

FLIPPED CLASSROOM,
**PEMBELAJARAN GENERASI
MILENIAL**

Oleh: Retno Kinteki

Ada 3 Pertanyaan Penting tentang FC

- Mengapa FC?
- Apa FC?
- Bagaimana FC?

INDUSTRI 4.0

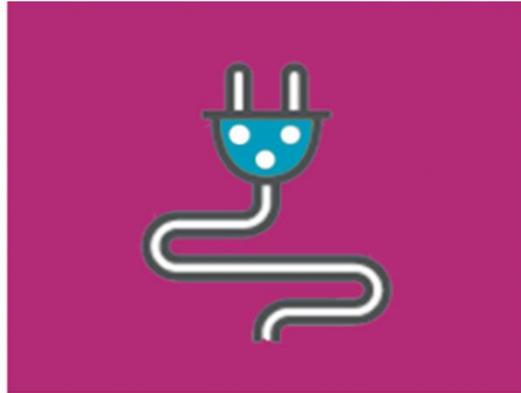


1st Industrial Revolution

Water and Steam

Steam and water power replace human and animal power with machines

1784

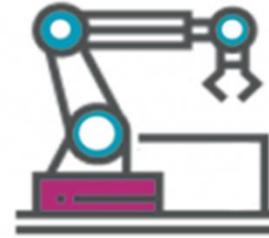


2nd Industrial Revolution

Electricity

Electricity, internal combustion engines, airplane, telephones, car, radio and mass production

1870



3rd Industrial Revolution

Automation

Electronics, the internet and IT increase automation and mass production

1969



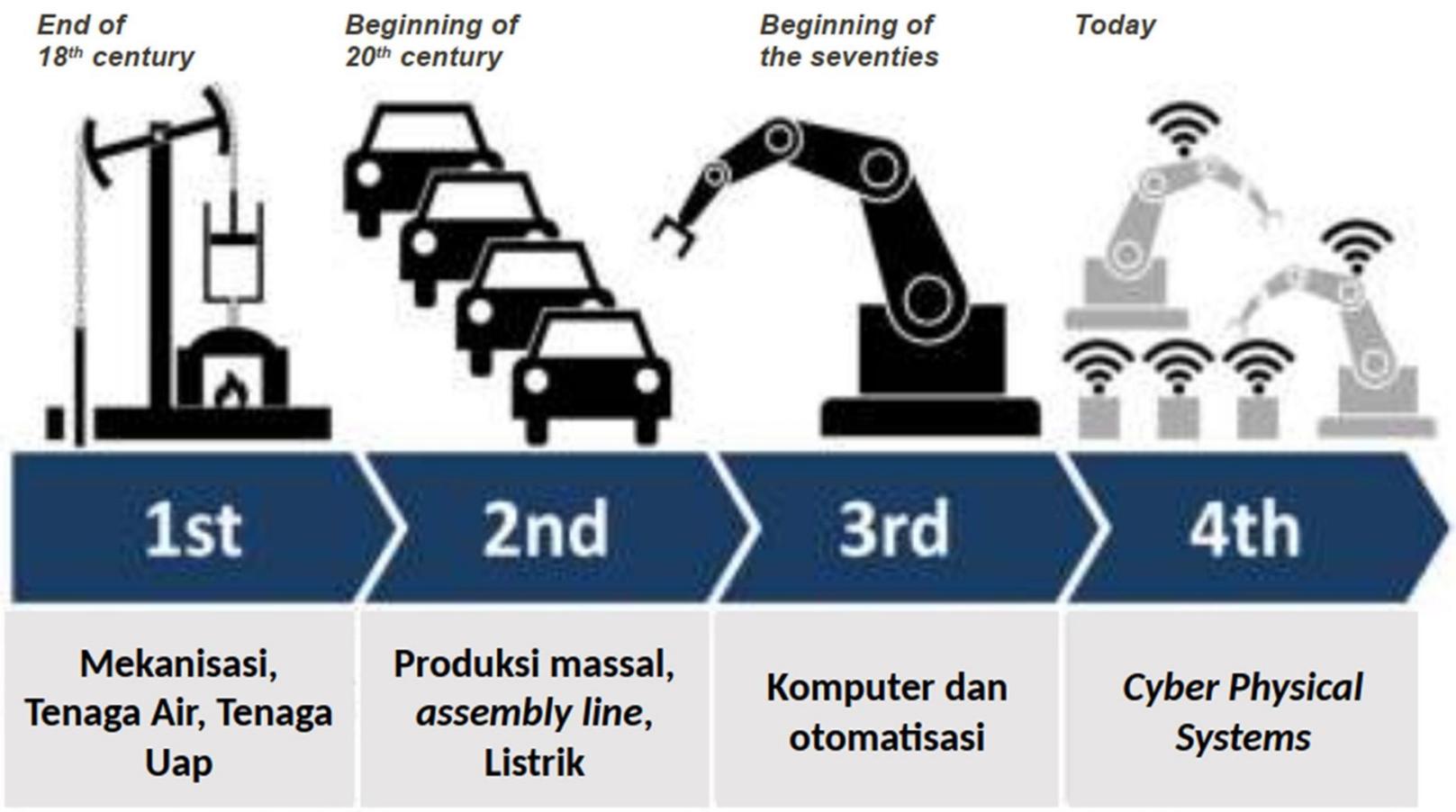
4th Industrial Revolution

Cyber-Physical Systems

Driverless cars, smart robotics, the internet of things, 3D printing

TODAY

Revolusi Industri 4.0



<http://www.futuretimeline.net/forum/topic/15650-why-everyone-must-get-ready-for-4th-industrial-revolution/>

INDUSTRI 4.0



INDUSTRIAL 4.0



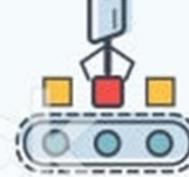
Automation



Big Data



Cloud computing



Autonomous



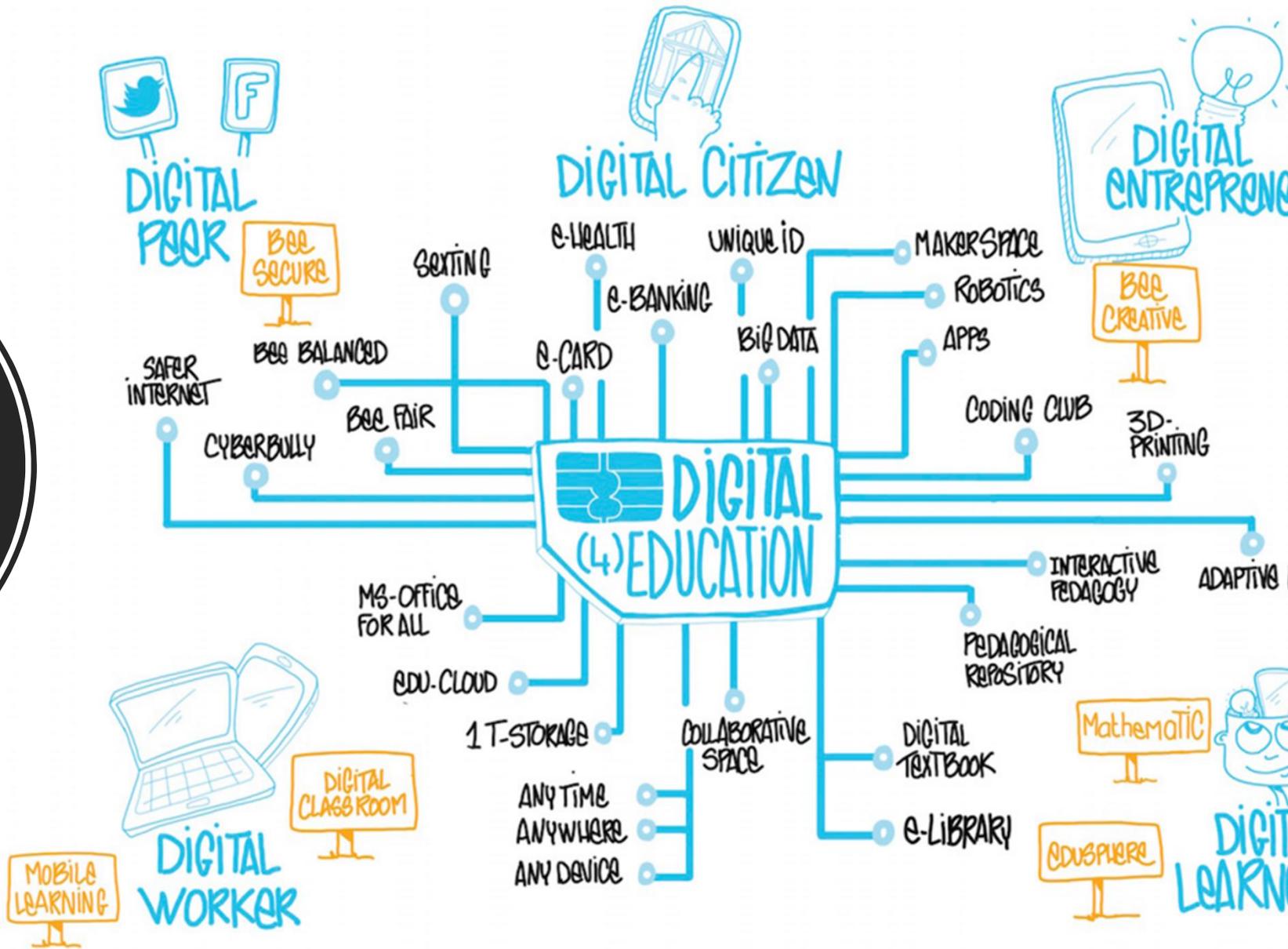
IOT



Data Management

Industri ke-4 akan membawa Transformasi Digital, masyarakat menjadi Intelligent Base Information Society

Revolusi Industri 4.0 & Pendidikan 4.0



<https://portal.education.lu/digital4education/>

New models of learning material format.



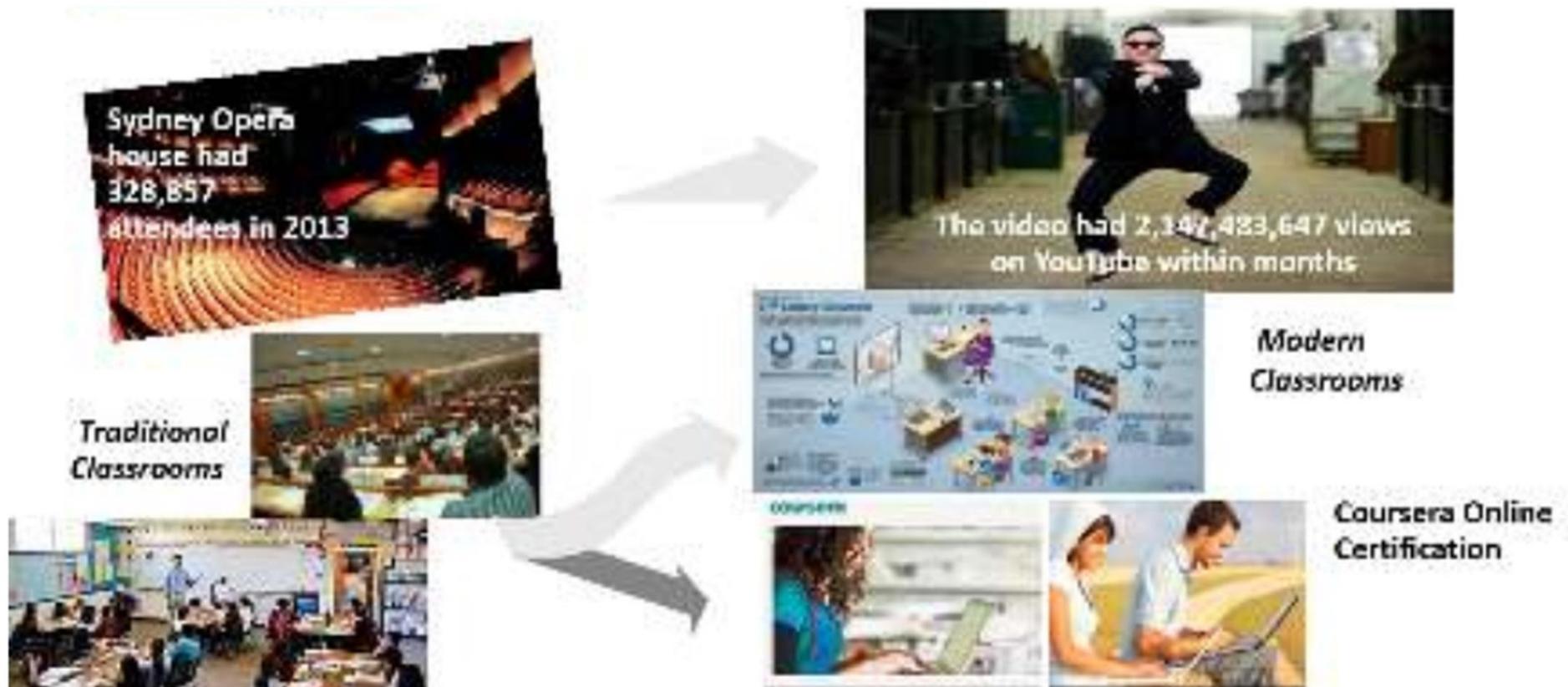
Virtual Reality



Augmented Reality

Pembelajaran *virtual* didefinisikan sebagai pembelajaran di mana siswa dan guru dipisahkan oleh waktu atau ruang, atau keduanya, dan guru menggunakan *Learning Management System (LMS)*

Ruang kelas dan model pendidikan harus diubah

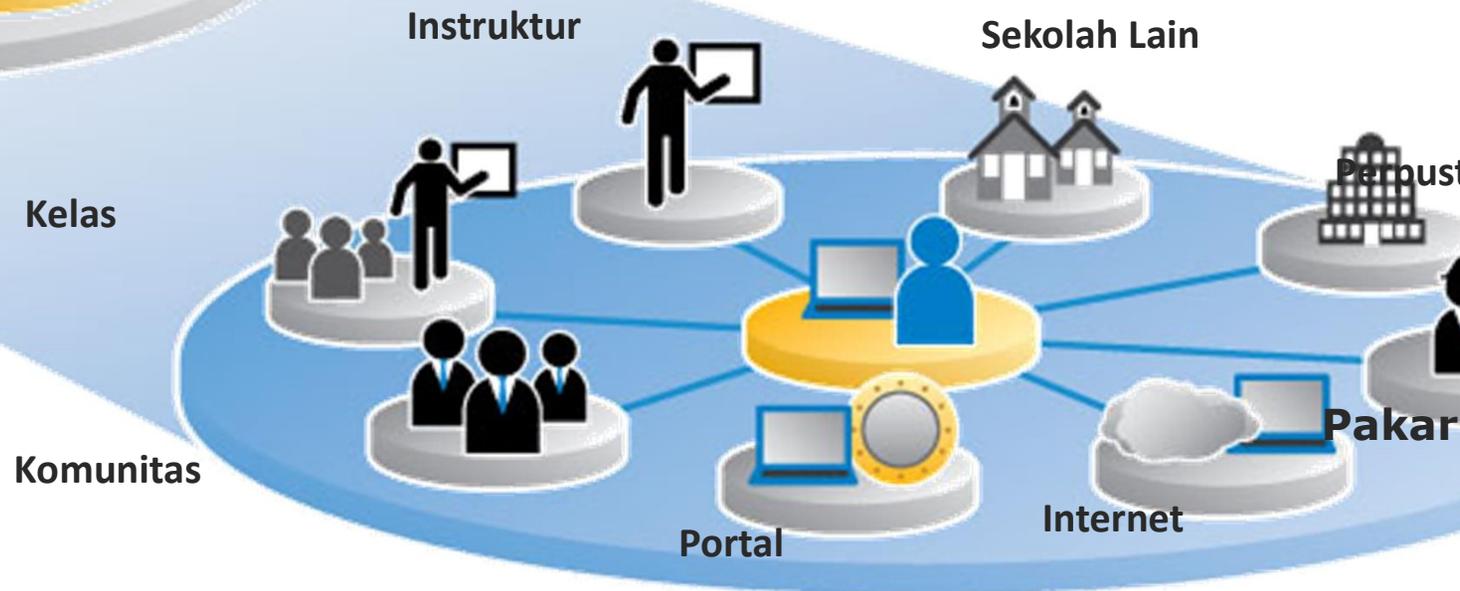


PERUBAHAN PARADIGMA

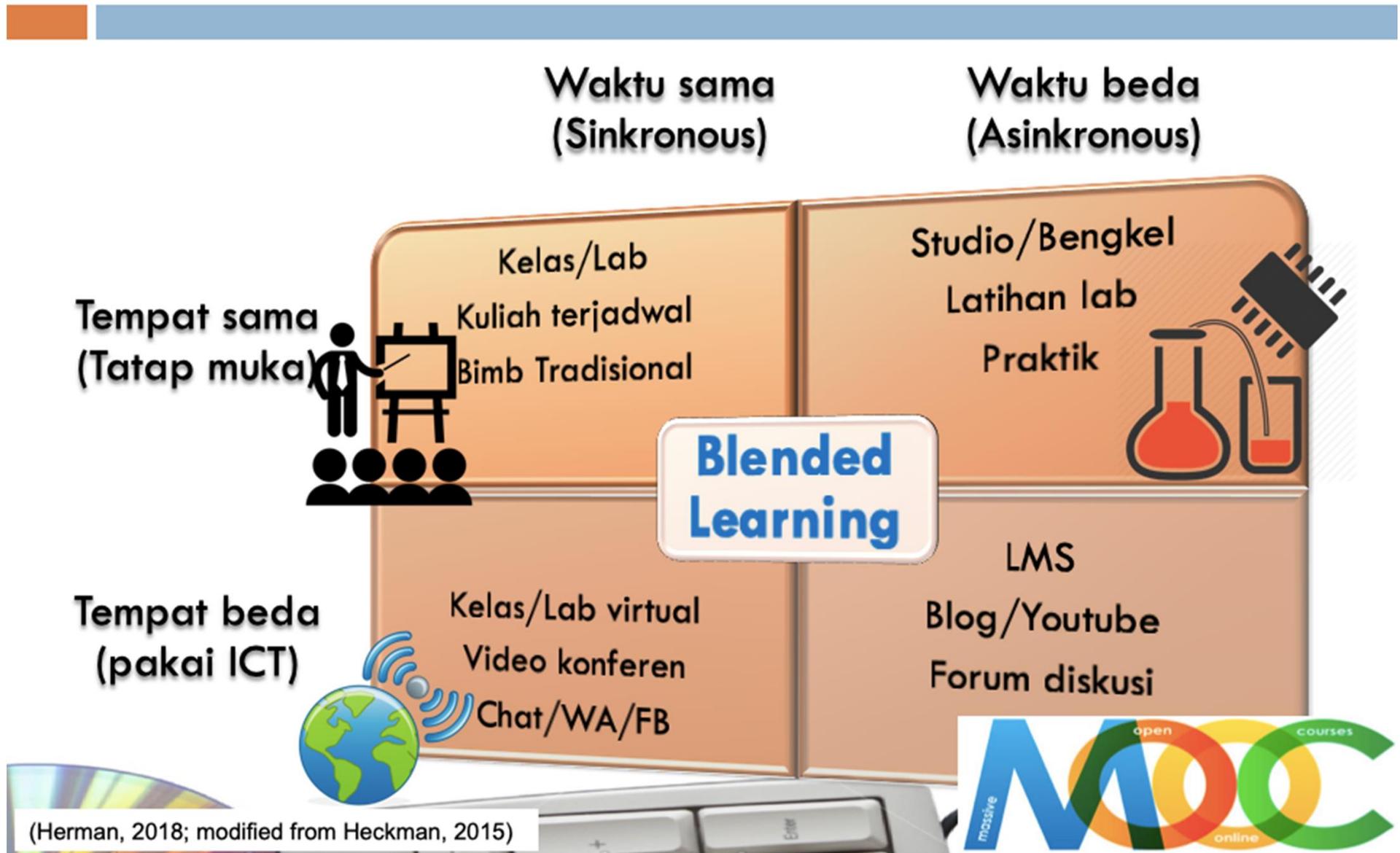
Berpusat Pada Guru



Berpusat Pada Siswa



Kerangka Blended Learning



Flipped classroom (pembelajaran terbalik) merupakan salah satu *blended learning*. Ruang kelas terbalik adalah pengaturan di mana siswa diperkenalkan dengan konsep yang sudah direkam sebelumnya (melalui internet, video, dan penulis rekaman audio-visual) di luar ruang instruksional tradisional (di rumah, perpustakaan, atau di mana pun bahan ajar dapat diakses).

Siswa pada kelas terbalik juga diharapkan untuk menyelesaikan pekerjaan rumah di kelas dan mendiskusikan, menjelaskan, serta memperluas konsep yang mereka pelajari dari materi *online* selama pembelajaran. Jadi, apa yang secara tradisional dilakukan siswa di rumah menjadi apa yang siswa lakukan di kelas, dan sebaliknya.

Flipped Classroom

- Berbasis IT
- Bersifat kolaboratif
- Kemandirian belajar
- Interaksi dengan teman sebaya dan fasilitator
- Pembelajaran aktif
- Memfasilitasi berbagai gaya belajar

Pembelajaran saat ini

- Kecakapan abad 21
- Literasi
- Kebutuhan belajar generasi milenial

Uraian di atas menjawab mengapa FC?

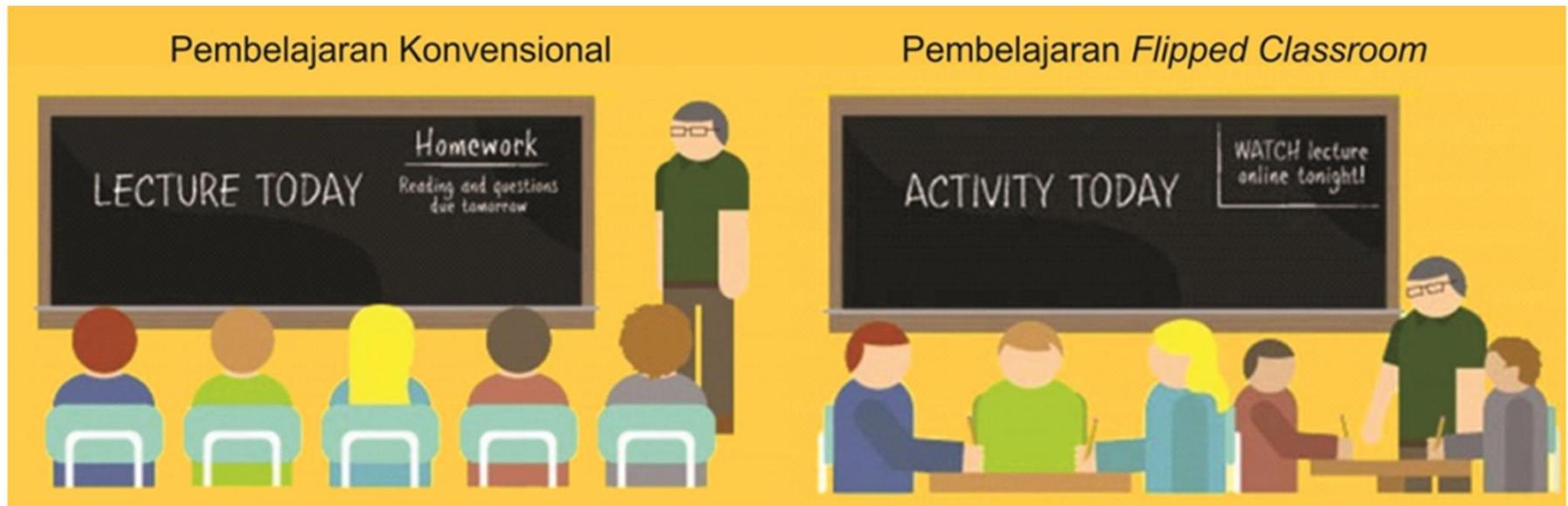
- Kebutuhan belajar anak-anak yang hidup di dunia yang semakin terhubung saat ini (mileneas).
- Memperhatikan kebutuhan belajar pada siswa yang sulit pada kegiatan ekstrakurikuler atau tidak dapat masuk sekolah karena sakit.
- Menggantikan PR menjadi kegiatan yang menyenangkan (bukan lagi sebagai “momok” dalam dunia pendidikan).

Apa *FC*???

Model *Flipped Classroom* memberikan apa yang umumnya di lakukan di kelas dan apa yang umumnya dilakukan sebagai pekerjaan rumah kemudian dibalik atau ditukar.

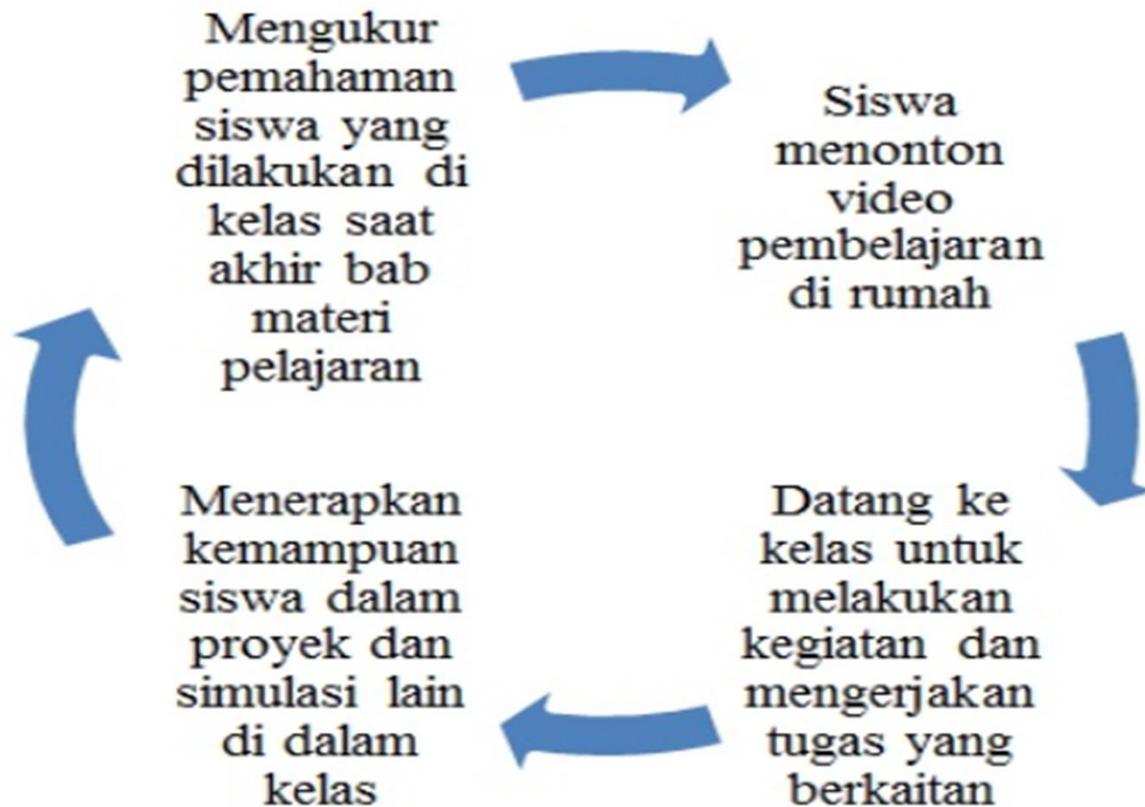
- *Flipped Classroom* juga dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, dimana masing-masing siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.
- Vaughan (2014) menyatakan integrasi teknologi ke dalam kelas menghadirkan kesempatan untuk mentransformasi pedagogi tradisional sehingga menjangkau pelajar kelas milenium.

Perbedaan pembelajaran Konvensional dan Flipped Classroom

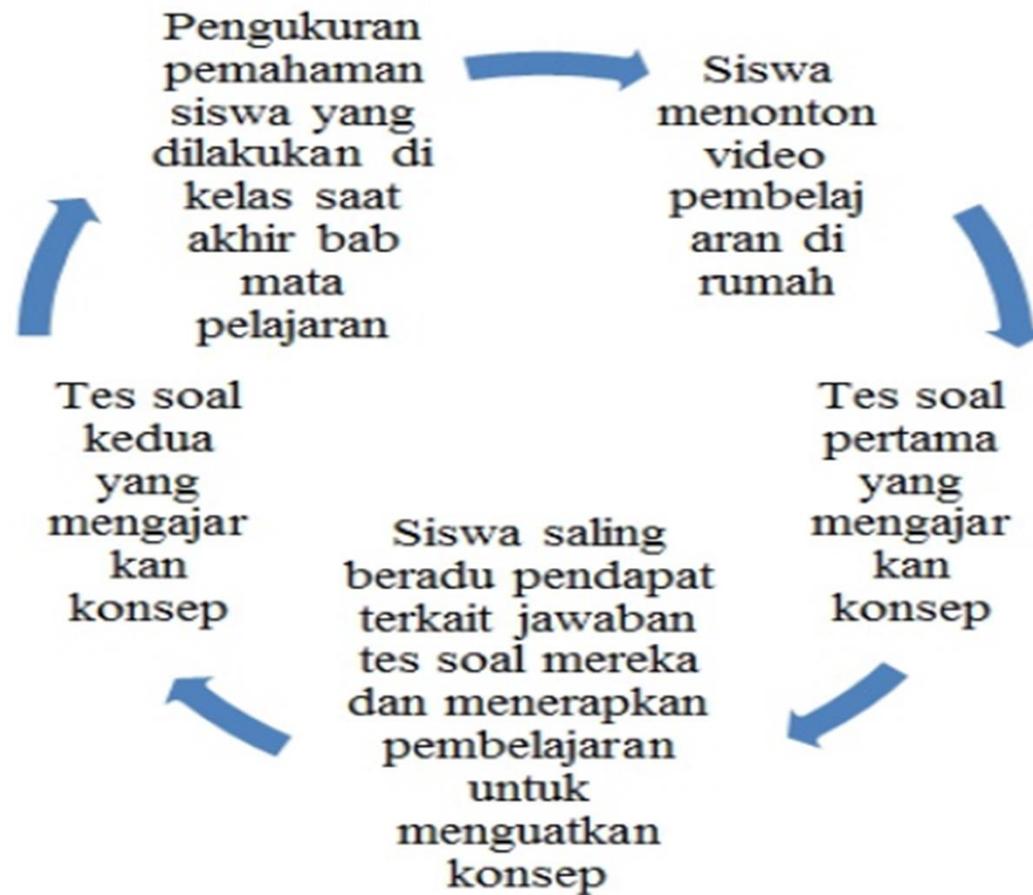


Bagaimana implementasi *Flipped Classroom*?

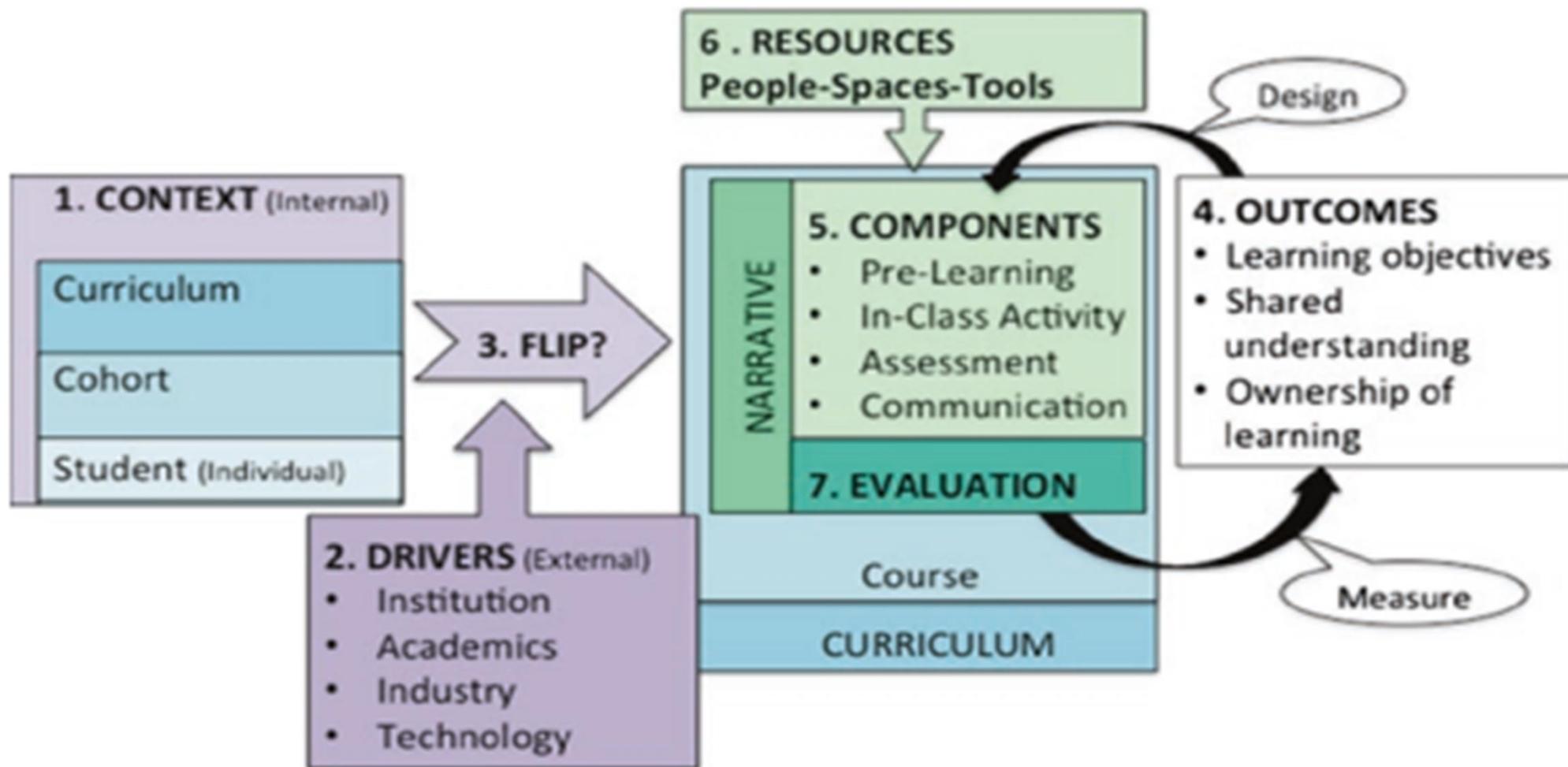
Langkah-Langkah Pembelajaran *Traditional Flipped* (Steele, 2013)



Langkah-Langkah Pembelajaran *Peer Instruction Flipped* (Steele, 2013)



Elemen Desain FC (Reidsema, et.all, 2017)



Contoh pelaksanaan Pembelajaran FC dengan *Google Classroom*

Guru/Dosen menyiapkan dan memberikan sebuah media (berupa video pembelajaran/*digital book*) menggunakan aplikasi *google classroom* yang akan dipelajari oleh peserta didik/mahasiswa di rumah atau dimana saja.

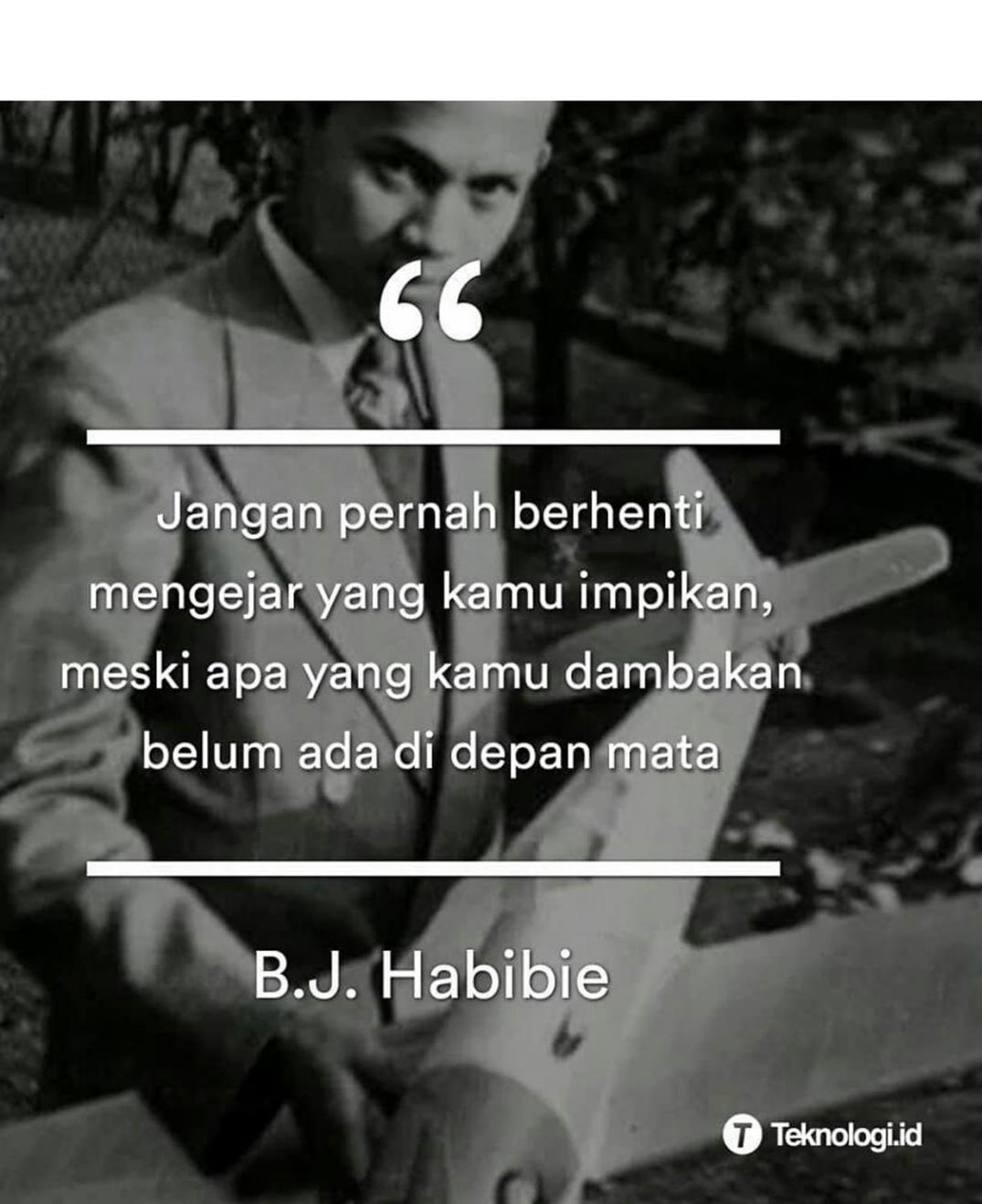
Peserta didik/mahasiswa mempelajari instruksi yang diberikan oleh guru/dosen melalui aplikasi *google classroom*, agar peserta didik/mahasiswa terlebih dahulu mengenal konsep dan materi yang akan diberikan pada pertemuan tatap muka.

Di dalam kelas, peserta didik/mahasiswa mengerjakan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan sebelumnya (melalui aplikasi *google classroom*). Mereka berkolaborasi dan berkomunikasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas.

Guru/Dosen berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik/mahasiswa dalam mengerjakan tugas tersebut dan presentasi.

Keunggulan FC:

- Siswa dapat mengerjakan tugas mereka dengan didampingi oleh gurunya.
- Sebelum lanjut ke materi berikutnya, guru dapat memastikan bahwa setiap siswa telah memahami konsep-konsep/materi yang harus dikuasai.
- Motivasi belajar siswa meningkat dalam berkolaborasi, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas bersama temannya.
- Siswa dapat mempelajari kembali atau belajar secara mandiri apabila tidak dapat hadir di kelas, sedangkan guru dapat lebih leluasa meninjau dan meng-*update* rencana pembelajaran yang telah dilakukan.
- Komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik.

A black and white photograph of B.J. Habibie, an Indonesian engineer and politician, working on a model airplane. He is wearing a suit and tie, and is looking intently at the model. The background is slightly blurred, showing some foliage.

“

Jangan pernah berhenti
mengejar yang kamu impikan,
meski apa yang kamu dambakan
belum ada di depan mata

B.J. Habibie

 Teknologi.id

TERIMA KASIH