



Pengembangan Desain Model *Flipped Learning* dalam Pembelajaran Daring

Arini Rahmadana^{1*}, Oki Sandra Agnesa²

arinirahmadana@stainsorong.ac.id^{1*}, okisandraa@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Tadris IPA

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Sorong

Received: 20 01 2023. Revised: 23 02 2023. Accepted: 27 02 2023.

Abstract : This research is a development research (R&D) which aims to develop a learning design using the Flipped Learning model in valid online conditions in the Educational Evaluation Engineering course. The development model used is the ADDIE model with reference to the learning design according to the philosophy of flipped learning. The development of Flipped Learning learning designs in online conditions produces several learning tools, namely 1) Guidelines for implementing Flipped Learning in online conditions, 2) Semester Lecture Plans for the Education Evaluation Techniques course using the Flipped Learning learning model, as well as Lecture Sheets for 16 meetings with Flipped Learning model. After being validated, a validation value of 3.36 was obtained from a scale of 4 and was stated to be very valid and could be used as a learning tool in educational evaluation techniques courses.

Keywords : Flipped Learning, Collaborative, Online learning

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan model *Flipped Learning* dalam kondisi daring yang valid pada mata kuliah Teknik evaluasi pendidikan. Model Pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE dengan mengacu pada rancangan desain pembelajaran sesuai dengan filosofi *Flipped learning*. Pengembangan desain pembelajaran *Flipped Learning* dalam kondisi daring ini menghasilkan beberapa perangkat pembelajaran yakni 1) Panduan pelaksanaan *Flipped Learning* dalam kondisi daring, 2) Rencana Perkuliahan Semester mata kuliah Teknik Evaluasi Pendidikan dengan model pembelajaran *Flipped Learning*, serta Lembar perkuliahan untuk 16 kali pertemuan dengan model *Flipped Learning*. Setelah divalidasi diperoleh nilai validasi 3,36 dari skala 4 dan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan.

Kata Kunci : *Flipped Learning*, Kolaboratif, Pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* membawa akibat berupa kebiasaan baru pada pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Tidak dimungkinkannya kontak langsung antara individu

mengakibatkan proses pembelajaran kemudian berganti menjadi format pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring di tingkat perguruan tinggi, bukanlah hal yang asing. Beberapa perguruan tinggi dengan program pembelajaran jarak jauh telah terlebih dahulu mencicipi pelaksanaan perkuliahan dalam format daring. Namun, bagaimana dengan perguruan tinggi yang belum pernah melaksanakan program sejenis?. Dosen dan mahasiswa diharuskan menyesuaikan diri secepat mungkin. Keberadaan perangkat-perangkat pembelajaran daring tentu saja diharapkan membantu proses pembelajaran. Namun kenyataannya selain membawa manfaat, pembelajaran daring yang diterapkan ternyata membawa efek tersendiri seperti stres belajar, kejenuhan belajar, serta tugas yang bertumpuk (Kartika, 2020; Livana, Mubin, & Basthomi, 2020).

Salah satu penyebabnya yakni strategi perkuliahan yang diterapkan dosen kurang terarah dan terencana sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Seperti penggunaan modul sebagai bahan belajar mandiri mahasiswa, kemudian dilanjutkan dengan diskusi pada aplikasi fitur *messenger* serta jarang nya *virtual meeting* melalui *video conference* (Hutauruk & Sidabutar, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan hasil bahwa terdapat indikasi dampak psikologis berupa stress ringan sampai stres berat (melebihi kewajaran) akibat pembelajaran daring (Maulana & Iswari, 2020). Keluhan lainnya yakni kesulitan dalam mengerjakan tugas secara berkelompok (Kartika, 2020). Kejenuhan belajar mahasiswa juga disebabkan oleh media dan materi dengan format yang kurang menarik dan kurang variatif, sehingga mudah merasa lelah serta bosan dengan perkuliahan daring (Pawicara & Conilie, 2020).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan selama ini masih berlangsung secara spontan tanpa strategi tertentu. Umumnya penyampaian materi oleh dosen dilaksanakan secara tatap muka melalui *virtual meeting* dan penugasan dilanjutkan penugasan yang dikerjakan mahasiswa di luar jam pelajaran. Bayangkan betapa menumpuknya tugas yang harus dikerjakan mahasiswa jika semua dosen memberikan penugasan yang harus dikerjakan di rumah. Jika berkelanjutan, fenomena ini dapat mengakibatkan *learningloss* yang pada akhirnya akan berdampak pada menurunnya kualitas belajar yang berujung pada penurunan kualitas lulusan perguruan tinggi.

Salah satu model yang cocok untuk masalah diatas adalah *Flipped Learning*. Mengapa demikian? Model *Flipped Learning* didasarkan pada gagasan pengajaran tradisional terbalik dalam arti bahwa apa yang biasanya dilakukan di kelas dibalik atau diganti dengan apa yang biasanya dilakukan oleh mahasiswa di luar kelas. Pada pembelajaran tradisional mahasiswa mendengarkan ceramah di kelas dan kemudian pulang untuk mengerjakan serangkaian masalah

yang ditugaskan di rumah secara individu, namun pada model *flipped learning* kondisi ini dibalik dimana mahasiswa akan membaca literatur kuliah dan mengasimilasi materi kuliah melalui video di rumah sedangkan di kelas mereka terlibat dalam pemecahan masalah, analisis, dan diskusi yang dipandu pengajar dalam kelas (McLaughlin et al., 2014). Pada pembelajaran *Flipped learning* dosen tidak lagi terbebani dengan penyampaian materi dikelas sehingga dosen bisa menggunakan waktu mereka di kelas untuk memberi memfasilitasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga lebih lanjut dapat membantu pencapaian hasil belajar (Van Vliet et al., 2015).

Membalik kegiatan pembelajaran tradisional dengan menggunakan paradigma *Flipped learning* diharapkan mengurangi penumpukan tugas mahasiswa, sebab dalam model ini memungkinkan penugasan dan pemecahan masalah diberikan oleh dosen di jam perkuliahan sehingga porsi untuk tugas yang dikerjakan di rumah dapat dikurangi bahkan bisa ditiadakan. *Flipped Classroom* bukanlah konsep baru dan telah digunakan sejak tahun 1990-an. Namun integrasi teknologi pada model ini di kenalkan oleh (Sams & Bergmann, 2011), dua guru kimia sekolah menengah dari Colorado, Amerika Serikat dengan masalah awal di mana mereka mulai merekam kuliah menggunakan video untuk siswa mereka yang bolos kelas karena keterlibatan mereka dalam kompetisi atletik (Abdul Latif et al., 2017).

Keunggulan dari model ini tak hanya sebatas mengatasi penumpukan tugas mahasiswa namun lebih lanjut dengan penggunaan model *flipped learning* mahasiswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, aktif terlibat dengan materi kuliah, membebaskan waktu kelas untuk kegiatan yang efektif, kreatif dan aktif, serta pengajar memiliki kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi dan menilai pembelajaran (McLaughlin et al., 2014; Nouri, 2016). Lebih lanjut (Zainuddin & Halili, 2016) model *Flipped Learning* juga memungkinkan siswa meninjau konten kuliah dengan kecepatan mereka sendiri dan mengajukan pertanyaan pada waktu mereka sendiri.

Menurut Talbert & Bermann (2017), dengan menggunakan model *flipped learning*, semua masalah dalam model tradisional dapat diatasi. Mahasiswa dapat menggunakan pertemuan kelas mereka untuk mengerjakan tugas-tugas kognitif tingkat lanjut, di mana mereka memiliki teman sebaya dan instruktur di sisi mereka untuk mendapatkan bantuan saat mereka bekerja, pertemuan kelas terbuka bagi instruktur untuk merencanakan kegiatan apa pun yang aktif, kreatif, dan ketat dan tidak ada lagi kasus di mana kuliah berjalan dari waktu ke waktu dan tidak menyisakan ruang untuk kegiatan di kelas. Lebih lanjut mahasiswa memiliki waktu yang luas dirumah dalam menyerap materi baru dan mengajukan pertanyaan sebelum diminta

untuk menerapkan informasi tersebut ke tugas berikutnya. *Flipped Learning* mendorong perilaku belajar yang diatur sendiri. Mahasiswa memegang kendali untuk memutuskan sendiri ketika pemahaman mereka tentang rekaman kuliah tidak memadai dan kemudian mengambil tindakan dalam bentuk menghentikan video dan memutar ulang, dan mencoba sesuatu yang berbeda untuk memahaminya. Tugas dosen pun akhirnya beralih ke peran pelatih, pembantu, dan konsultan saat mahasiswa belajar mengerjakan tugas tingkat tinggi. Oleh karena itu, hubungan yang lebih produktif, profesional, dan dewasa antara mahasiswa dan profesor tercipta.

Pada penerapan *Flipped learning*, normalnya kegiatan seperti penugasan, diskusi, tanya jawab, penyelesaian masalah dilaksanakan di ruang kelas selama perkuliahan secara tatap muka, akan tetapi karena tidak dimungkinkannya kuliah tatap muka, dan pembelajaran dilaksanakan dalam kondisi daring. Sehingga penerapan model flipped learning haruslah mengalami penyesuaian desain dalam penerapannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain model pembelajaran *Flipped learning* agar kompatibel dilaksanakan dalam perkuliahan daring dan kemudian memvalidasi desain yang dikembangkan serta menguji kepraktisan serta keefektifan penggunaannya pada mahasiswa dalam kondisi pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Bintari Kartika Sari, 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan uji validitas, uji kepraktisan dan keefektifan untuk melihat kelayakan desain *Flipped learning* dalam pembelajaran daring pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan. Populasi dalam penelitian ini adalah Dosen dan Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Sorong. Adapun sampel penelitiannya yakni dosen pengampu dan mahasiswa pada mata kuliah Teknik evaluasi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis ini diawali dengan analisis kebutuhan dan masalah pembelajaran yang dialami mahasiswa dan dosen selama perkuliahan daring yang menunjukkan hal-hal penting sebagai berikut. 1) Keseluruhan responden baik dosen maupun mahasiswa memiliki *Smartphone* yang secara umum mereka gunakan untuk mengikuti perkuliahan daring. 2)

Keseluruhan mahasiswa dan dosen menjawab cukup mahir sampai sangat mahir dalam menggunakan *platform* perkuliahan online, Platform yang digunakan dosen dalam perkuliahan online kebanyakan menggunakan *Zoom meeting*, separuh menggunakan *Google Classroom*, beberapa menggunakan *Google meeting* serta *Whatsapp Group*. 3) Hampir keseluruhan mahasiswa menyetujui video pembelajaran memudahkan mereka menyerap informasi jika pelajaran berlangsung dalam kondisi perkuliahan daring. 4) Lebih dari setengah responden dosen menyatakan mahasiswa mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dengan rekan kelompok saat pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil analisis literatur ada beberapa hal penting terkait penerapan *Flipped Learning* yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan desain. 1) *Flipped learning* memiliki dua fase yakni fase belajar mandiri dengan video, *podcast*, buku, artikel dan lainnya yang mudah diakses, sedangkan fase selanjutnya adalah pembelajaran tatap muka (Al-Samarraie et al., 2020; Fazal & Navarrete, 2020). 2) Fase pembelajaran mandiri, guru menyediakan petunjuk pembelajaran yang jelas dan mudah. Sebagai contoh *Self Guided Learning* (Chaeruman et al., 2020), 3) Fase tatap muka, peserta didik akan lebih fokus mengerjakan pekerjaan kolaboratif (Anugrah et al., 2021). Selain itu penggunaan metode *inquiry, discovery, problem based learning, project based learning* dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. 4) Fase *Self Guided Learning*, pembelajaran dapat diakses siswa dimana saja dan kapan saja diluar jam kuliah dengan syarat wajib diakses sebelum perkuliahan dimulai, untuk mengontrol proses, monitoring diperlukan. 5) Dalam pelaksanaan *Flipped Classroom*, mengingat dan memahami sebagai domain kognitif tingkat terendah dipraktikkan di luar jam pelajaran. Selama di dalam kelas, para pembelajar berfokus pada bentuk kerja kognitif yang lebih tinggi, termasuk menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dengan model *flipped*, level bawah disajikan di depan kelas melalui rekaman ceramah dan video. (Zainuddin & Halili, 2016).

Hasil analisis diatas dapat disimpulkan beberapa hal yakni (a) baik mahasiswa maupun dosen memiliki pengetahuan dan fasilitas yang memadai terkait teknologi yang akan digunakan dalam penerapan desain *flipped learning* (b) dosen harus memberikan kesempatan kolaborasi pada mahasiswa dalam pengerjaan tugas dikelas (c) sumber pembelajaran harus variatif (d) pemilihan platform *zoom meeting* dan *google class room* sebagai media yang paling dikenal oleh dosen dan mahasiswa (e) *flpped learning* memiliki fase belajar mandiri dan fase belajar kolaboratif (f) dosen menyediakan panduan perkuliahan yang jelas pada fase belajar mandiri (g) dosen menyediakan fungsi *controlling* untuk memantau fase belajar kelompok dan fase

belajar mandiri (h) tujuan pembelajaran harus dibagi menjadi domain kognitif rendah C1-C3 untuk pembelajaran mandiri dan domain kognitif tinggi C4-C6 untuk pembelajaran kolaboratif.

Hasil analisis pada tahap sebelumnya menjadi dasar peneliti mengembangkan desain pembelajaran dengan model *Flipped Learning* dengan mendesain dan mengembangkan sejumlah perangkat pembelajaran guna pengaplikasian model pembelajaran *Flipped Learning* dalam kondisi daring pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan. Pada Tabel 1 berikut menunjukkan desain pembelajaran *Flipped Learning* pada dua fase.

Tabel 1. Desain Pembelajaran *Flipped Learning* pada kedua fase

Fase Non Face to Face (Mandiri di luar jam kuliah)	Fase Face to Face (Kolaboratif di dalam jam pelajaran)
1. Penggunaan strategi <i>Self Guided learning</i> : belajar mandiri dari membaca buku dan menonton video melalui <i>youtube</i> dan pemanfaatan <i>online learning environment</i> berupa <i>google classroom</i>	1. Penggunaan strategi <i>Collaborative learning</i> : belajar dalam kelompok kolaboratif untuk mengerjakan dan mendiskusikan tugas dan masalah-masalah dalam materi pembelajaran dengan bantuan <i>zoom meeting</i> (untuk diskusi) dan <i>google document</i> (untuk pekerjaan kolaboratif secara online).
2. Pembelajaran berlangsung secara individu tanpa pendampingan pengajar.	2. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dengan pendampingan pengajar yakni dosen.
3. Pembelajaran berlangsung kapan saja di luar jam pelajaran.	3. Pembelajaran berlangsung di dalam jam pelajaran.
4. Tersedia daftar tujuan pembelajaran, <i>link</i> buku disertai keterangan halaman, dan <i>link</i> video.	4. Tersedia daftar tujuan pembelajaran dan deskripsi singkat kegiatan kolaboratif yang harus dikerjakan selama pembelajaran berlangsung.
5. Materi berupa konsep yang mudah dipelajari sendiri, Materi yang Faktual.	5. Materi dan pembelajaran yang cukup susah dan menantang, memerlukan bantuan instruktur, Materi yang <i>Argueable</i> .
6. Kuis <i>online</i> untuk melacak pemahaman mahasiswa.	6. Penilaian dengan Teknik Portofolio untuk mengumpulkan pekerjaan kolaboratif mahasiswa

Tahap kedua adalah desain. Pemilihan strategi pembelajaran *self-guided learning* pada fase pembelajaran mandiri dikarenakan meskipun pembelajaran dilaksanakan secara mandiri, dosen tetap wajib memberikan petunjuk pembelajaran dimana yang paling utama adalah menyajikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai mahasiswa pada fase pembelajaran mandiri disertai dengan sumber bahan ajarnya. Untuk memfasilitasi kebutuhan ini maka dipilih platform *google classroom* sebagai *online learning environment* yang akan memuat kebutuhan-kebutuhan mahasiswa dalam belajar mandiri.

Pemilihan strategi *collaborative learning* pada fase pembelajaran tatap muka dikarenakan pada fase tatap muka mahasiswa tidak lagi mendengarkan ceramah dosen akan

tetapi diarahkan pada pengerjaan tugas kolaboratif interaktif dengan menggunakan *platform Zoom meeting* untuk diskusi langsung dengan dosen dan teman kelompok serta *googledocument* untuk pengerjaan tugas kolaboratif yang proses dan porsi kegiatannya dapat dilihat dan dikontrol oleh dosen. Perangkat yang dikembangkan harus memuat daftar tujuan pembelajaran, *link* buku disertai *link* video, serta *link* kuis *online* untuk memonitoring pemahaman siswa pada fase pembelajaran mandiri. Tersedia pula deskripsi kegiatan kolaboratif serta *link google document* sebagai *platform* pengerjaan kolaboratif mahasiswa.

Tujuan pembelajaran pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan akan terbagi atas tujuan untuk fase pembelajaran mandiri dengan tingkat kognitif C1-C3 dan untuk fase pembelajaran kolaboratif dengan tingkat koognitif C4-C6. Perangkat pembelajaran dengan *flipped learning* yang dikembangkan harus memuat petunjuk lengkap dan jelas perkuliahan baik bagi dosen dengan model *flipped learning* dalam pembelajaran daring. Dan pada akhirnya pada tahap proses desain diputuskan terdapat sejumlah perangkat yang akan dikembangkan guna pengaplikasian model *flipped learning* dalam pembelajaran daring yang dipaparkan pada tahap pengembangan.

Tahap ketiga adalah Development. Hasil dari desain pembelajaran dikembangkan dalam bentuk panduan perkuliahan model *Flipped learning* dalam kondisi daring pada mata kuliah Teknik evaluasi pendidikan. Alur pengembangan pada tahap development ini digambarkan sebagai berikut. Mengembangkan Panduan Perkuliahan Prototype 1 → Validasi Ahli → Revisi berdasarkan saran validator → Panduan Perkuliahan Prototype 2 (Hasil Revisi Prototype 1). Adapun perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan desain *flipped learning* yakni 1) Panduan Perkuliahan, 2) Daftar Tujuan Pembelajaran dan RPS. 3) Lembar Perkuliahan, 4) Rancangan Lingkungan belajar fase *self learning* (Google class room). Berisi panduan belajar serta petunjuk lengkap dan jelas perkuliahan baik bagi dosen dengan model *flipped learning* dalam pembelajaran daring khusus untuk mata kuliah teknik evaluasi pendidikan, tujuannya adalah untuk mengantisipasi kebingungan yang mungkin dialami *user* mengingat model masih terhitung baru dalam penggunaannya.

Tabel 2. Panduan Perkuliahan Teknik Evaluasi Model Perkuliahan *Flipped Learning*

<p>Perkuliahan Teknik evaluasi pembelajaran ini dilaksanakan dengan model pembelajaran <i>Flipped Learning</i> yang terbagi atas dua sesi perkuliahan yakni fase pertama, pembelajaran mandiri non tatap muka (out class) menggunakan metode pembelajaran <i>self-guided learning</i> (Pembelajaran mandiri terbimbing) dengan menggunakan sumber belajar berupa buku dan video pembelajaran dengan daftar tujuan perkuliahan sebagai tolak ukur mahasiswa dalam belajar mandiri sesi ini di akhiri dengan penilaian tes berupa kuis individu. Fase kedua merupakan pembelajaran tatap muka (in class) dengan strategi pembelajaran</p>

kolaboratif, dimana mahasiswa mengerjakan tugas secara kolaboratif di dalam kelompok belajar. Kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan *hands-on* untuk menguasai tujuan perkuliahan dengan tingkatan yang lebih tinggi (C3-C6) seperti menyelesaikan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan evaluasi, menghasilkan produk instrumen evaluasi serta kegiatan kolaboratif lainnya, untuk perkuliahan kolaboratif mahasiswa dapat melaksanakannya dalam kondisi daring maupun daring, proses penilaian sesi kolaboratif menggunakan tagihan portofolio dengan acuan penilaian produk menggunakan keterampilan abad 21. Berikut disajikan pedoman pelaksanaan perkuliahan, materi perkuliahan, serta RPS. Petunjuk bagi Dosen

- a) Sebelum ada memulai perkuliahan, anda wajib memaparkan kepada mahasiswa tentang pelaksanaan pembelajaran *Flipped Learning*.
- b) Ada diharapkan membuat *learning environment* sebagai wadah mahasiswa dalam melakukan diskusi, bertanya, mendownload materi dan mengerjakan tugas. Anda boleh menggunakan *Google class room* serta berbagai jenis *learning environment* lainnya.
- c) Anda diharapkan membagikan terlebih dahulu outline materi kepada mahasiswa sebelum memulai pelaksanaan perkuliahan.
- d) Buatlah sebuah *class room* online dan mintalah mahasiswa untuk bergabung.
- e) Upload Petunjuk pembelajaran, outline materi, sumber belajar, rencana perkuliahan semester, link kuis, link portofolio kelompok, serta link *zoom* (untuk sesi daring).
- f) Berilah dorongan positif kepada mahasiswa, bahwa mereka mampu melaksanakan perkuliahan model *Flipped Learning* dengan baik.

Petunjuk bagi Mahasiswa

- a) Setiap mahasiswa wajib memiliki sebuah email *google* dengan menggunakan nama asli dengan foto wajah diri sendiri.
- b) Mahasiswa wajib bergabung dalam *google class room* dan mendownload materi ajar.
- c) Setiap mahasiswa wajib mengkonfirmasi kedosen, untuk memastikan bahwa telah bergabung pada *drive* portofolio kelompok.
- d) Setiap mahasiswa wajib mengkonfirmasi kedosen, bahwa dapat mengakses materi dan dapat melaksanakan perkuliahan dengan model *Flipped Learning*.
- e) Untuk sesi tatap muka *offline*, setiap kelompok mahasiswa wajib menyediakan kertas HVS ukuran F4 serta sebuah spidol hitam, serta sebuah spidol warna yang berbeda-beda untuk masing-masing anggota kelompok.

Pelaksanaan Perkuliahan Model *Flipped Learning*

Fase 1: Pembelajaran Mandiri Terbimbing (*Self Guided Learning*) - *Outclass*

- a) Bacalah Lembar perkuliahan pada bagian materi dalam kelas pada *googleclassroom*.
- b) Belajarlah secara mandiri menggunakan buku dan video yang telah di instruksikan pada lembar perkuliahan.
- c) Periksalah Tujuan Pembelajaran kognisi dasar pada lembar perkuliahan untuk menuntun anda dalam belajar.
- d) Periksalah pemahaman anda setelah melaksanakan pembelajaran mandiri, dengan melakukan refleksi mengacu pada tujuan pembelajaran kognisi dasar, tanyakan kepada diri anda, apakah telah menguasai tujuan pembelajaran kognisi dasar yang terpadat pada lembar perkuliahan. Jika belum, pelajirlah Kembali materi, dan jika sudah menguasai anda bisa mengerjakan kuis pada link yang telah tersedia.
- e) Kerjakanlah kuis secara mandiri dan jujur!
- f) Periksalah kesiapan anda untuk mengikuti perkuliahan tatap muka dengan mengecek tujuan pembelajaran kognisi lanjut dan mengecek jenis kegiatan kolaboratif yang akan dilakukan.

Fase 2: Pembelajaran Tatap muka secara kolaboratif – *Inclass*

- a) Perkuliahan dimulai dengan memperlihatkan spread sheet hasil kuis, dilanjutkan dengan pemaparan dosen terkait materi yang belum dipahami mahasiswa (10-15 menit)*
 - b) Dosen memaparkan deskripsi kegiatan kolaboratif.
 - c) Pada Kondisi Luring: Mahasiswa secara kolaboratif dalam kelompok belajar mengerjakan tugas pada kertas HVS dengan menggunakan spidol yang telah disiapkan, warna pada tugas akan mewakili partisipasi kolaboratif mahasiswa, warna individu melambangkan sumbangsih masing-masing anggota, warna hitam menandakan pengerjakan dilakukan secara bersama-sama. (90-100 menit)
 - d) Pada Kondisi Daring: Mahasiswa secara kolaboratif dalam kelompok belajar mengerjakan tugas pada lembar portofolio kelompok pada link google drive. Mahasiswa mengerjakan dengan menggunakan kombinasi warna huruf yang telah disepakati sebelumnya. Warna pada tugas akan mewakili partisipasi kolaboratif mahasiswa, warna individu melambangkan sumbangsi masing-masing anggota, warna hitam menandakan pengerjakan dilakukan secara bersama-sama. (90-100 menit)
 - e) Pembelajaran dilanjutkan dengan masing-masing kelompok mempresentasikan dan mengkomunikasikan hasil pekerjaan di depan kelas. Mahasiswa lain bertanya dan berkomentar.*
 - f) Pelajaran ditutup dengan dosen dan mahasiswa secara bersama-sama menyimpulkan materi perkuliahan.
 - g) Tugas kolabortif didokumentasikan dan di *save* pada *google drive* kelompok masing-masing.
- *Pelaksanaan bisa berlangsung dalam tatap muka di kelas secara luring, maupun dalam kelas melalui *zoom meeting* secara daring

Perangkat selanjutnya yang dikembangkan yakni pembagian daftar tujuan selama 16 kali pertemuan. Hal ini untuk mempetakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai mahasiswa baik pada fase *self learning* dan *kolaboratif learning*.

Tabel 3. Tujuan Pembelajaran, daftar materi, dan gambaran kegiatan kolaboratif

No	Materi/Sub materi	Tujuan Pembelajaran	Guided Practice (In Individual Space)	Project/Problem Practice (In Group Space)
3-4	1. Taksonomi dan Tujuan Instruksional 2. Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif	Kognisi Dasar (C1-C2) a. Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dari taksonomi dalam evaluasi pendidikan b. Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan antara Taksonomi, Tujuan Instruksional Kognisi Lanjutan (C3-C6) a. Mahasiswa mampu merumuskan tujuan instruksional dengan mempedomani taksonomi bloom revisi	Buku: • Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Suharsimi Arikunto (Hal: 60-82) • Pengantar Evaluasi Pendidikan, Prof.Drs. Anas Sudijono (Hal: 48-62)	Hands on: • Secara berkelompok mahasiswa mampu merumuskan tujuan instruksional • Secara berkelompok mahasiswa membuat/menyusun instrumen hasil belajar kognitif yang mengacu pada domain Taksonomi Bloom revisi

Perangkat selanjutnya yakni Rencana perkuliahan semester. Perangkat ini memberikan gambaran terkait rincian perkuliahan meliputi waktu, CPMK, Bahan ajar, Media dan bahan ajar, estimasi waktu, pengalaman belajar, evaluasi dan sumber materi selama 16 kali pertemuan. Lembar ini memandu mahasiswa dalam dalam fase *self guided learning* maupun *collaborative learning*, berisi rincian mendetail pembagian tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada

kedua fase link bahan ajar video dan halaman buku, informasi terkait kuis *online* dan deskripsi kegiatan kolaboratif.

Tabel 4. Rencana perkuliahan semester

Konsep Evaluasi Pendidikan <i>Flipped Learning</i>
Gambaran Umum Perkuliahan
Pada materi ini mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep evaluasi pendidikan dengan mempelajari pengertian, ruang lingkup, prinsip-prinsip, ciri-ciri, karakteristik, tujuan, fungsi dan manfaat evaluasi pendidikan. Mahasiswa belajar dalam dua sesi yakni sesi pembelajaran mandiri dan sesi pembelajaran kolaborasi.
Daftar Tujuan Pembelajaran
<p>Kognisi dasar (C1-C2) <i>Basic Learning Objective</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian evaluasi pendidikan. 2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi ruang lingkup evaluasi pendidikan dan pembelajaran 3. Mahasiswa mampu membedakan pengukuran, penilaian, dan evaluasi 4. Mahasiswa mampu menjelaskan hakikat evaluasi 5. Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip evaluasi <p>Kognisi Lanjut (C3-C6) <i>Advance Learning Objective</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat peta konsep tentang pengertian, ruang lingkup, prinsip-prinsip, ciri-ciri, karakteristik, tujuan, fungsi dan manfaat evaluasi pendidikan
Pembelajaran Individual mandiri-diluar kelas/<i>Individual Space-Out Class</i>
Bacalah buku dibawah ini untuk menguasai Tujuan pembelajaran kognisi dasar, cek kembali pengetahuan anda dengan memperhatikan Tujuan pembelajaran kognisi dasar dan cek kesiapan anda mengikuti perkuliahan dengan melihat tujuan perkuliahan kognisi lanjut. Buku: <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Evaluasi Pendidikan, Prof. Drs. Anas Sudijono (Hal: 1-48) • Asesmen dan Evaluasi Pendidikan, Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd (Hal:6-42) Link video: https://www.youtube.com/watch?v=HLUk42kgWyo (Konsep dasar evaluasi Pembelajaran) https://www.youtube.com/watch?v=Q31xk1sw7h8 (Fungsi, Tujuan, prinsip Evaluasi) https://www.youtube.com/watch?v=Ux3PvbTBZxk (Fungsi, Tujuan, prinsip Evaluasi)
<i>Colaborative Space-Face to Face In Class</i>
Hands on: Membuat poster bagan/peta konsep tentang pengertian, ruang lingkup, prinsip-prinsip, ciri-ciri, karakteristik, tujuan, fungsi dan manfaat evaluasi pendidikan
Informasi Kuis
Setelah mempelajari materi, kerjakanlah kuis yang terdapat pada googleclassroom Teknik evaluasi pendidikan. Link ditutup 3 jam sebelum perkuliahan dimulai, jika anda tidak dapat mengakses internet diwilayah anda, hubungi dosen anda melalui : email: arinirahmadana@stainsorong.ac.id atau via sms/Wa:0853421288

Pengembangan perangkat terakhir adalah *self guided learning* yang berfungsi sebagai perangkat tempat mendistribusikan link perkuliahan *online*, link kuis, dan link tugas, serta informasi-informasi dan dokumen penting terkait perkuliahan Pemilihan *google class room*

didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, dimana portal ini sangat familiar sehingga mudah untuk diterapkan oleh dosen dan mahasiswa.

Tahap keempat implementasi. Tahap ini mengimplementasikan desain pembelajaran yang dikembangkan pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan. Tahap implementasi pertama adalah dengan membagikan dan menginformasikan panduan perkuliahan yang dikembangkan pada orientasi perkuliahan awal beserta seluruh perangkat pembelajaran serta platform yang digunakan. Tidak terdapat kendala berarti terkait alat dan media yang digunakan, namun untuk memahami mekanisme sistem pembelajaran *flipped learning* yang masih cenderung baru. Mahasiswa membutuhkan 3-4 kali pertemuan agar terbiasa menggunakan pembelajaran dengan pola *flipped learning*.

Fase pertama adalah *non face to face* atau fase pembelajaran mandiri, pembelajaran dimulai dengan menginstruksikan mahasiswa mempelajari materi serta menguasai sejumlah tujuan pembelajaran sebelum hari perkuliahan dimulai (*self guided learning*), tujuan pembelajaran dan link materi tertera pada lembar perkuliahan. Selanjutnya untuk memonitoring pembelajaran mandiri mahasiswa tersedia link kuis yang harus dikerjakan sebelum perkuliahan dimulai, link kuis tertera pada googleclassroom. Fase kedua adalah fase pembelajaran *face to face* dengan *zoom meeting* bersama dosen dirangkaikan dengan pembelajaran kolaboratif dengan platform *google document*, namun sebelum pembelajaran dimulai dosen mengecek hasil kuis untuk memastikan mahasiswa menguasai konsep dasar pembelajaran. Pada fase ini mahasiswa diharapkan menguasai sejumlah tujuan pembelajaran tingkat lanjut melalui belajar kolaboratif dengan teman kelompok serta arahan dosen. Daftar tujuan pembelajaran pada *face to face*, serta deskripsi kegiatan kolaboratif tertera pada lembar perkuliahan sedangkan link *zoom meeting* dan link tugas kolaboratif tertera pada *google class room*. Implementasi desain perkuliahan berlangsung selama 16 kali pertemuan dengan luaran akhir berupa instrumen evaluasi hasil pekerjaan mahasiswa secara kolaboratif

Pada tahap Evaluasi. Perangkat Desain Pembelajaran *Flipped Learning prototype 1* yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi melalui tahap validasi dan uji kepraktisan. Validasi awal oleh validator yakni 3 dosen berlatar kependidikan. Hasil validasi menunjukkan rerata nilai 3,36 dengan dari skala 4 dengan kategori Sangat valid dengan beberapa catatan revisi. Hasil catatan validator kemudian digunakan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran yang dikembangkan, secara garis besar perangkat yang mengalami revisi yakni Pedoman perkuliahan, dan lembar perkuliahan sedangkan perangkat lainnya dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya adalah tahap uji kepraktisan, dengan menyebarkan angket dengan 13

pernyataan kepada mahasiswa terkait penggunaan model *flipped learning* dan perangkat-perangkat pembelajarannya. Hasil yang diperoleh tertera pada tabel berikut.

Tabel 5. Tabel hasil angket kepraktisan

No	Pernyataan	Nilai
1	Pedoman perkuliahan dan lembar perkuliahan Perkuliahan <i>Flipped</i> media mudah dipahami	3,97
2	Model Pembelajaran <i>Flipped learning</i> memudahkan saya dalam pembelajaran	4,00
3	Panduan Perkuliahan memberikan informasi yang jelas tentang langkah-langkah perkuliahan yang harus saya ikuti	4,14
4	Panduan Perkuliahan memberikan informasi tentang tujuan perkuliahan	4,10
5	Panduan Perkuliahan memberikan informasi tentang sumber belajar yang bisa digunakan	4,03
6	Panduan perkuliahan Dapat membantu saya mencapai tujuan perkuliahan dengan baik	3,90
7	Strategi ini membuat tugas saya menjadi lebih fleksibel dalam belajar	3,86
8	Strategi ini memudahkan saya berkolaborasi dengan teman kelompok	4,03
9	Saya ingin belajar lagi dikemudian hari menggunakan strategi ini	3,93
10	Panduan Perkuliahan memberikan informasi yang jelas tentang langkah-langkah perkuliahan yang harus saya ikuti	4,14
11	Panduan Perkuliahan memberikan informasi tentang tujuan perkuliahan	4,10
12	Panduan Perkuliahan memberikan informasi tentang sumber belajar yang bisa digunakan	4,03
13	Panduan perkuliahan Dapat membantu saya mencapai tujuan perkuliahan dengan baik	3,90
	Rata-Rata	4,12
	Presentasi	82,4%

Skor 82,4 % jika disesuaikan dengan kriteria interpretasi skor menurut berada pada kategori sangat praktis, sehingga dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran Teknik evaluasi pendidikan. Selanjutnya untuk nilai keefektifan dilihat dengan mengacu pada nilai tes hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah teknik evaluasi pendidikan. Nilai hasil belajar yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai rentang nilai yang berlaku pada fakultas tarbiyah IAIN Sorong, dengan batasan bahwa mahasiswa dianggap tidak lulus apabila memperoleh nilai hasil belajar akhir D dan E. Dari data hasil belajar yang diperoleh rentang nilai mahasiswa berada pada kategori nilai A, B dan C, sehingga dapat ditarik simpulan bahwa seluruh sampel mahasiswa berhasil lulus dengan presentasi 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan pada mata kuliah Teknik evaluasi pendidikan.

SIMPULAN

Pengembangan desain pembelajaran *Flipped Learning* dalam kondisi daring, menghasilkan perangkat pembelajaran berupa panduan pelaksanaan perkuliahan, pembagian tujuan perkuliahan, Rencana Perkuliahan Semester, serta Lembar perkuliahan untuk 16 kali pertemuan. Pengembangan desain model *Flipped learning* pada pembelajaran daring menggunakan model pengembangan ADDIE dan dinyatakan valid, praktis dan efektif diaplikasikan, dan bisa menjadi acuan dalam mengimplementasikan *Flipped learning* secara daring pada perguruan tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Latif, S. W., Matzin, R., Jawawi, R., Mahadi, M. A., Jaidin, J. H., Mundia, L., & Shahrill, M. (2017). Implementing the Flipped Classroom Model in the Teaching of History. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(4), 374–381.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i4.6390>
- Al-Samarraie, H., Shamsuddin, A., & Alzahrani, A. I. (2020). A flipped classroom model in higher education: a review of the evidence across disciplines. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 68, Issue 3). Springer US.
<https://doi.org/10.1007/s11423-019-09718-8>
- Anugrah, A., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2021). How Flipped Classroom Helps the Learning in the Times of Covid-19 Era? *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 151–158. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17555>
- Bintari Kartika Sari. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan ,”* 94–96, 87–102. <http://eprints.umsida.ac.id/432/>
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an Instructional System Design Model as a Guideline for Lecturers in Creating a Course Using Blended Learning Approach. *IJIM*, 14(14), 164–181.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411>
- Fazal, M., & Navarrete, C. (2020). Flipped Learning in Online Courses: Challenges and Possibilities. *INTED2020 Proceedings*, 1(March), 139–139.
<https://doi.org/10.21125/inted.2020.0083>
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala pembelajaran daring selama masa pandemi di

- kalangan mahasiswa pendidikan matematika: Kajian kualitatif deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.364>
- Kartika, R. (2020). Analisis Faktor Munculnya Gejala Stres Pada Mahasiswa Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukasi Dan Teknologi*, 1(2), 107–115. <https://doi.org/10.31234/osf.io/nqesb>
- Livana, Mubin, & Basthomi, Y. (2020). Penyebab Stres Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(2), 203–208.
- Maulana, H. A. &, & Iswari, R. D. (2020). Analisis Tingkat Stres Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Statistik Bisnis di Pendidikan Vokasi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1), 17–30. <http://dx.doi.org/10.30595/jkp.v14i1.8479>
- McLaughlin, J. E., Roth, M. T., Glatt, D. M., Gharkholonarehe, N., Davidson, C. A., Griffin, L. M., Esserman, D. A., & Mumper, R. J. (2014). The flipped classroom: A course redesign to foster learning and engagement in a health professions school. *Academic Medicine*, 89(2), 236–243. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000000086>
- Nouri, J. (2016). The flipped classroom: for active, effective and increased learning – especially for low achievers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0032-z>
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi Iain Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38.
<https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>
- Sams, A., & Bergmann, J. (2011). Flipping the cussroom. *Educational Horizons*, 90(1).
- Talbert, R., & Bermann, J. (2017). *A Guide for Higher Education Faculty*. Stylus Publishing, LLC.
- Van Vliet, E. A., Winnips, J. C., & Brouwer, N. (2015). Flipped-class pedagogy enhances student metacognition and collaborative-learning strategies in higher education but effect does not persist. *CBE Life Sciences Education*, 14(3), 1–10.
<https://doi.org/10.1187/cbe.14-09-0141>
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(3), 313–340. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2274>