

Erwin Hari Kumiawan, dkk.

The background of the cover is a photograph of a classroom. At the top, a wooden shelf holds a black laptop in the center, a stack of books on the left, and some markers on the right. Below the shelf is a dark green chalkboard. The title 'Flipped Classroom' is written in white, chalk-like font on the board. 'Flipped' is on the top line, underlined with a thick white stroke, and 'Classroom' is on the line below. Below the title, the subtitle 'SEBUAH STRATEGI PENGAJARAN READING BERBASIS E-LEARNING' is written in a smaller, white, sans-serif font. At the bottom of the cover, there is a dark grey banner with the publisher's name 'PUSTAKA mediaguru' in white and yellow text.

Flipped Classroom

SEBUAH STRATEGI PENGAJARAN READING
BERBASIS E-LEARNING

PUSTAKA
mediaguru

Erwin Hari Kumiawan, dkk.

Flipped Classroom

**SEBUAH STRATEGI PENGAJARAN READING
BERBASIS E-LEARNING**

PUSTAKA
mediaguru

Flipped Classroom

sebuah strategi pengajaran reading berbasis e-learning

Penulis: Erwin Hari Kumiawan
Sri Wulandari
M. Syaichul Muchyidin

ISBN 978-602-468-930-8

Editor: Willy Ediyanto

Penata Letak: @timsenyum

Desain Sampul: @kholidsenyum

Copyright © Pustaka Media Guru, 2018

vi, 88 hlm, 14,8 x 21 cm

Cetakan Pertama, Februari 2018

Diterbitkan oleh

CV. Pustaka MediaGuru

Anggota IKAPI

Jl. Dharmawangsa 7/14 Surabaya 60286

Website: www.mediaguru.id

Dicetak dan Didistribusikan oleh

Pustaka Media Guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun
2002 tentang Hak Cipta, PASAL 72

Persembahkan

Buku ini kami persembahkan kepada:

1. Dikti, selaku penyandang dana hibah penelitian kami.
2. LP2M Uniska yang telah memberikan pendampingan baik secara langsung maupun tidak langsung.
3. FKIP Uniska Kediri selaku institusi yang telah mendukung penelitian kami.
4. Mahasiswa FKIP semester IV tahun ajaran 2016-2017
5. Dunia Pendidikan Indonesia
6. MediaGuru, sebagai candradimuka penulisan kami.

Kata Pengantar

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan buku ***Flipped Classroom, Sebuah strategi dalam pengajaran Reading berbasis E-learning***

Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah ke haribaan Rasul dan Nabi kami, Muhammad SAW atas bimbingannya menuju dinnul Islam dan suri tauladan yang insya Allah menjadi pedoman tingkah laku menuju Jannah-Nya.

Buku ini kami susun dengan waktu yang bersamaan dengan penyelesaian laporan Penelitian Dosen Pemula Hibah Dikti yang harus juga selesai di awal bulan November. Sesuatu yang luar biasa bisa menyelesaikan dengan beberapa inspirasi dan bantuan dari teman-teman dari UNISKA serta dukungan keluarga sehingga dapat memperlancar penyusunan buku ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan buku ini.

Buku ***“Flipped Classroom, Sebuah strategi dalam pengajaran Reading berbasis E-learning”*** ini telah kami susun secara maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar penyusunannya. Untuk

itu kami menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki buku ini.

Akhir kata kami berharap semoga buku tentang strategi pengajaran berbasis e-learning di abad 21 bisa membantu generasi Z dalam belajar.

Kediri, 1 November 2017

Penyusun,

Daftar Isi

Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Bab I Membaca Kritis	1
Bab II <i>E-Learning</i> dalam Pembelajaran	7
Bab III <i>Flipped Classroom</i>	17
Bab IV Beberapa Aplikasi Pendukung	23
Bab V Penerapan <i>Flipped Classroom</i> dalam Pengajaran ...	63
Bab VI Kesimpulan dan Saran	77
Referensi	79
Indeks	83
Profil Penulis	84

Bab I

Membaca Kritis

Keterampilan Membaca

Lindsay dan Knight (2006: 70-74) menyebutkan beberapa keterampilan yang diperlukan oleh pelajar untuk dikembangkan. Hal tersebut antara lain mempelajari membaca dalam berbagai cara, menyesuaikan jalannya mereka membaca sesuai teks dan alasan mereka untuk membaca, membaca dengan aktif, memahami hubungan di antara kalimat, pemahaman bantuan oleh penggunaan tekstual dan teka-teki visual, mempergunakan kata kunci berdasarkan konteks, berarti menyimpulkan, memperkirakan arti dan pengetahuan awal.

Kemudian, Harmer (2007:1001 - 202) menyatakan ada dua keterampilan harus dikuasai oleh pembaca. Yang pertama adalah siswa harus menguasai teks untuk bit tertentu dari keterangan yang mereka cari. Kemudian, siswa harus memahami satu teks untuk memperoleh ide umum sekitar apa yang akan dibahas.

Hudson (2007:79) mengatakan ada 4 keterampilan dalam membaca, yaitu: keterampilan memecahkan kata kunci, keterampilan memahami, kelancaran membaca, dan mengkritisi bacaan. Rosenshine dalam Hudson (2007: 80 - 81) menyebutkan tujuh subskill di dalam membaca. Ketujuh hal tersebut adalah: mengenali urutan, mengenali perkataan

dalam hubungan kalimat, mengidentifikasi ide utama, detail pemecahan kode, menggambar kesimpulan, mengenali lantaran dan akibat, serta bandingkan dan pembandingan.

Prinsip Pelajaran Membaca

Harmer (2007:101 - 102) menyebutkan beberapa prinsip dalam membaca. Yang pertama, guru menganjurkan murid untuk membaca sesering mungkin dan sebanyak-banyaknya. Kedua, siswa perlu mengetahui apa mereka sedang pelajari. Ketiga, menganjurkan murid untuk menjawab isi suatu teks, tidak hanya terpusat pada struktur teks. Keempat, menyesuaikan pertanyaan dengan topik ketika sedang membaca teks secara intensif. Kelima, mencocokkan tugas dengan topik ketika membaca intensif. Terakhir, guru memanfaatkan teks bacaan secara utuh.

Harmer (2007: 373 - 376) menyatakan terdapat beberapa prinsip keterampilan pelajaran membaca, yaitu:

1. Di dalam pembelajaran terintegrasi, guru tidak boleh melupakan tujuan khusus keterampilan membaca.
2. Guru harus mempergunakan teknik pemotivasian yang ilmiah.
3. Guru harus memilih teks secara seimbang antara keabsahan dan keterbacaannya.
4. Guru harus menganjurkan pengembangan strategi membaca.
5. Guru memberikan pengetahuan teknik atas dan bawah.
6. Guru harus mengikuti SQ3R (survei, pertanyaan, bacaan, ceriterakan dan telaah) urutan

7. Guru harus membuat satu rencana terdiri dari prabacaan, whilst (?) membaca, dan menempatkan bacaan.
8. Guru harus merencanakan penilaian.

Membaca Kritis

Membaca kritis berarti pembaca menerapkan proses, model, pertanyaan, dan teori tertentu untuk mendapatkan peningkatan kejelasan dan pemahaman. Ada lebih banyak usaha dan pemahaman dalam membaca kritis daripada sekadar *skimming* teks. Apa bedanya? Jika pembaca "melirik" teks, karakteristik dan informasi yang dangkal saat membaca terus berjalan. Membaca kritis terjadi pada "struktur dalam" (yaitu konsistensi logis, nada, organisasi, dan sejumlah istilah lain yang sangat penting).

Apa yang dibutuhkan untuk menjadi pembaca yang kritis? Ada berbagai jawaban yang tersedia untuk pertanyaan ini. Berikut beberapa langkah yang disarankan:

1. Bersiaplah untuk menjadi bagian dari pendengar. Kemudian, penulis merancang teks untuk khalayak tertentu, dan menjadikan semua pembaca lebih mudah mencapai tujuan penulis. Pahami pengarangnya, pengarang mengantisipasi pendengar; membaca pengantar dan catatan.
2. Bersiaplah untuk membaca dengan pikiran terbuka. Pembaca kritis mencari ilmu; mereka tidak "menulis ulang" sebuah karya yang sesuai dengan kepribadian mereka sendiri. Tugas Anda sebagai pembaca kritis adalah membaca apa yang ada di halaman, memberi

kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan ide dan membiarkan diri Anda merenungkan secara bijaksana, obyektif, pada teks.

3. Pertimbangkan judulnya. Ini mungkin tampak jelas, namun judulnya bisa memberi petunjuk pada sikap, sasaran, sudut pandang, atau pendekatan penulis.
4. Baca perlahan. Ini merupakan faktor dalam "bacaan yang dekat." Dengan membaca perlahan, Anda akan membuat lebih banyak hubungan di dalam teks.
5. Gunakan kamus dan referensi yang sesuai. Hal ini dilakukan bila saat kita membaca, kita menemukan kata yang tidak jelas atau sulit untuk didefinisikan dalam konteks. Setiap kata penting, sangat penting untuk mengetahui bagaimana penulis menggunakannya.
6. Buat catatan. Membuat catatan dengan catatan pinggir, garis bawah, dan tandai, tuliskan gagasan di buku catatan, lakukan sesuatu sesuai selera Anda. Perhatikan ide utama, tesis, gagasan utama penulis untuk mendukung teori tersebut. Menulis sambil membaca mengingatkan Anda dalam banyak hal, terutama dengan membuat link yang tidak jelas dalam inti teks dalam tulisan Anda sendiri.
7. Simpanlah jurnal bacaan. Selain mencatat, sering kali membantu mencatat tanggapan dan pemikiran Anda secara teratur di tempat yang lebih permanen yang menjadi milik Anda untuk dikonsultasikan. Dengan mengembangkan kebiasaan membaca dan menulis, kedua keterampilan tersebut akan meningkat.

Membaca kritis melibatkan keterampilan logis dan retorik. Mengidentifikasi tesis penulis adalah saat yang baik untuk memulai, tapi untuk memahami bagaimana maksud penulis adalah pekerjaan yang sulit. Lebih sering seorang penulis akan membuat klaim (paling sering dalam bentuk tesis) di dalam tubuh teks. Yang dimaksud penulis adalah suara, atau dapat diterima. Alasan penulis: ini adalah surat perintah. Jika premis penulis tidak didukung, membaca kritis akan mengungkap penyimpangan dalam teks yang tidak benar.

Bab II

E-Learning dalam Pembelajaran

Kemajuan teknologi hampir telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Dunia pendidikan adalah dimensi yang tak lepas dari pengaruh teknologi, keberadaan teknologi telah mengubah dan memberi sumbangsih yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Namun selain memiliki manfaat, kemajuan teknologi juga tidak lepas dari berbagai efek negatif yang bisa ditimbulkan jika kita tidak bijak dalam menggunakannya.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian *E-learning* dari berbagai sumber:

1. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010).

3. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).



Kemajuan teknologi sedikit demi sedikit telah memengaruhi proses belajar mengajar. Jika dahulu pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, maka seiring kemajuan teknologi telah banyak produk teknologi yang ditemukan dan diterapkan dalam dunia pendidikan. Teknologi itu mempengaruhi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lambat laun menyajikan konsep baru yang lebih modern dan sangat praktis. *E-learning* atau *Electronic learning* adalah sebuah istilah untuk menggambarkan pembelajaran yang dipadukan dengan penggunaan perangkat teknologi yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Apa saja kelebihan pembelajaran yang diterapkan dengan penggunaan metode *E-learning*, serta berapa efektif

pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronik dalam proses pembelajaran? Bisa dipastikan penggunaan perangkat elektronik dalam mendukung proses pembelajaran memberikan efek yang cukup besar. Berikut ulasannya.

1. Pembelajaran lebih realistis dan kontekstual
Manfaat yang bisa dirasakan dengan pembelajaran menggunakan media *E-learning* adalah pembelajaran menjadi lebih realistis dan kontekstual. Misalnya saja dalam penggunaan media proyektor dan LCD dalam pembelajaran. Dengan menggunakan proyektor yang tersambung dengan komputer, guru bisa memutar video sebagai bentuk belajar yang lebih realistis dan kontekstual. Dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran siswa bisa lebih memahami konsep yang dijelaskan oleh gurunya karena siswa bisa menyaksikan secara langsung melalui tayangan video. Berbeda halnya dengan metode pembelajaran konvensional yang sebagian besar hanya didominasi oleh konsep abstrak. Dengan cara konvensional, bisa membuat pemahaman materi pelajaran kurang maksimal. Akan tetapi beberapa materi pembelajaran sebenarnya juga ada yang cocok menggunakan metode konvensional dan sebagian lagi lebih cocok menggunakan pembelajaran dengan penerapan *E-learning*. Penggunaan metode konvensional atau *E-learning* sangat tergantung pada kapasitas seorang guru dalam mendidik. Dapat disimpulkan bahwa

kualitas guru menjadi faktor utama suksesnya suatu pembelajaran.

2. Penggunaan *E-Learning* dapat menghemat biaya. Selanjutnya manfaat dari *E-Learning* dalam pembelajaran adalah bisa lebih menghemat biaya operasional dalam proses pembelajaran. Dengan media *E-Learning* guru tidak perlu lagi susah payah membuat media pembelajaran, karena beberapa media telah tersedia dalam bentuk digital dan banyak tersedia di internet. Guru hanya perlu *searching* menggunakan *serach engine* semisal Google, Ask, atau Yahoo, untuk mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Hal ini benar-benar menghemat waktu dan tinggal menyesuaikan dengan tingkatan usia dan kesesuaian isi.
3. *E-Learning* sebagai sumber belajar. Keberadaan media elektronik telah merubah gaya belajar siswa. Gaya nelaajr siswa yang dulunya bersifat konvensional menuju kearah yang lebih efektif dan praktis. Media elektronik (*E-learning*) memiliki berbagai kelebihan dibandingkan sumber belajar seperti buku, majalah, dll. Melalui media elektronik siswa bisa mengakses internet umtuk mencari materi pelajaran dari berbagai sumber sehingga pengetahuan siswa menjadi lebih kaya. Selain itu kemudahan dalam menemukan materi pelajaran melalui internet menjadi nilai plus tersendiri.
4. Penggunaan media *E-Learning* sangat efisien dan praktis. Manfaat selanjutnya yang bisa dirasakan

dengan menggunakan *E-Learning* dalam pembelajaran adalah lebih efisien dan praktis. Biasanya guru harus membuat media pembelajaran dengan cara manual. Kemungkinan besar media pembelajaran yang dibuat tidak akan bertahan lama. Jika menggunakan media elektronik, media pembelajaran menjadi lebih tahan dan awet karena disimpan dalam bentuk file. Selain itu, menggunakan *E-learning* lebih mudah dan praktis. Hanya perlu menyalakan laptop atau komputer dan disambungkan dengan proyektor. Beberapa saat kemudian kepada siswa bisa diperlihatkan materi-materi pelajaran yang akan dipelajari.

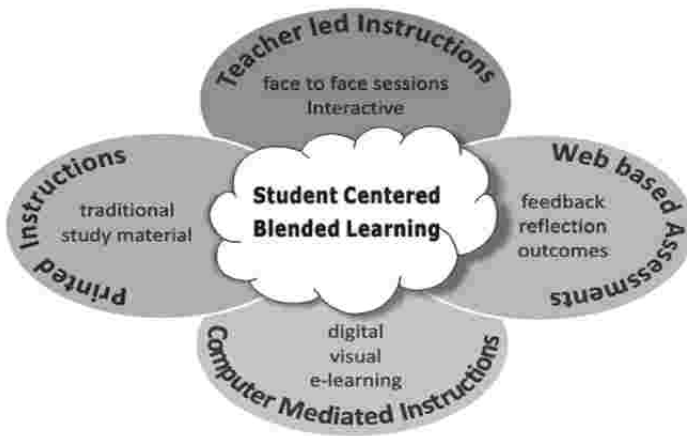
5. Membuat siswa lebih peka dengan kemajuan teknologi. Manfaat *E-Learning* bagi dunia pendidikan ialah melalui media pembelajaran elektronik (*E-Learning*) siswa akan menjadi lebih peka terhadap teknologi sehingga mereka tidak gaptek (gagap teknologi). Namun jika tidak digunakan dengan bijak dan kurang mendapatkan bimbingan dari guru maupun orang tua justru akan memberikan efek negatif bagi siswa. Untuk itu siswa maupun guru sebaiknya lebih bijak dalam menggunakan media pembelajaran elektronik
6. Kelas *online*. Dengan adanya internet siswa tidak harus untuk hadir dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran melainkan bisa mengikuti pembelajaran melalui bantuan internet yakni melalui kelas *online*. Dengan kelas *online* kesempatan untuk mengenyam pendidikan yang layak semakin mudah dan efisien.

7. Memudahkan pelaksanaan ujian nasional. Dengan hadirnya pelaksanaan ujian nasional berbasis computer, selain menghemat biaya pelaksanaan ujian nasional juga meminimalisir kecurangan dalam ujian. Ujian nasional berbasis komputer juga membuat proses pemeriksaan hasil ujian nasional yang selama ini membutuhkan waktu yang cukup lama menjadi lebih singkat dengan hasil yang akurat.
8. Berfungsi sebagai media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran elektronik (*E-learning*) bagi dunia pendidikan selanjutnya ialah dengan keberadaan media pembelajaran elektronik pembelajaran akan lebih bervariasi. Selama ini guru hanya bisa memaparkan teori atau gambar tentang materi pelajaran tertentu. Dengan keberadaan internet pembelajaran bisa disaksikan langsung melalui tayangan video melalui YouTube, Facebook Live, Instagram *Live*, dan *teleconverence*. Pembelajaran menjadi tidak terkesan sebatas konsep semata namun bisa membuat pembelajaran menjadi konkret sehingga menjadi lebih berkesan.
9. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pengalaman ini akan muncul dari banyaknya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat pelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan. Misalnya saja pemutaran video-video bertema pendidikan. Pembelajaran yang serius juga bisa diselingi dengan kegiatan menonton film, sehingga siswa tidak hanya disugahi dengan materi yang

berifat audio maupun visual namun gabungan antara audio-visual

Blended Learning

Blended Learning dalam Binus Center (2013) dijelaskan bahwa hal ini juga disebut dengan *Hybrid Learning*, sesuai dengan namanya merupakan suatu metode pembelajaran yang mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka dengan *online learning*. Metode pembelajaran bisa berupa tatap muka sehari-hari, kemudian ada beberapa komponen pembelajaran *e-learning* yang disisipkan, maupun sebaliknya. Kebanyakan pembelajaran *e-learning*, lalu disisipkan metode tatap muka untuk *review* atau untuk ujian. Ada yang perlu diperhatikan oleh peserta saat hendak mengikuti metode pembelajaran ini, yaitu komitmen waktu untuk mempelajari suatu topik, kemampuan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Metode pembelajaran ini bisa menjadi suatu solusi yang baik untuk memenuhi kebutuhan pasar, di mana metode pembelajaran tatap muka dirasa sulit karena adanya kendala waktu maupun tempat, adanya pengurangan biaya operasional, Peserta dapat menentukan sendiri kecepatan mereka dalam belajar, tidak terikat waktu namun tetap harus memiliki komitmen.



Gambar 1.1 Bagan Blended Learning dalam pengajaran

Madeamin dalam blognya menulis beberapa kelebihan *blended learning*:

1. Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet.
2. Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online.
3. Kegiatan diskusi berlangsung secara *online/offline* dan berlangsung di luar jam pelajaran. Kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antarpeserta didik itu sendiri.
4. Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam pelajaran.

5. Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung.
6. Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan.
7. Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku.

Tentunya, pembelajaran dengan konsep kombinasi/pembauran selain memiliki kelebihan-kelebihan di atas juga memiliki kekurangan-kekurangan, antara lain:

1. Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.
2. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan *assesment*, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
3. Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka.
4. Tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
5. Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

Bab III

Flipped Classroom

Apa itu *Flipped Classroom*?

Dalam bukunya *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Everyday* (2012), Jonathan Bergmann dan Aaron Sams menulis, “*Basically the concept of a flipped class is this: that which is traditionally done in class is now done at home, and that which is traditionally done as homework is now completed in class.*”

Flipped Classroom adalah model pembelajaran yang “membalik” metode tradisional, biasanya materi diberikan di kelas dan siswa mengerjakan tugas di rumah. Konsep *Flipped Classroom* mencakup *active learning*, keterlibatan siswa, dan *podcasting*. Untuk menjelaskan pengertian *flipped classroom* atau pembelajaran kelas terbalik, kita dapat membandingkannya dengan pembelajaran yang sudah biasa kita lakukan, yang dimasukkan ke dalam kelompok pembelajaran tradisional. *Flipped classroom* merupakan pembalikan prosedur pembelajaran tradisional. Yang biasanya dilakukan di kelas dalam pembelajaran tradisional menjadi dilaksanakan di rumah dalam *flipped classroom*, dan yang biasanya dilaksanakan di rumah sebagai PR dalam pembelajaran tradisional menjadi dilaksanakan di kelas. Sebab itu disebut terbalik–pembelajaran kelas terbalik.

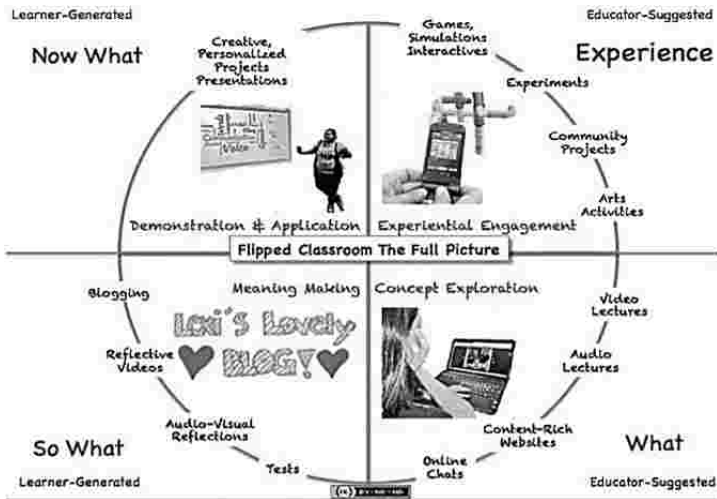
Dalam pembelajaran tradisional, siswa diajar oleh guru di kelas dengan menggunakan strategi ceramah atau

penjelasan langsung dari guru, diskusi kelompok, atau membaca dan mengamati, kemudian mengerjakan tugas-tugas untuk penguatan di rumah berupa PR, merangkum materi, membuat kliping dan sebagainya.

Akan tetapi, dalam *flipped classroom*, materi terlebih dahulu diberikan melalui video pembelajaran/power point yang harus ditonton/diamati siswa di rumah masing-masing, membuat rangkuman, mencatat poin-poin penting, membuat pertanyaan, diskusi dengan teman secara *online*, atau membaca sumber-sumber yang dibutuhkan.

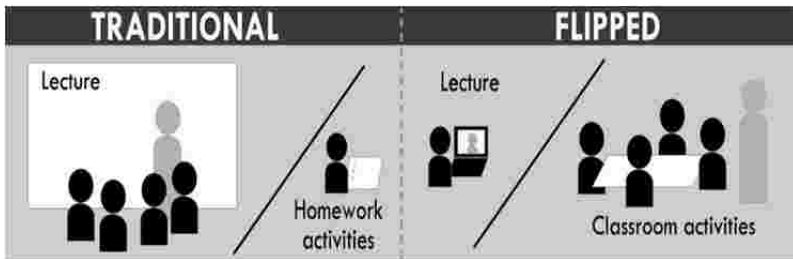
Di dalam kelas, siswa mengerjakan tugas berdasarkan instruksi yang telah disampaikan sebelumnya (melalui video/power point). Dalam hal ini siswa dapat lebih memfokuskan diri pada kesulitannya dalam memahami materi ataupun kemampuannya dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi tersebut. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.

Sebaliknya, meskipun di kelas ada diskusi, praktik laboratorium, penjelasan terhadap konsep-konsep yang belum dipahami siswa, tetapi ini sifatnya untuk penguatan atau pendalaman. Selebihnya, sesi belajar di kelas digunakan untuk diskusi kelompok dan mengerjakan tugas. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pemberi saran.



Penerapan model *flipped classroom* memiliki banyak keuntungan dibandingkan model pembelajaran tradisional. Tersedianya materi dalam bentuk video memberikan kebebasan pada siswa untuk menghentikan atau mengulang materi kapan saja di bagian-bagian yang kurang mereka pahami. Selain itu, pemanfaatan sesi belajar di kelas untuk proyek atau tugas kelompok mempermudah siswa untuk saling berinteraksi dan belajar satu sama lain.

Namun, meski memiliki banyak kelebihan, *flipped classroom* membutuhkan persiapan matang agar dapat berjalan dengan optimal. Guru tentunya harus membuat video pembelajaran yang menarik, berkualitas, serta dapat dipahami siswa tanpa tatap muka secara langsung; sementara siswa, di sisi lain, harus memiliki akses terhadap koneksi internet.



Model pembelajaran *flipped classroom* ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan siswa pada sebuah proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga sangat bermanfaat untuk guru dan siswa, karena :

1. Siswa memiliki kesempatan penuh untuk mengerjakan tugas mereka dengan didampingi oleh gurunya.
2. Guru dapat memastikan bahwa setiap siswa telah memahami konsep-konsep/materi yang disampaikan sebelum pindah ke materi berikutnya.
3. Siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk berkolaborasi, berbagi ide dan proyek bersama temannya.
4. Guru dengan mudah memiliki kesempatan untuk meninjau kembali rencana pembelajaran yang telah dilakukan. Sedangkan siswa dapat dengan mudah mempelajari kembali video pembelajaran setiap saat, terutama bagi siswa yang absen (tidak masuk sekolah).
5. Terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Meski begitu, tidak mudah untuk menerapkan dan membiasakan siswa mengikuti aturan model

pembelajaran *flipped classroom* ini. Butuh waktu yang tidak sebentar untuk mengubah model belajar siswa yang sudah terbiasa menunggu guru memberikan materi.

Berikut beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh guru dan siswa sebelum melaksanakan model pembelajaran ini:

1. Video pembelajaran, *power point*, resume pelajaran ataupun *e-book* beserta tugas (kuis/projek) yang akan dipelajari siswa di rumah.
2. Perangkat komputer sebagai media yang akan digunakan untuk mengakses video pembelajaran.
3. Koneksi internet yang memadai atau guru memberikan file video pada akhir kelas untuk dipelajari di rumah jika tidak ada koneksi internet yang memadai.
4. Kemampuan di bidang TIK. Kemampuan di bidang ini mutlak dibutuhkan, terutama kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran, dan membuat soal-soal interaktif untuk mendukung materi yang disampaikan.
5. Menyiapkan mental siswa kita supaya dapat menerima dan melaksanakan model pembelajaran ini dengan baik.

Bab IV

Beberapa Aplikasi Pendukung

1. Bandicam

Bandicam adalah program perekam game, video, presentasi, atau layar komputer dengan kualitas terbaik. Anda dapat merekam Minecraft, WoW, MapleStory iTunes, YouTube, PowerPoint, Excel, Firefox, HDTV, Webcam, Skype, Video chatting, Java/Flash games, Streaming Video dan Desktop.

Fungsi Bandicam:

- Merekam DirectX/OpenGL(AVI, MP4)
- Merekam layar kotak (AVI, MP4)
- Menangkap Gambar (BMP, PNG, JPG)
- Mendukung H.264, Xvid, MPEG-1, MJPEG, MP2, PCM
- Kontrol/Overlay FPS

Fitur yang tersedia:

- Dapat membuat rekaman video dengan ukuran kecil
- Dapat merekam hingga 24 jam
- Dapat merekam hingga resolusi 3840x2160
- Unggah video ke YouTube tanpa mengubah/mengurangi kualitas (720p/1080p)
- Tidak ada batasan ukuran (bisa lebih dari 3.9GB)

Untuk mendownloadnya, Kalian bisa dapatkan di link: <https://www.bandicam.com/downloads/>

Proses pemasangan Bandicam cukup mudah, dan Anda tidak perlu melakukan perubahan apapun pada pengaturan bawaannya. Anda bisa memilih di mana ikon Bandicam akan muncul (desktop, bilah "Quick Launch", dan menu Start).

Kalau kita sudah mempunyai Bandicam, sekarang ikuti tutorialnya :

Jalankan Bandicam

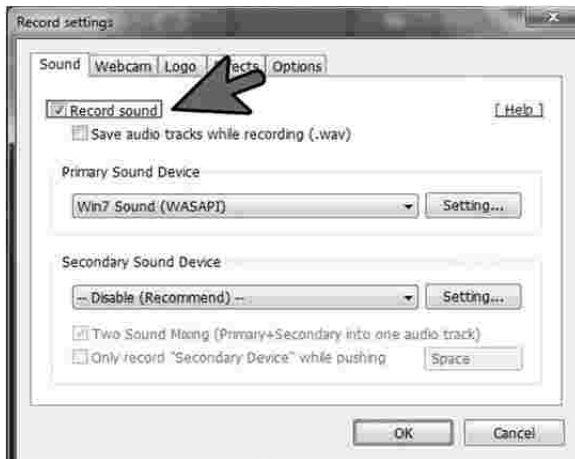




Mengatur Suara:

Bukalah jendela "Record Settings" dengan memilih tab Video di jendela Bandicam, kemudian mengklik tombol "Settings" di bagian "Record". Pastikan tab Sound terpilih pada menu "Recording settings".





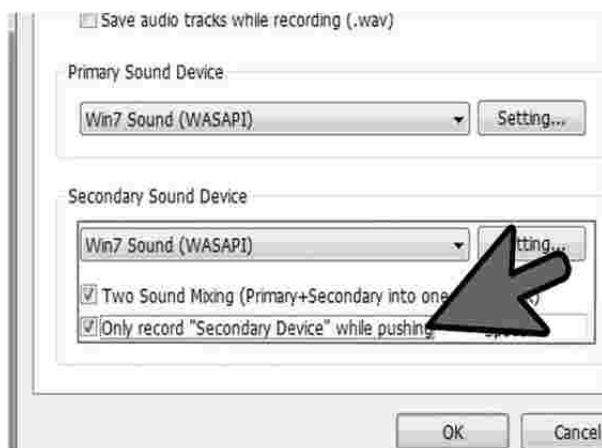
Bandicam bisa merekam semua suara dari program yang Anda rekam, juga masukan dari mikrofon. Fungsi ini sangat berguna jika Anda membuat panduan penggunaan program computer atau ingin memberi komentar atas permainan yang Anda mainkan.

Beri centang kotak "Record sound" untuk mengaktifkan opsi rekaman suara. Berkas final Anda akan lebih besar jika Anda ingin merekam suara.



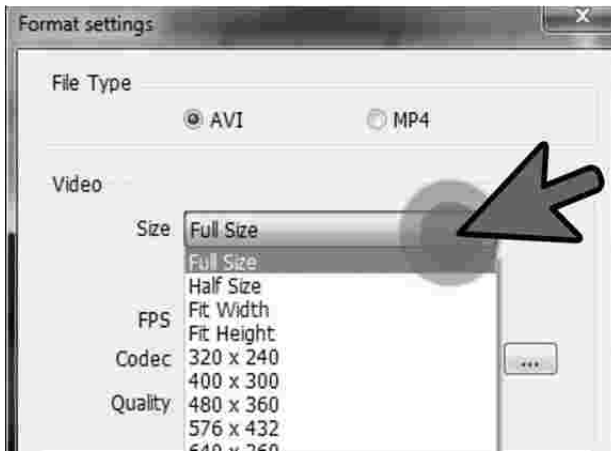
Pilihlah perangkat suara utama Anda. Jika Anda ingin merekam suara dari program yang Anda rekam, pastikan "Win8/Win7/Vista Sound (WASAPI)" terpilih pada menu "Primary Sound Device".

Klik Setting untuk membuka pengaturan perangkat suara Windows.'



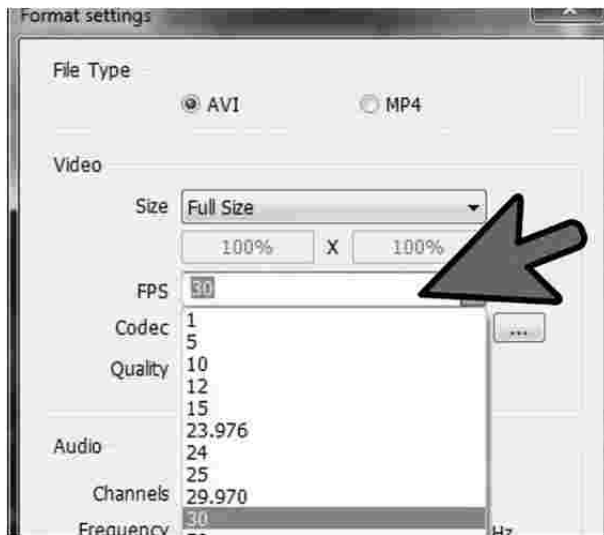
Mengatur Opsi Video

Bukalah menu pengaturan Video Format. Anda bisa mengubah pengaturan rekaman video untuk mendapat hasil terbaik untuk komputer Anda. Klik tab Video di jendela utama Bandicam, kemudian klik "Settings" di bagian "Format".



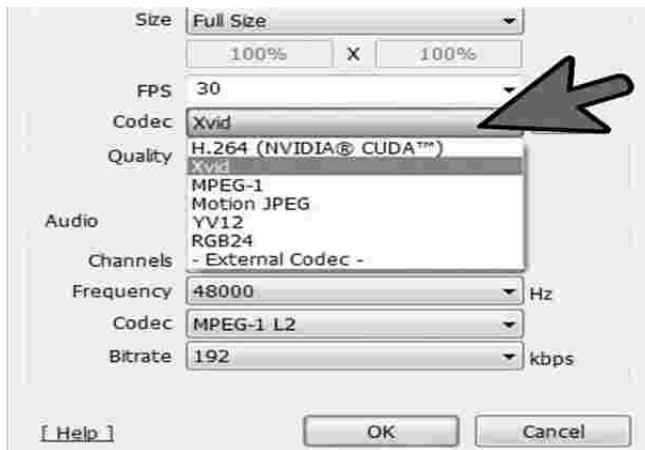
Pilih resolusi. Secara bawaan, resolusi akan diatur ke "Full Size", yang artinya, ukuran video akhir akan memiliki resolusi yang sama dengan rekaman awal. Jika Anda merekam layar penuh, resolusi akhir akan sama dengan resolusi program. Jika Anda merekam sebuah jendela, resolusi akhir akan sama dengan ukuran jendela yang Anda rekam.

Jika Anda mau, Anda bisa mengubah resolusi ke ukuran tertentu. Opsi ini berguna jika Anda akan memindahkan video ke perangkat yang hanya mendukung resolusi tertentu, namun video Anda mungkin pecah atau bengkok jika aspek rasio pilihan Anda tidak sama dengan aspek rasio rekaman.



Aturlah jumlah bingkai per detik (FPS). FPS adalah jumlah bingkai yang direkam per detik. Secara bawaan, pengaturan ini diset pada 30fps, yakni jumlah tertinggi yang diizinkan di YouTube. Jika Anda ingin mendapat rekaman berkualitas lebih tinggi, Anda bisa meningkatkan FPS.

FPS yang lebih tinggi akan menyebabkan ukuran berkas yang lebih besar dan beban yang lebih berat pada sistem Anda saat merekam. Anda mungkin merasakan masalah kinerja yang lebih berat jika komputer Anda tidak cukup cepat untuk merekam dalam FPS yang lebih tinggi.

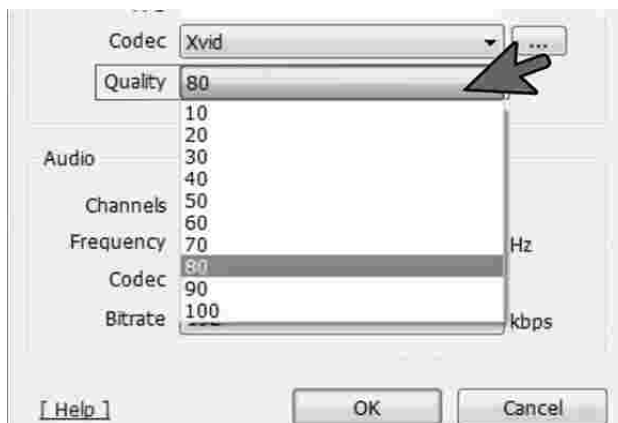


Pilih codec Anda. Codec adalah perangkat lunak yang memproses video saat direkam. Umumnya, codec yang digunakan adalah Xvid, karena Xvid didukung oleh kebanyakan sistem dan perangkat. Anda bisa memilih codec lain jika kartu video Anda mendukungnya.

Jika Anda memiliki kartu video nVidia, Anda bisa memilih codec "H.264 (NVENC)" untuk mendapat kualitas rekaman terbaik. Jika kartu grafis nVidia Anda adalah kartu kelas bawah, pilihlah "H.264 (CUDA)". Jika Anda menggunakan kartu grafis ATI, pilihlah "H.264 (AMP APP)", dan jika kartu grafis Anda adalah kartu grafis terintegrasi Intel, Anda bisa memilih "H.264 (Intel Quick Sync)".

Jika Anda memiliki lebih dari satu kartu video (misalnya nVidia dan Intel), pilihlah opsi yang menggunakan kartu video aktif. Jika monitor Anda terhubung ke papan utama ("mainboard"), Anda mungkin ingin memilih codec Intel, dan

jika monitor Anda terhubung ke kartu grafis nVidia atau AMD, pilihlah codec yang cocok dengan kartu grafis Anda.



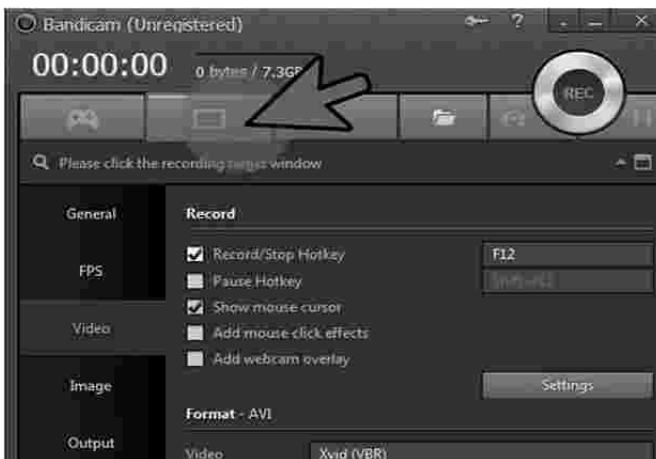
Pilihlah kualitas video. Menu "Quality" memungkinkan Anda mengatur kualitas umum dari rekaman Anda. Kualitas dicerminkan dengan angka, semakin besar angkanya, semakin baik kualitas rekaman Anda. Video berkualitas lebih baik berukuran lebih besar, namun jika video Anda berkualitas terlalu rendah, Anda akan kehilangan banyak detail dan kejelasan.

Merekam Sebagian Layar

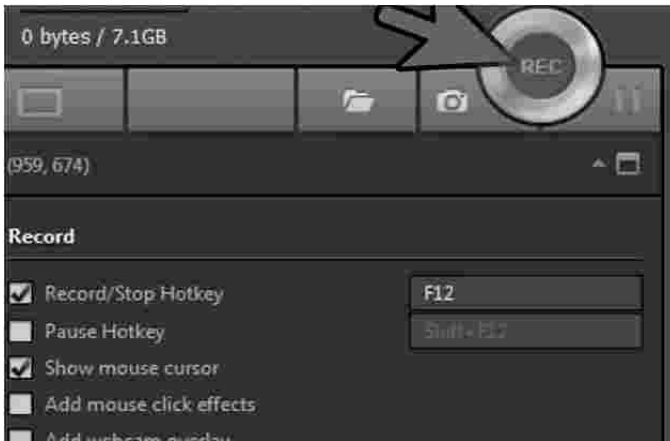
Tambahkan efek tebal pada kursor. Jika Anda merekam panduan penggunaan program, menebalkan kursor Anda akan membantu pemirsa untuk mengetahui apa yang sedang Anda lakukan. Klik tombol "Settings" pada bagian "Record" di antarmuka utama Bandicam. Klik tab Effects.

Anda bisa mengaktifkan efek klik yang muncul setiap kali tombol tetikus kiri atau kanan diklik. Klik tombol kosong di sebelah setiap opsi untuk mengatur warnanya.

Anda bisa menambahkan efek penebalan pada kursor sehingga pemirsa selalu bisa melihat kursor. Klik tombol kosong untuk mengatur warnanya. Warna kuning adalah warna penebalan kursor yang lazim dipakai, karena masih nyaman dipandang mata namun tetap jelas.

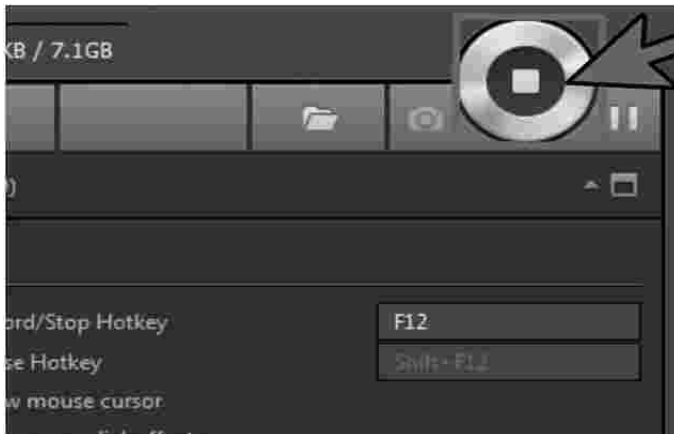


Klik tombol berbentuk kotak di dalam layar. Tombol ini berada di atas antarmuka utama Bandicam, di sebelah tombol berbentuk kontroler permainan. Garis besar jendela rekaman akan muncul di layar setelah Anda mengklik tombol tersebut.



Klik tombol REC untuk memulai proses rekaman. Anda bisa mengklik tombol REC di bagian pojok kanan atas jendela rekaman, atau mengklik tombol REC di jendela utama Bandicam. Saat rekaman dimulai, bingkai biru di jendela akan berubah menjadi merah, dan penghitung waktu akan dimulai.

Ambil tangkapan layar. Jika Anda ingin mengambil tangkapan layar dari rekaman Anda saat merekam, klik ikon kamera di bagian atas jendela rekaman. Tangkapan layar berisi hal yang ada di dalam jendela rekaman pun akan diambil.



Mengakhiri rekaman Anda. Klik tombol Stop di jendela rekaman atau jendela utama Bandicam untuk mengakhiri rekaman. Anda bisa melihat video baru Anda dengan mengeklik ikon folder di Bandicam. Ikon tersebut akan membuka folder Output, dan Anda bisa membuka video baru Anda di pemutar media yang ada.

Menyelesaikan Video

Lakukan pratinjau video. Bukalah folder "output" dan tontonlah video yang baru saja Anda buat. Pastikan video Anda berisi segala hal yang ingin Anda rekam, dan tidak ada rekaman yang tidak diperlukan/diinginkan. Folder ini bisa diakses dengan mengeklik ikon folder di bagian atas jendela Bandicam.

Lakukan proses "encode" untuk memperkecil video Anda. Video permainan Anda mungkin cukup besar, apalagi jika Anda merekam dalam jangka waktu lama. Anda bisa memperkecil ukuran video dengan melakukan proses

"encode" menggunakan program seperti Handbrake atau Avidemux. Proses "encode" akan memperburuk kualitas video, namun akan sangat memperkecil ukuran video.

Proses ini juga bisa mempercepat pengunggahan ke YouTube. Jika Anda ingin membakar video ke DVD atau menyimpannya di komputer, Anda bisa membiarkan video begitu saja.

Tambahkan efek dengan perangkat lunak penyuntingan video. Bandicam tidak memiliki opsi efek video, sehingga Anda bisa menggunakan program lain seperti Windows Movie Maker atau Sony Vegas untuk menambahkan efek serta transisi pada video. Anda bisa menambahkan kartu teks di antara adegan, menggabungkan beberapa hasil rekaman, menambahkan transisi, kredit, dll.

Unggah video ke YouTube. YouTube adalah salah satu tempat terbaik untuk berbagi video permainan dan tutorial. Anda bahkan bisa mencari uang dari video tersebut jika video Anda populer!

Ingatlah bahwa beberapa perusahaan tidak mengizinkan Anda mencari uang dengan video dari produk mereka. Larangan ini berbeda-beda tergantung perusahaan pengembang, jadi pastikan Anda mengetahui aturan untuk permainan yang ingin Anda unggah videonya.

Bacalah panduan untuk mengunggah video ke YouTube.

Bacalah panduan untuk mencari uang dari video Anda.

2. Screencast O Matic (SOM)



Screencast O Matic (SOM) adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Screencast O Matic memberikan layanan *software* gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah. *Software* dapat diunduh di: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau langsung merekam secara *online* di halaman tersebut, dengan mengklik record, menyesuaikan daerah yang akan direkam dan mengaktifkan audio untuk merekam, Jika komputer memiliki *built in camera* (web cam) maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri. juga memiliki

kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk *captioning* dan berbagi video dengan *audiens*. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian unggah ke Screencast O Matic, web space atau YouTube. Pendidik menggunakan Screencasts untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas *online*, bercerita secara digital, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas siswa, dan lain sebagainya.

a. Instalasi Screencast O Matic.

Pilih *software installer* Screencast O Matic pada folder penyimpanan, kemudian klik dua kali atau klik kanan kemudian pilih open.

Setelah muncul *pop-up* instalasi (*setup wizard*) muncul pilih tombol Install dan sesudah diklik biarkan instalasi program selesai berjalan.



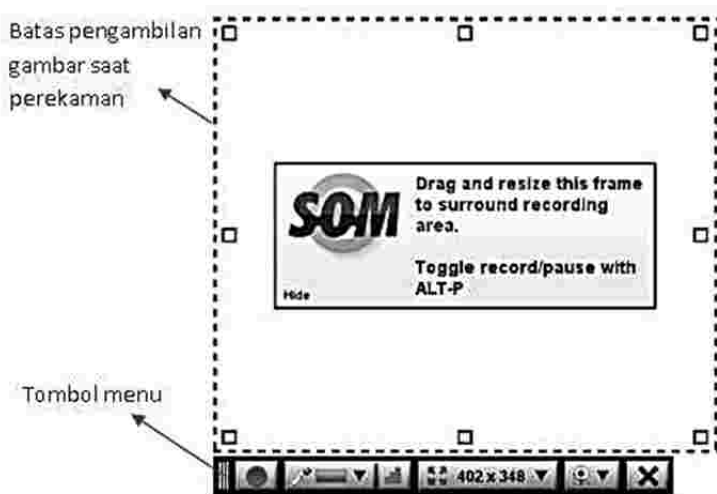
Bila sudah selesai, centang *checkbox* jika ingin memulai program dan tekan tombol finish/jangan klik *checkbox* jika tidak ingin menjalankan software.




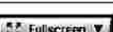






b. Menggunakan Screencast O Matic

Buka *software* Screencast O Matic, buka tombol Use Free Vision untuk ke tampilan awal SOM.





Objek	Nama Objek	Keterangan
	Tombol record	Berfungsi untuk mulai merekam dan membuat video
	Tombol Pause	Berguna untuk menghentikan perekaman sementara dan dapat melanjutkan merekam video yang sedang berlangsung.
	Tombol suara (sound)	Digunakan untuk mengaktifkan MIC pada Screencast O Matik. Bila suara sudah masuk indikator suara akan bergerak maju mundur.
	Tombol ukuran layar	Berguna untuk mengatur ukuran layar pada saat merekam video.
	Tombol web cam	Berfungsi untuk mengaktifkan web cam yang ada pada komputer/laptop.
	Tombol Restart	Berfungsi untuk mengulang proses merekam video bila merasa video yang direkam sebelumnya kurang memuaskan.
	Tombol Close	Berguna untuk menutup program <i>Screencast O Matik</i> sebelum mulai merekam video.
	Tombol Done	Digunakan untuk menutup program <i>Screencast O Matik</i> setelah proses perekaman selesai.

- c. untuk memulai proses rekaman video lakukan langkah-langkah berikut: klik tombol Record kemudian tunggu sampai tulisan di layar bertuliskan GO



Mulailah mempresentasikan karya Anda. Untuk menghentikan proses rekaman sementara klik tombol Pause sedangkan untuk mengulang pengambilan video pilih tombol Restart. Setelah proses rekaman selesai pilih tombol Done. Anda akan dihadapkan ke menu penyimpanan file.

d. untuk melihat hasil rekaman klik Play, jika dirasa sudah cukup simpan file sesuai dengan pilihan. Publish to SOM : menyimpan file di web SOM, di mana hasilnya akan dilihat oleh pengguna internet. Ada 2 macam pilihan publish:

- publish to YouTube : menyimpan file di YouTube
- publish to video file : menyimpan pada media penyimpanan lokal misalnya: *hardisk* dan *flashdisk*.

3. QuizCreator

Wondershare QuizCreator adalah *software* pembuat kuis yang bagus dan mudah yang memungkinkan pelatih dan pendidik menciptakan soal ataupun survei profesional berbasis Flash dan multimedia. Untuk mendapatkannya, Anda bisa mengunduhnya di http://download.wondershare.com/quizcreator_full31.exe

Keunggulan

- Cepat dan mudah
- Banyak variasi soal yang bisa dibuat (true atau false, pilihan ganda [jawaban tunggal], beberapa respon [jawaban ganda], mengisi tempat kosong, mencocokkan, mengurutkan, bank kata, klik peta, esai pendek)
- Bisa untuk membuat survei (skala likert, ya/tidak, memilih salah satu, mengambil banyak, memilih jawaban, mencocokkan, peringkat, kata, dan esai)

4. Quizlet

Quizlet merupakan permainan kartu yang umumnya digunakan untuk belajar bahasa Inggris. Yang berbeda, Quizlet menawarkan sebuah *game flash* yang lebih sederhana, mudah, dan dapat digunakan siapa saja. Pengunjung situs Quizlet.com, akan menggunakan tools yang ada secara gratis melalui internet. Pengguna Quizlet, biasanya menggunakan tools untuk SAT Vocabulary, Bahasa Inggris, atau pelajaran lain yang bersifat menghafal.

Quizlet diperkembangannya tidak lagi membatasi hanya untuk bahasa Inggris sebagai sasaran tetapi beberapa bahasa terkenal lain seperti bahasa Prancis, Spanyol, Prancis, atau Jerman. Tools yang dikembangkan juga berkembang pesat dan diikuti tenaga profesional sebagai perusahaan internet. Aspek belajar bahasa bukan sekedar fokus lagi, tetapi aspek pengembangan teknologi pendidikan yang utama. Anda bisa membuat quizlet dengan menggunakan link berikut: <https://quizlet.com/teachers>



Lalu pilihlah Sign Up.

Anda bisa mendaftar dengan menggunakan akun Facebook, akun Google atau akun *email* yang lain



The image shows a sign-up form for Quizlet. At the top, there are two buttons: "Sign up with Google" and "Sign up with Facebook". Below these is a horizontal line with "OR EMAIL" in the center. Underneath is the "BIRTHDAY" section, which includes three dropdown menus for "Month", "Day", and "Year", along with a question mark icon. Below that is the "USERNAME" section with a text input field containing "@andrew123". The "EMAIL" section has a text input field containing "siner@quizlet.com". The "PASSWORD" section has a text input field with ten asterisks. At the bottom of the form, there is a checkbox labeled "I accept Quizlet's Terms of Service and Privacy Policy" and a large grey "Sign up" button.

Beberapa keunggulan Quizlet antara lain sebagai berikut:

- | | | |
|---|---|--|
| <p>1) Find study material
Search and find existing sets that complement your lesson content.</p> | <p>2) Create your own sets
Add custom terms, images and audio to share with your students.</p> | <p>3) Play Quizlet Live
Choose a set, start a game and get every student engaged.</p> |
| <p>4) Build great study habits
Have students review in effective ways: anytime, anywhere.</p> | <p>5) Track student progress
Support stronger outcomes by seeing what needs more work.</p> | |

To continue, choose your account type:

The screenshot displays two account options for Quizlet. The 'Basic' option is on the left, featuring a white background and a 'Continue with Basic' button. It lists core capabilities and a price of \$0/year. The 'Quizlet Teacher' option is on the right, featuring a grey background and a 'Select Quizlet Teacher' button. It lists powerful features for supporting students and a price of \$34.99/year.

Account Type	Price / year	Key Features
Basic	\$0	Core capabilities that make studying more fun; Create basic study sets; Use Quizlet supported by ads; Use basic Quizlet Live.
Quizlet Teacher	\$34.99	Powerful features to support your students; Create study sets with images; Use Quizlet without ads; Customize Quizlet Live for your class; Track student progress; Create diagrams with unlimited locations; Organize students into unlimited classes; Search content created by other teachers.

5. Youtube

Cara mengunggah ke youtube

Login ke YouTube. Klik Upload di bagian atas halaman. Sebelum mulai mengunggah video, Anda dapat memilih setelan privasi video.

Pilih video yang ingin Anda unggah dari komputer. Anda juga dapat membuat rangkaian slide video atau mengimpor video dari Google Foto.

Selama video diupload, Anda dapat mengedit informasi dasar dan setelan lanjutan untuk video, serta menentukan jika ingin mengirim notifikasi ke para subscriber (jika Anda menghapus centang opsi ini, para subscriber tidak akan mendapatkan notifikasi). Partner juga dapat menyesuaikan setelan Monetisasi.

Klik Publikasikan untuk menyelesaikan proses unggah video publik ke YouTube. Jika Anda mengatur setelan privasi video ke Pribadi atau Tidak Tercantum, cukup klik Selesai untuk menyelesaikan unggahan, atau klik Bagikan untuk berbagi video secara pribadi.

Jika Anda belum mengeklik Publikasikan, video tidak dapat dilihat orang lain. Anda dapat memublikasikan video kapan saja di Pengelola Video.

Setelah proses unggah selesai, YouTube akan mengirimkan email kepada Anda untuk memberi tahu bahwa video telah selesai diunggah dan diproses. Anda dapat meneruskan email tersebut kepada teman atau keluarga untuk berbagi video dengan mudah. Jika tidak ingin menerima notifikasi, Anda dapat menyetelnya di setelan email.

Subscribe ke *channel* Bantuan YouTube untuk mendapatkan manfaat maksimal dari YouTube.



Tanggal "Dipublikasikan pada" di halaman tonton.

Saat video YouTube dipublikasikan, tanggal "dipublikasikan pada" di halaman tonton didasarkan pada Waktu Standar Pasifik (PST). Jika Anda ingin memublikasikan video dengan tanggal tertentu di halaman tonton, pastikan video tersebut diupload atau dijadwalkan untuk publik pada tanggal yang ditentukan menurut Waktu Standar Pasifik.

Anda mungkin akan melihat tanggal publikasi di halaman tonton berbeda dari yang terlihat di Pengelola Video, jika Anda: Mengupload video publik dalam zona waktu yang lebih

awal daripada PST. Menjadwalkan video pribadi untuk ditayangkan ke publik pada waktu tertentu dalam zona waktu yang lebih awal daripada PST.

6. Padlet (www.padlet.com)

Padlet ialah web kolaboratif yang membolehkan pelajar menjadi seorang penghasil dan juga pada saat yang sama seorang pengguna dan bukan hanya sebagai seorang pengguna biasa. Padlet juga merupakan aplikasi internet yang mengijinkan pengguna untuk berbagi pendapat mereka mengenai suatu topik umum dengan nota lekat elektronik pada dinding digital yang dikelola bersama. Pengguna juga bisa menggabungkan gambar, audio, atau video menggunakan tautan alamat web yang sesuai. Selain itu, Padlet juga bisa digunakan sebagai buku elektronik untuk mencatat nota pribadi, menyenaraikan sesuatu yang perlu dilakukan, ruang untuk menyimpan yang lumayan besar, meski kita menggunakan aplikasi ini secara gratis.

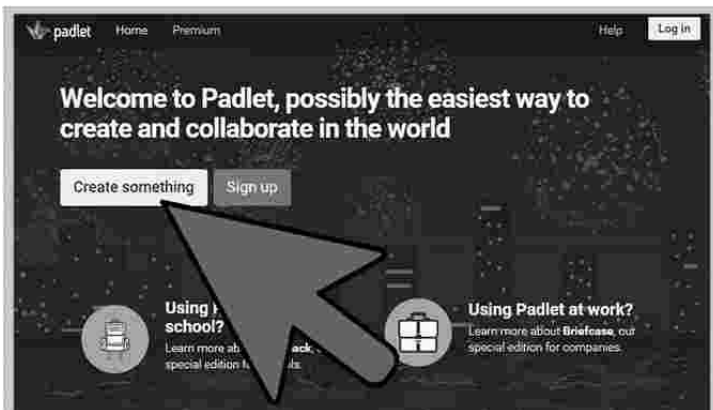


Kelebihan Padlet.

- Menarik, interaktif, dan kolaboratif.
- Memberi peluang kepada pengguna untuk mengontrol kegiatan mereka.
- Peluang setiap peserta sama untuk semua pengguna untuk mengunggah, berbagi dan menikmati padlet.
- Menyediakan ruang interaktif yang menggabungkan teks, audio dan visual.
- Menilai kefahaman pelajar terhadap sesuatu konsep secara formatif.
- Mengijinkan pelajar membuat ringkasan tentang kefahaman pembelajaran mereka dengan jumlah huruf yang ditampilkan.
- Menjadikan aktivitas pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif karena siswa dapat memberikan respons menggunakan alat yang mudah dalam berinternet (laptop, Ipad, ataupun android).
- Mengijinkan guru menyesuaikan *input* mereka berdasarkan masalah/pertanyaan siswa yang diunggah.
- Menjadikan *input* lebih berbentuk aktif daripada pasif.
- Mengijinkan pelajar memberikan sumbangan terhadap proses pembelajaran.
- Satu dinding digital yang mengijinkan siswa mencatat tulisan, mengumpulkan tugas, memberi komentar orang lain dalam satu aplikasi.

Sedangkan langkah untuk menggunakan Padlet adalah seperti berikut:

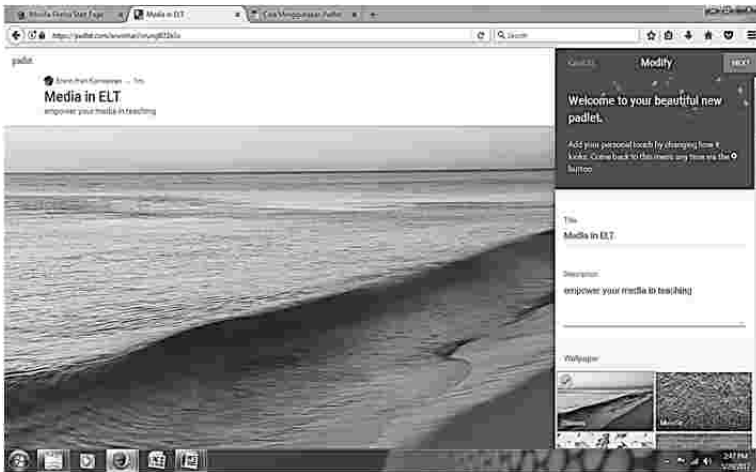
- a. Kunjungi **www.padlet.com**. daftar.



b. Buat kursus baru, lalu pilih *layout* tampilan



c. Isi mata pelajaran di title, dan buat diskripsinya. Pilih juga background, dan icon dari pelajaran yang Anda buat atau Anda bisa mengunggahnya langsung

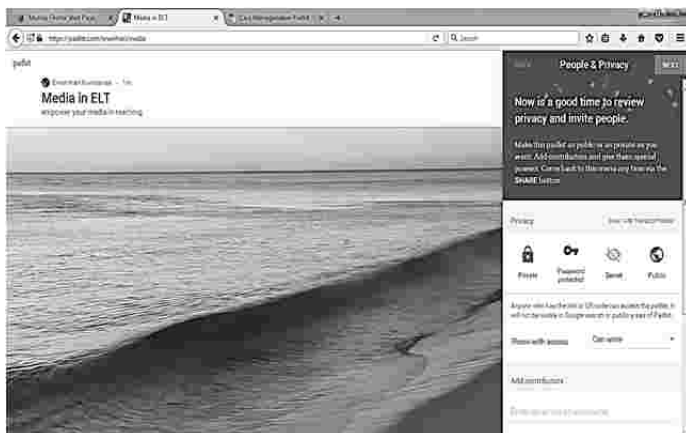


d. Jangan lupa memilih tampilan *posting*, tag di Padlet, alamat Padlet Anda.

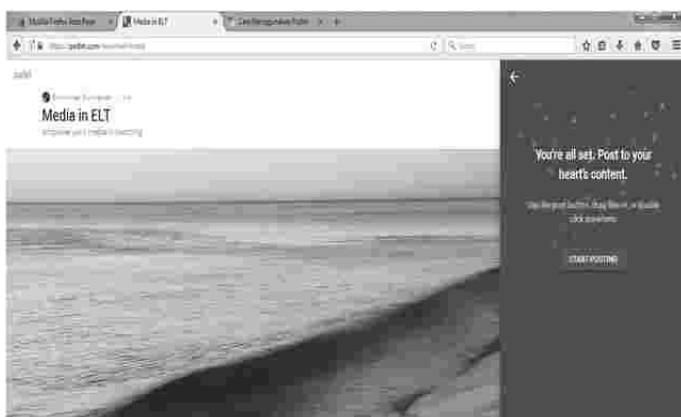


e. Selanjutnya klik Next, pilih Privasi Padlet Anda apakah Anda akan memilihnya *Private*, *Password Protection*, *Secret*, atau *Public* (semua bisa akses). Setelah itu

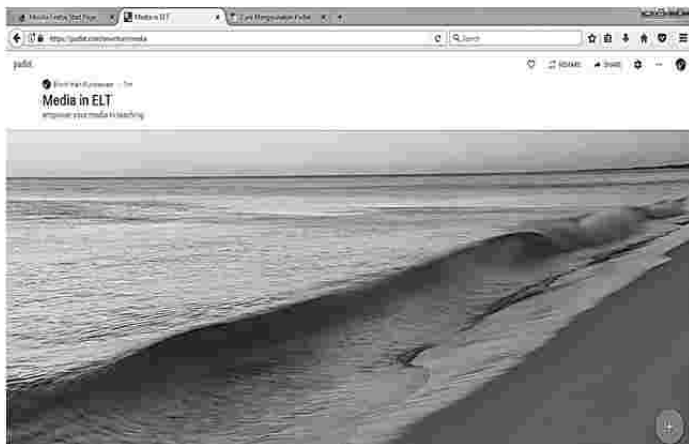
Anda bisa menambahkan kolaborator atau mengundang siswa Anda untuk bisa berpartisipasi (bagi yang *secret/password protected*).



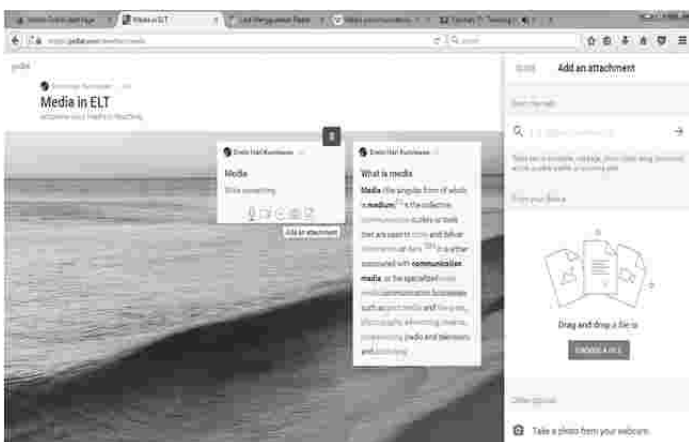
f. Selamat Padlet Anda sudah jadi




- g. Untuk bisa memosting sesuatu di Padlet, maka kliklah ikon plus di pojok kanan bawah, atau klik dua kali di layer/tampilan padlet yang ber-background.

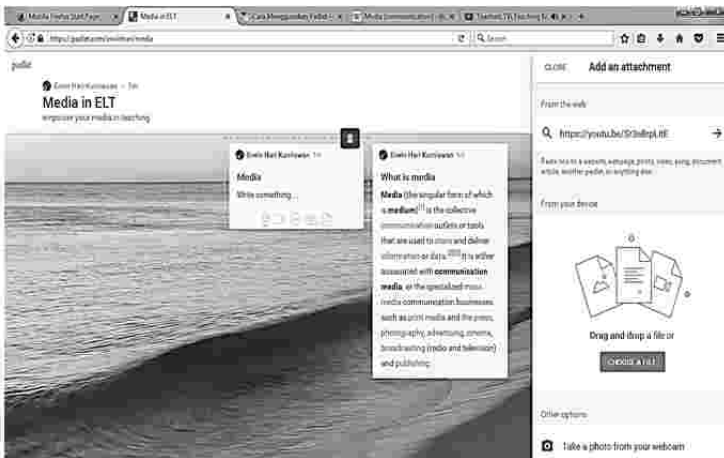


- h. Isi sesuai selera.

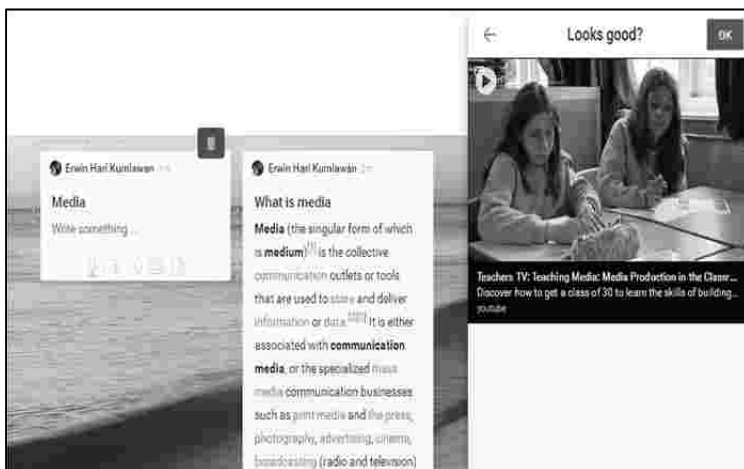


- i. Untuk menambahkan video, atau suara, atau file bisa dilakukan dengan cara berikut. Klik dua kali/klik ikon tambah. Lalu klik pada postingan Anda yang baru, beri

judul lalu klik gambar . Isi linknya jika kita mengambil dari YouTube atau web. Atau jika kita ingin mengunggah file berupa *picture*, audio, pdf atau file lainnya, maka Anda tinggal mengklik *Choose File*, lalu pilih file Anda dan unggah. Tunggu beberap saat.



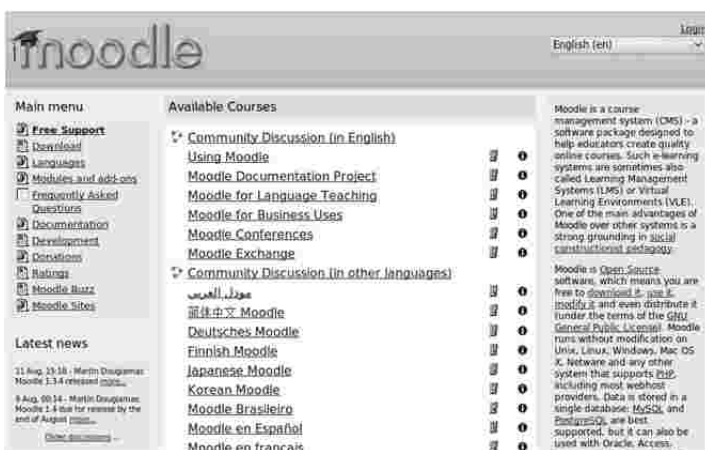
- j. Lalu akan ada permintaan sebagai berikut. “Looks good?” Klik “OK”



k. Maka Anda sudah berhasil mengunggah file atau link yang bisa langsung dinikmati di Padlet, kecuali format RAR dan EXE.

l.

7. Moodle (www.moodle.net)



Moodle adalah sebuah *Course Open Source Management System* (CMS), juga dikenal sebagai *Learning Management System* (LMS) atau *Virtual Learning Environment* (VLE). Hal ini telah menjadi sangat populer di kalangan pendidik di seluruh dunia sebagai alat untuk membuat situs *web online* yang dinamis bagi siswa mereka. Untuk bekerja, perlu diinstal pada *web server* di suatu tempat, baik di salah satu komputer Anda sendiri atau di sebuah perusahaan *web hosting*.

Fokus dari proyek Moodle adalah untuk memberikan kepada pendidik alat terbaik untuk mengelola dan mempromosikan belajar. Ada banyak cara untuk menggunakan Moodle:

- a. Moodle memiliki fitur yang memungkinkan untuk skala penyebaran yang sangat besar dan ratusan ribu mahasiswa, namun juga dapat digunakan untuk sekolah dasar atau hobi pendidikan.
- b. Banyak institusi menggunakannya sebagai platform mereka untuk melakukan kursus *full online*, sementara ada yang menggunakannya hanya untuk menambah *face-to-face program* (dikenal sebagai *blended learning*).
- c. Banyak pengguna menyukai penggunaan modul kegiatan (seperti forum, database dan wiki) untuk membangun komunitas kolaboratif untuk memperkaya materi pelajaran (dalam tradisi konstruksionis sosial), sementara pihak lain lebih suka menggunakan Moodle sebagai cara untuk menyampaikan konten kepada siswa (seperti paket

SCORM standar) dan menilai pembelajaran dengan menggunakan tugas atau kuis.

Berikut adalah beberapa kelebihan Moodle dilihat dari penggunaannya dalam mendukung *blended learning*:

- Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri.
- Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibangun.
- Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat *open source*).
- Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh.

Kekurangan dari penggunaan aplikasi Moodle dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

- Membutuhkan pemahaman lebih tentang sistem.
- Perlu tenaga ahli untuk membangun sistem *e-learningnya*.
- Membutuhkan biaya lebih.
- Memerlukan *hardware* khusus.
- Harus menginstall aplikasi khusus.

Sedangkan untuk mempelajari Moodle Anda dapat mengunduhnya di :

1. https://forsilaswaja.gnomio.com/pluginfile.php/40/mod_resource/content/1/moodlepengajar.pdf
2. https://forsilaswaja.gnomio.com/pluginfile.php/40/mod_resource/content/1/moodlepengajar.pdf
3. <http://kholid.lecturer.pens.ac.id/PJJ/Teknologi-Web/Bulan2/TUTORIAL-MOODLE.pdf>

Source: <http://www.moodle.net/>

8. Schoology

Schoology adalah situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS. Jadi dengan Schoology kita bisa berinteraksi sosial sekaligus belajar. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh Schoology adalah sebagai berikut:

- Courses (Kursus), yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran, misal mata pelajaran Matematika, Fisika, dan lain sebagainya. Fasilitas Courses ini juga ada di Moodle
- Groups (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok. Fasilitas ini juga ada di Moodle maupun di facebook.
- Resources (Sumber Belajar)

Di dalam menu Course kita juga bisa membuat kuis/soal (ini yang tidak dimiliki oleh facebook) yang jenisnya banyak yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain-lain. Lebih bagus lagi kita bisa mengimpor soal. Kelebihan soal *online* yang dimiliki oleh Schoology adalah kita tidak perlu memeriksa pekerjaan siswa. Soal-soal itu bisa dikerjakan di rumah, guru tinggal mengontrol dari jarak jauh. Guru Matematika sangat dimanja dalam pembuatan soal di Schoology ini, karena dilengkapi dengan Symbol, Equation, dan Latex. Jadi semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan equation dapat ditulis di Schoology. Berikut ini adalah contoh soal matematika yang mengandung simbol matematika.

The screenshot shows the Schoology interface for a course titled "MATEMATIKA XI/ Section 1". The current page is a quiz titled "Limit 2". The quiz contains three multiple-choice questions:

- $$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{4x^3 + 2x^2 - 1}{2x^3 + x - 5} = \dots$$

Multiple Choice - 10 points
- $$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{2x^4 - 2x + 3}{x^3 + 4x - 1} = \dots$$

Multiple Choice - 12 points
- $$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{3x^2 - 3x + 2}{2x^4 - x} = \dots$$

Multiple Choice - 10 points

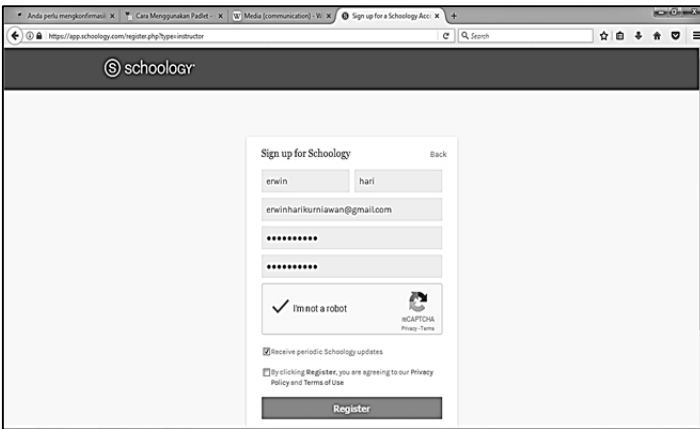
Di samping kita bisa membuat soal/kuis dalam Course, kita juga bisa membuat tugas. Fungsi ini sama persis dengan fungsi tugas yang ada di Moodle. Siswa dapat mengunggah tugas yang diberikan oleh guru dan guru dapat memeriksa nama-nama siswa yang telah mengunggah tugas.

Yang tidak kalah pentingnya dari soal/kuis dan tugas, kita juga bisa membuat forum di Course. Fungsi forum ini juga sama dengan fungsi forum yang ada di Moodle, yaitu sebagai wadah diskusi bagi siswa-siswa yang kita bina.

Dengan demikian Schoology itu mempunyai fitur-fitur yang hampir sama (walaupun tidak sama persis) dengan moodle. Bila moodle memerlukan *hosting* dan domain untuk membuatnya, Schoology tidak memerlukan itu semua.

a. **Mendaftar di Schoology sebagai Guru.** Setelah kita mengetahui keunggulan Schoology marilah sekarang mendaftar sebagai guru di Schoology. Cara mendaftar di Schoology bisa Anda pelajari melalui https://youtu.be/lcLEgHo_pcw. Berikut adalah langkahnya:

1) daftarkan akun Anda:



2) Lalu Anda bisa menambahkan kursus/pelajaran yang Anda mau buat. Hal ini bisa dilakukan dengan mengklik menu Courses, lalu pilih Create. Silahkan isi sesuai keinginan Anda.



3) Jangan lupa untuk memilih *section name*, *subject area*, dan level kursus Anda.



i. Kemudian Anda bisa menambahkan bahan ajar mulai dari folder isi, tugas, quiz, file, forum diskusi, halaman, media dari sumber lain, dan format lainnya, mengimpor dari sumber lain dan mencari sesuatu.

ii.



- b. Membuat Course di Schoology. Setelah kita mendaftar di Schoology sebagai guru maka langkah selanjutnya adalah membuat Course. Bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia Course berarti kursus. Istilah Course ini juga digunakan dalam LMS Moodle. Di sekolah, Course bisa kita artikan kelas, misalnya Kelas BAHASA INGGRIS XI. Cara membuat Course di Schoology dapat Anda pelajari melalui video di <https://youtu.be/FoyFHpybHSG>
- c. Membuat Soal di Schoology. Setelah Course berhasil kita buat maka selanjutnya banyak hal yang kita bisa kita lakukan dalam Course tersebut, yaitu bahan ajar, soal, penugasan dan forum. Berikut ini kita akan belajar bagaimana membuat soal di Schoology. Cara untuk membuat soal di Schoology dapat Anda pelajari melalui <https://youtu.be/soqxc7SUXM>
- d. Menyalin Soal ke Rombongan Belajar (kelas) lain. Sebagai guru tentunya tidak hanya mengampu/mengajar satu rombongan belajar. Umumnya guru mengajar lebih dari satu kelas. Semua kelas yang kita ajar tentu kita buat soal juga. Inilah salah satu kelebihan Schoology, kita bisa menyalin soal ke kelas lain. Cara untuk menyalin soal ke kelas lain dapat Anda pelajari melalui <https://youtu.be/FoyFHpybHSG>

Berikut adalah beberapa kelebihan Schoology, di antaranya adalah:

- a. **Stay Connected.** Guru dapat mengirim pembaharuan ke Course, group, serta pesan pribadi, dan

memberikan umpan balik pada siswa, dan mengatur acara dengan antarmuka *intuitif* Schoology pada perangkat mobile mereka.

- b. **Extend Class Time.** Siswa dapat melihat pelajaran secara *online*, berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka, dan dapat belajar secara mandiri melalui perangkat mobile mereka yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun mereka menginginkan.
- c. **Manage on the Go.** Melalui Schoology guru dapat dengan mudah mengabsen, membuat penugasan, berdiskusi, memeriksa hasil pekerjaan rumah siswa, serta menilai hasil pekerjaan tersebut. Selain itu melalui Schoology guru dapat memberikan umpan balik pada siswa melalui perangkat mobile mereka.
- d. **Leverage iOS and Android Devices.** Schoology merupakan aplikasi mobile gratis yang dapat di unduh dari semua perangkat mobile berbasis iOS maupun Android. Aplikasi ini juga memiliki pemberitahuan jika ada *update* (pembaharuan) atau kiriman terbaru dari aplikasi tersebut. Dengan pemberitahuan ini pengguna bisa mudah memperbaharui aplikasi ini setiap waktu.

Demikianlah penjelasan keunggulan Schoology dan bagaimana cara mendaftar serta memanfaatkan fitur-fiturnya. Dengan pembelajaran *online* maka belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Asalkan ada koneksi internet maka belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.

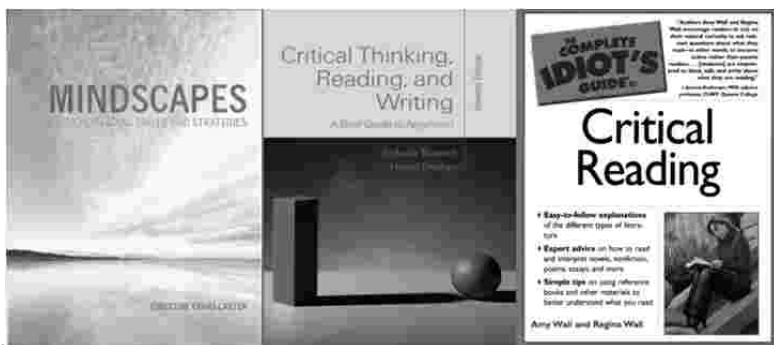
Bab V

Penerapan *Flipped Classroom* dalam Pengajaran

Ada beberapa tahapan yang sudah dilakukan pada penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* pada pengembangan pengajaran *reading* dengan strategi *flipped classroom*:

1. Penelitian dan Pengumpulan data

Pada 3 April 2017, dilakukan penyalinan buku dari PDF ke print. Ada beberapa buku yang di *copy* secara bertahap.





Gambar 5.1 Buku-buku yang dipakai

Pada 4 April dilakukan wawancara dengan mahasiswa terhadap model pengajaran yang sudah dilakukan oleh dosen Reading sebelumnya mengenai media pengajaran dan langkah pengajaran. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa metode yang digunakan adalah dosen menerangkan mata pelajaran secara sekilas. Dosen lalu meminta mahasiswa untuk mempresentasikan materi sesuai kelompoknya. Selanjutnya diikuti dengan diskusi teks. Media yang dipakai adalah internet untuk mencari bahan presentasi dan buku pelajaran yang disepakati di awal kontrak belajar.

Pada 5 April dilakukan pengumpulan data mengenai langkah-langkah pengajaran *flipped classroom* dari beberapa jurnal penelitian dan internet.

Pada 6 April, didiskusikan beberapa media yang diperlukan untuk pendukung pengajaran *flipped classroom* diantaranya: Vegas Video, Bandicam, Powerpoint, Lectora Inspire Dan YouTube. Karena laptop masih menggunakan core-3 dengan ddr3 sebesar 2 Giga, maka diperlukan *upgrade* memori laptop untuk mendukung operasional penguunaan

software tersebut dengan penambahan DDR 2 Giga, sehingga total 4 giga.

2. Perencanaan Penelitian

Pada tanggal 9-12 April dilakukan pembuatan draf pengajaran *flipped classroom* dengan mengacu pada jurnal penelitian dan langkah-langkah pengajaran yang ada di internet.

Bisa disimpulkan bahwa strategi pengajarannya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum tatap muka di kelas: Pengajar mengunggah materi pengajaran ke internet untuk bisa diunduh dan dipelajari sebelum mahasiswa masuk kelas. Format bisa dalam berupa catatan, video, rekaman suara dan sebagainya yang menarik dan mudah dipelajari. Jika tidak ada koneksi internet, maka materi bisa dibagikan dengan menggunakan *flashdisk*, DVD, dsb.
- b. Saat di kelas: dosen memberikan *review* singkat pengajaran dengan tanya jawab seputar materi yang telah dipresentasikan di internet
- c. Dosen meminta mahasiswa untuk mendiskusikan teks sesuai dengan bahasan yang sudah menereka pelajari sebelumnya dengan kelompoknya. (PR/tugas yang biasa dilakukan dirumah kini dilakukan di kelas)
- d. Mahasiswa diminta mempresentasikan hasil diskusinya untuk mendapatkan tanggapan atau komentar antar kelompok.

- e. Dosen melakukan *reinforcement* terhadap hasil belajar mahasiswa.

3. Pengembangan Desain Pengajaran (Kelas B 2)

Pada 17-19 April dilakukan pengembangan desain pengajaran mengacu pada temuan dan perbandingan pengajaran dari model yang lama dan menggunakan *flipped classroom* pun. Langkah awal yang disepakati adalah:

- Sebelum pelajaran:
 - a. Membuat *course outline* dan materi pengajaran dengan menggunakan power point materi pengajaran untuk diunggah ke Padlet.
 - b. Selain itu buku referensi yang ada juga ikut disertakan diunggah ke Padlet.
 - c. Menjelaskan langkah pengajaran ke mahasiswa.
- Saat pengajaran:
 - a. Review singkat materi.
 - b. Mendiskusikan teks.
 - c. Memaparkan hasil diskusi.
 - d. Penguatan materi.

Pada 25, 27, dan 29 April dilakukan pengumpulan dan desain materi pengajaran sehingga disepakati jika dalam pengajaran Critical Reading perlu menjelaskan beberapa materi sebagai berikut:

MEETING	TOPICS AND SUBTOPICS
1	Learning Contract
2	Chapter 1: Understanding Structure: Active Reading
3	Chapter 2: Understanding Structure: Patterns of Organization and Supporting Details
4	Chapter 3: Understanding Explicit Main Ideas
5	Chapter 4: Understanding Implied Main Ideas
6	Chapter 5: Understanding Text Marking and Annotation
7	Chapter 6: Understanding Text Note Taking
8	Chapter 7: Understanding Arguments
9	Mid test
10	Chapter 8: Evaluating Arguments
11	Critical Reading: Evaluating Ideas: Fact & Opinion
12	Critical Reading: Evaluating Ideas: Evidence
13	Critical Reading: Evaluating Ideas: The Writer's Technique (Style, Tone, Mood, Purpose, Point of View)
14	Review & Reflection
15	Review
16	Final Test

Selain itu disiapkan modul sejumlah sepuluh eksemplar yang akan dibagikan sebagai materi pendamping untuk uji coba terbatas.

4. Uji Coba Lapangan Awal (kelas B2)

Uji coba terbatas dilakukan pada 2-17 Mei 2017. Saat itu dilakukan secara terbatas dengan menggunakan kelas B2 dan dua orang dosen Reading sebagai kontributor. Pada 2 Mei 2017, dilakukan penjelasan langkah-langkah pengajaran yang harus dilakukan mahasiswa. Selain itu tim peneliti juga mengunggah materi secara bertahap di Padlet. Hal ini dilakukan dengan menggunakan alamat situs www.padlet.com/erwinhari/critical_reading_b2

Lalu pada 3 Mei 2017, dilakukan penerapan metode *flipped classroom* pada *chapter 1* sesuai dengan aturan yang sudah dirancang. Kegiatan di atas diulang sampai tiga kali, yakni pada 9 dan 16 untuk mengunggah data, dan 10 dan 17 Mei 2017 untuk pelaksanaan pengajaran.

5. Revisi Hasil Uji Coba Awal

Dari hasil pengamatan lapangan dan langkah pengajaran yang dilakukan disimpulkan bahwa:

- a. Materi yang diberikan terlalu meluas.
- b. Banyak mahasiswa yang enggan mengunduh materi dari power point yang diunggah.
- c. Terlalu lama sesi tanya jawab sehingga waktu diskusi kurang yang berakibat pada diskusi kurang terselesaikan.

d. Perlu adanya variasi dalam materi yang disampaikan.

Dari kondisi di atas tim peneliti mengambil langkah-langkah pengajaran dengan mengubah Power Point dengan menggunakan Bandicam disertai narasi suara sehingga tulisan yang ada di Power Point akan disertai suara yang formatnya akan diubah dari ppt menjadi video. Penyerdahaan dan pemfokusan materi diharapkan akan memudahkan mahasiswa dalam belajar.

Pada 22-24 Mei dilakukan perbaikan modul yang akan disampaikan. Pada 29-31 Mei dilakukan pembuatan materi video dari Power Point dengan menggunakan Bandicam. Pada tanggal 31 dilakukan penggantian modul yang akan dibagikan untuk uji coba berikutnya.

6. Uji Coba Lapangan (Kelas B1)

Kelas yang akan digunakan untuk uji coba selanjutnya adalah kelas B1. Uji coba dilakukan pada 2, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 19 dan 20 Juni 2017 dengan rincian sebagai berikut:

Tanggal 2 Juni 2017, mahasiswa dikumpulkan dan dijelaskan tentang langkah-langkah pengajaran dan apa yang harus mereka lakukan. Setelah disepakati, maka peneliti meminta masiswa untuk mengunduh materi di Padlet dan mempelajarinya sebelum mereka bertatap muka di kelas. Untuk itu disepakati untuk menggunakan Padlet di alamat: www.padlet.com/erwinhari/criticalreading2017

Pada 5, 7, 12, 14 dan 19 Juni diunggah materi dalam bentuk video ke alamat Padlet di atas. Kegiatan di atas diulang sampai 3 kali, yakni pada 9 dan 16 untuk mengunggah data, dan 6, 8, 13, 15 dan 20 Juni digunakan untuk pelaksanaan

pengajaran dan pengamatan strategi pengajaran yang diterapkan.

7. Revisi Hasil Uji Coba

Dari hasil pengamatan dan kuesioner yang dilakukan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan direvisi:

- a. Kesadaran mahasiswa untuk belajar secara mandiri masih lemah.
- b. Perlu adanya quiz yang diberikan di awal kelas agar mahasiswa mau mempelajari materi yang diunggah.
- c. *Time management* yang perlu ditingkatkan. Karena keterbatasan waktu seringkali *reinforcement* kurang bisa dilakukan secara baik.

Pada 3, 4, 5, 6 dan 7 Juli dilakukan sedikit perbaikan modul dan video serta penggunaan quiz creator untuk menstimulasi mahasiswa agar mau belajar sebelum masuk kelas.

8. Uji Coba Produk Akhir

Untuk uji coba produk berikutnya diterapkan pada kelas A, yang secara kuantitas lebih banyak dan dengan kemampuan peserta yang lebih heterogen. Untuk mengunggah materi dengan menggunakan www.padlet.com/erwinhari/criticalreading2017.

Rancangannya sebagai berikut:

Hari	Tanggal	Uraian Kegiatan
Sabtu	7/8/2017	Penjelasan langkah pengajaran dan kewajiban mahasiswa
Senin	7/10/2017	Upload Video dan quiz Creator Chapter 1
Selasa	7/11/2017	Uji coba 1
Rabu	7/12/2017	Upload Video dan quiz Creator Chapter 2
Kamis	7/17/2017	Uji Coba 2
Senin	7/18/2017	Upload Video dan quiz Creator Chapter 3
Selasa	7/19/2017	Uji coba 3
Rabu	7/20/2017	Upload Video dan quiz Creator Chapter 4
Kamis	7/21/2017	Uji Coba 4
Senin	7/24/2017	Upload Video dan quiz Creator Chapter 5
Selasa	6/25/2017	Uji Coba 5

Tabel 5.2 Uraian Kegiatan Uji Coba Produk Akhir

Kegiatan pengajaran ini juga diulang sebanyak 5 kali pengajaran. Pelaksanaannya terdiri dari beberapa langkah. Uraianya adalah sebagai berikut: Strategi pengajaran yang diterapkan di depan kelas terdiri dari beberapa tahap.

- *Pre-treatment:*
 - a. Pada pertemuan pertama, dosen membuat bahan ajar menggunakan Power Point dan materi yang

akan dibahas. Kemudian, dosen memberi modul untuk diserahkan kepada mereka.

- Saat pemberian *treatment*.
 - a. Sebelum kelas, dosen juga membuat video dari Power Point. Lalu dosen mengunggah video ke YouTube. Sebelum pengajaran di kelas, para siswa wajib menonton film yang diunggah di Padlet. Setelah itu, para siswa membuat catatan berdasarkan pertanyaan yang diunggah dan dipersiapkan untuk video yang akan dibahas.
 - b. Saat di kelas, dosen memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajukan beberapa masalah yang dihadapi. Kemudian, dosen memberikan teks untuk didiskusikan dalam kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa. Setelah itu, dosen meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan diskusi mereka. Di akhir kelas, dosen memberi penguatan.

Prosedur dan bahan ini diuji di kelas B untuk mendapat saran dan koreksi dari peneliti lain berdasarkan catatan lapangan dan wawancara. Ada beberapa koreksi dan rekomendasi terkait materi yang disampaikan. Di antaranya:

- a. video pertama perlu ditambahkan dengan rekaman suara, tidak hanya sekedar visual.
- b. Bahan tersebut membutuhkan beberapa revisi untuk disederhanakan agar mudah dipelajari.
- c. Perlu ada beberapa kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki materi dan video yang dipresentasikan. Mula-mula memperbaiki materi ajar di Power Point. Setelah itu Power Point

dipresentasikan dan direkam menggunakan Bandicam sebelum diunggah ke YouTube dan dihubungkan ke Padlet.

- d. Selain itu, perlu dilakukan pretes dengan menggunakan Quiz Creator untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menonton video.

Setelah merevisi dan merekam video menggunakan Bandicam, strategi tersebut diuji pada objek nyata, yaitu di kelas A yang terdiri dari 34 mahasiswa. Mahasiswa harus mendownload Quiz Creator yang diunggah di Padlet dan melakukannya di kelas sebelum sesi tanya jawab. Strategi pengajaran yang diterapkan terdiri beberapa pertemuan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

- a. Pada pertemuan pertama, dosen memberi modul kepada siswa untuk dipelajari.
- b. Sebelum kelas dosen melakukan revisi materi pengajaran dengan menggunakan Power Point dan materi yang akan dibahas. Kemudian, dosen membuat presentasi video dari Power Point dan merekamnya dengan menggunakan Bandicam. Kemudian, video tersebut diunggah ke YouTube dan dihubungkan ke Padlet.
- c. Selain itu, dosen membuat pretes sebelum sesi diskusi untuk mengetahui pengetahuan dasar siswa dan pemahaman mereka dengan menggunakan tes pilihan ganda dengan menggunakan Quiz Creator.
- d. Sebelum pengajaran di kelas, para mahasiswa wajib menonton film yang diunggah di Padlet.

- e. Mahasiswa diharapkan membuat catatan dan pertanyaan berdasarkan video yang mereka tonton.
- f. Mahasiswa harus mengunduh kuis yang ada untuk dikerjakan di kelas.
- g. Saat di kelas, dosen memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal di Quiz Creator tersebut dalam waktu 10-15 menit.
- h. Mahasiswa bisa mengajukan beberapa pertanyaan yang diterima baik saat menonton film di rumah, maupun saat mengerjakan quiz. Dosen bisa menjawab langsung atau melemparkan pertanyaan tersebut untuk dijawab oleh mahasiswa lainnya.
- i. Dosen membentuk kelompok terdiri dari 4-6 mahasiswa.
- j. Dosen memberikan teks dengan beberapa pertanyaan untuk didiskusikan dalam kelompok.
- k. Setelah itu, dosen meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan diskusi mereka.
- l. Di akhir kelas, dosen memberi penguatan.

Dari pengujian lapangan utama, ada beberapa saran untuk merevisi video dan materi yang dibahas. Beberapa *error* dalam video dan topik yang sedang dibahas membutuhkan beberapa revisi. Strategi pengajaran yang diterapkan berdasarkan catatan lapangan mengajar dan wawancara diimplementasikan dengan baik seperti prosedur di kelas Flipped. Penggunaan rekaman video membuat siswa mudah belajar dan mereka bisa menyiapkan materi yang

dibahas. Bahan ajar yang dipresentasikan dan revisi video dapat dilihat di <https://padlet.com/erwinhari/criticalreading2017>

Dari itu, strategi dan bahan ajar akan dijadikan buku panduan tentang pengajaran dengan menggunakan Flipped Classroom. Ketika sudah terbit buku ini bisa disebarluaskan ke dosen lain di UNISKA untuk menjadi salah satu strategi pengajaran dalam mengadaptasi pembelajaran campuran.

9. Revisi Produk Akhir

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam revisi yang sedang dilakukan.

- a. Ketersediaan akses internet yang mudah meski tidak signifikan ternyata mempengaruhi dosen dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran ini.
- b. Pembuatan *layout* Power Point yang menarik perlu dipertimbangkan jika memang menggunakan Power Point sebagai landasan dalam pembuatan video
- c. Pembuatan narasi yang menarik dan sistematis dalam video akan mendorong mahasiswa untuk mau mempelajari materi yang disampaikan.
- d. Strategi ini telah diseminarkan di ICONELT di UINSA pada 24-25 Agustus 2017
- e. Materi yang disampaikan tidak harus buatan kita sendiri, dari hasil konsultasi dengan pakar IT, Amreet Kaur (dari University Syah Kuala, Perak Malaysia) dalam pengajaran saat konferensi di ICONELT didapat bahwa modifikasi dari video atau pun sumber lain

yang relevan bisa digunakan dalam pengajaran dengan menggunakan strategi ini.

- f. Saat berdiskusi dengan Dr. Made H. Santosa (pakar IT dalam pengajaran Bahasa Inggris dari Universitas Pendidikan Singaraja Bali) dijelaskan bahwa Power Point, materi seperti dari Powtoon, Prezy, dan bahan ajar lain yang bisa dinikmati secara visual pun bisa digunakan sebagai bahan belajar mahasiswa dalam penerapan Flipped Classroom. Keterbatasan internet bukanlah penghalang dalam melakukan Flipped Classroom dengan mengakali pemberian materi beberapa hari sebelum diskusi di kelas atau di akhir pelajaran sesi pertama dosen memberikan materi video untuk diamati di rumah dan didiskusikan pada pertemuan mendatang.
- g. Jurnal sudah di kirim ke *Asian EFL Journal* dan *English Franca* (e-journal milik STAIN Curup Bengkulu) dan pembuatan buku dengan Judul: ***Flipped Classroom, sebuah strategi pengajaran berbasis E-learning.***

Bab VI

Kesimpulan dan Saran

7.1 Kesimpulan

Pengajaran Flipped Classroom sangat cocok untuk mengurangi beban PR bagi mahasiswa. Selama ini pengajaran memberatkan siswa untuk mengerjakan PR di rumah. Dengan Flipped Classroom mahasiswa akan belajar di rumah, sedangkan di kampus, mahasiswa akan mendiskusikan hasil belajarnya dari video yang diunggah. Mahasiswa mengerjakan tugas secara berkelompok lalu mempresentasikan hasil diskusi.

Langkah pengajaran yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Mencari sumber belajar/bahan ajar yang sesuai baik berupa Video ataupun media visual lainnya.
2. Membuat video dan kuis yang sesuai dengan tahapan yang ada untuk diunggah ke Padlet.
3. Meminta mahasiswa untuk mengunduh video untuk dipelajari di rumah dan membuat ringkasan.
4. Meminta mahasiswa untuk mengerjakan kuis sebelum sesi tanya jawab.
5. Mengadakan pembahasan masalah terkait video yang diunggah.
6. Meminta mahasiswa untuk mengerjakan tugas secara berkelompok.

7. Meminta mahasiswa untuk mempresentasikan hasil untuk dikomentari dan mendapatkan masukan dari kelompok yang lain.
8. Memberikan penguatan dan konfirmasi pengajaran yang telah dilakukan.

7.2 Saran

Pengajaran dengan strategi ini masih banyak kelemahan yang bisa diperbaiki dan diuji coba untuk mata kuliah lain. Selain itu dari hasil diskusi dengan Amreet Kaur A.P Jager Singh dari Center for Language and General Studies Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia diperoleh masukan untuk juga bisa menggunakan video dari YouTube sebagai alternatif pengajaran yang diunggah. Selain itu pemberian Power Point atau rekaman pengajaran dalam bentuk film juga bisa dilakukan dalam bentuk mendistribusikan file beberapa hari sebelum perkuliahan dimulai. Ada juga alternatif lain untuk mengadakan *telekonference* via medsos/aplikasi *online* untuk mendiskusikan atau menjelaskan materi perkuliahan sebelum pemberian tugas yang dilaksanakan untuk dikerjakan di kelas.

Referensi

Alfindasari, D. 2014. *Langkah-langkah Melakukan R&D*. diakses dari
: <http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/karakteristik-r-research-and-development.html> pada 27 Maret 2016

Bandicam. 2008. *Aplikasi Terbaik untuk Merekam Game, Video, Presentasi dan lain-lain*. diakses dari <https://www.bandicam.com/id/>, pada 9 Oktober 2017

Borg, Walter R and Gall, M.D. 1983. *Educational Statistic*. Longman: Michigan University

Center, Binus. 2013. *Blended Learning* diakses dari <https://binuscenterblog.wordpress.com/2013/06/17/ap-a-itu-blended-learning/> pada 20 April 2016

Chun, D. M., & Plass, J. L. 199). *Research on text comprehension in multimedia environments*. Language Learning & Technology.

Damayanti, HN. 2016. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Flipped Classroom Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Thesis: Program Studi

Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fajar, Alfians. 2015. *Cara Menggunakan Screencast O Matic*, diakses dari

<http://gkgaptek.blogspot.co.id/2015/01/cara-menggunakan-screencast-o-matic.html>, pada 9 Oktober 2017

Guraru. 2013. *Flipped Classroom*. Diakses dari <http://guraru.org/info/flipped-classroom-membalik-model-pembelajaran-tradisional/> pada 18 April 2016

Pudjiadi. 2014. *Penelitian Pendidikan Bergenre Research and Development*. Diakses dari <https://pujiadilpmpjateng.wordpress.com/2014/03/26/penelitian-r-d/>, pada 27 Maret 2016

Szparagowski, R. 2014. *The Effectiveness of the Flipped Classroom*. Diakses dari: http://scholarworks.bgsu.edu/honorsprojects/?utm_source=scholarworks.bgsu.edu%2Fhonorsprojects%2F127&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages pada 18 Maret 2016

The Writing Center. 2016. *Critical Reading: What is Critical Reading, and Why Do I Need to Do It?* Diakses dari: <https://www.csuohio.edu/writing-center/critical-reading-what-critical-reading-and-why-do-i-need-do-it>, pada tanggal 20 Juni 2017

Ulfa, NF. 2014. *Implementasi Strategi Flipped Classroom dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa SMA Negeri 1 Surakarta*. Surakarta: (skripsi) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Umri, AM. 2013. *Blended Learning*. Diakses dari <http://pls213065-aulya.blogspot.co.id/2013/12/blended-learning-dalam-pembelajaran.html> pada 13 Maret 2016

Washington.edu.2012. *Flipping the Classroom*, diakses dari <http://www.washington.edu/teaching/teaching-resources/engaging-students-in-learning/flipping-the-classroom/> pada 20 maret 2016

Wikihow. 2008. *Cara Menggunakan Bandicam*. Diakses dari <https://id.wikihow.com/Menggunakan-Bandicam>, pada 10 Januari 2017

Wikipedia. 2016. *Flipped Classroom*. Diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Flipped_classroom, pada 18 April 2016

Wolf, CL and Chan, J. 2016. *Flipped Classrooms for Legal Education*. Singapore: Springer

Youtube. 2012. *Mengupload Video*. Diakses dari: <https://support.google.com/youtube/answer/57407?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=id>, pada 10 November 2012

Indeks

- Baca perlahan, 4
bacaan, 4, *See*
- Bandicam**, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 64, 69, 73
- blended learning, 15, 54, 55
- Blended Learning, 13, 14
- buku, 56
- catatan, 7, 8, 79, 87, 88, 90, 91
- catatan pinggir, 8
- CMS**, 65
- digital, 56, 58
- E-learning, 2, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 93
- E-Learning**, 3, 11, 14, 15, 17, 18
- Fitur, 67
- flipped classroom, 25, 26, 27, 28, 77, 78, 79, 83, 93, 94
- Flipped Classroom**, 2, 3, 24, 77, 91, 93
- guru, 5, 6, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 58, 69, 70, 73, 74, 75, 93
- Guru, 70, 74
- ketranampilan membaca.
See
- komputer, 65
- laptop, 58
- Membaca kritis, 3, 7
- Moodle**, 65, 66, 67, 68, 73
- Padlet**, 56, 57, 58, 87, 88, 89, 90
- proses pembelajaran, 58, 67
- Quiz Creator**, 50, 88, 89, 90
- Quizlet**, 51
- referensi, 8, 23, 80
- Schology**, 68
- Schoology, 68, 69, 70, 73, 74, 75, 76
- Screencast**, 44, 45, 47, 97
- sekolah, 66, 73
- subskill, 5
- teknologi, 11, 12, 17, 23, 51
- waktu, 75, 76
- Youtube**, 54, 97

Profil Penulis



Erwin Hari Kurniawan, S.Pd., M.Pd. lahir di Kediri 27 Januari 1981. Meraih gelar sarjana pendidikan dari FKIP Uniska Kediri pada tahun 2007. Pada tahun 2010 melanjutkan Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di UNISMA dan lulus tahun 2012. Pada tahun 2014, penulis menjadi pembicara di TECHLIN UNESA tentang penggunaan *Lectora* dalam Pengajaran dan tahun 2015 di NELTAL Conference UM. Beberapa buku yang pernah diterbitkan adalah *Reading for Senior High School* tahun 2009, *Basic English Grammar* tahun 2010, dan beberapa buku pejaran di UNISKA.

Penulis menjadi pengajar pendidikan informal sejak masih kuliah. Tahun 2005 menjadi pengajar di SMP Ar- Risalah Lirboyo. Tahun 2009, mengajar di MTsN Kediri 1. Pada tahun 2013 penulis mengawali karir menjadi dosen di UNISKA Kediri. Pada saat ini penulis menjadi dosen tetap di FKIP jurusan Bahasa Inggris dengan spesialisasi di pengajaran *Media in ELT, Reading, TEFL dan English for International Test*.



Sri WulAndari, adalah Kaprodi Bahasa Inggris UNISKA. Penulis juga aktif di organisasi kependidikan dan sosial selama kuliah di S1. Pada tahun 2005 mewakili Forum Putra Daerah Peduli Pendidikan Kota Kediri sebagai duta pemuda ASEAN.

Penulis merupakan alumni FKIP Uniska tahun 2006, serta menyelesaikan S2 di UNISMA tahun 2014.

Buku ini merupakan buku kolaboratif yang kesekian kalinya dengan tema pendidikan, TEYL, dan Linguistik. Saat ini penulis mengajar mata kuliah: *Writing, TEYL, Literature* dan *Research*.

Penulis memulai mengajar di dunia pendidikan sejak masih kuliah S1 hingga sekarang. Awal menjadi dosen dimulai dengan menjadi asisten dosen di FKIP Uniska tahun 2007-2014. Tahun 2014, penulis diangkat menjadi dosen tetap di FKIP Uniska dan mengajar di beberapa PTN dan PTS di sekitar Kediri. Penulis juga aktif dalam mengikuti seminar baik lokal maupun internasional, salah satunya adalah menjadi presenter di ICONELT 2017 di UIN Sunan Ampel Surabaya bersama kedua penulis buku ini.




M. Syaichul Muchyidin, S.Pd., M.Pd. lahir 5 Desember 1984. Dia adalah anak pertama dari tiga bersaudara pasangan, Nasruchin dan Chotimah.

Pertama dia mengajar di SMAN 3 Kediri sebagai tentor pendamping untuk mengajar ekstrakurikuler Bahasa Inggris tahun 2005 dan sebagai pengajar di salah satu lembaga kursus di kampung Inggris Pare Kediri.

Sembari mengajar di Kampung Inggris, dia belajar di UNISKA Kediri. Setelah menyelesaikan pendidikan di universitas tersebut, dia membuat salah satu lembaga kursus di Kampung Inggris tahun 2009. Tahun 2011, dia melanjutkan studinya di Universitas Sebelas Maret Surakarta dan berhasil menyelesaikan studinya tahun 2013. Pada tahun itu pula dia mulai mengajar di Universitas Islam Kediri sebagai dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Sejak 2017 penulis menjabat Kepala Pusat Bahasa UNISKA.

Company



Kemajuan teknologi telah memengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Sedikit demi sedikit kemajuan teknologi telah memengaruhi proses belajar mengajar. Jika dahulu pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, maka seiring kemajuan teknologi, banyak produk teknologi yang ditemukan dan diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran menyajikan konsep baru yang lebih modern dan sangat praktis. E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Salah satu strategi pengajaran yang dikembangkan berdasarkan perkembangan E-learning adalah Flipped Classroom. Flipped Classroom adalah model pembelajaran yang “membalik” metode tradisional. Dalam metode tradisional biasanya materi diberikan di kelas dan siswa mengerjakan tugas di rumah, maka di dalam metode Flipped Classroom diperlakukan sebaliknya. Konsep Flipped Classroom mencakup active learning, keterlibatan siswa, dan podcasting.

Buku ini mengemukakan apa yang harus guru siapkan dalam pengajaran jika ingin menjadi guru modern, mulai dari pembuatan bahan ajar, pengunggahan media ajar ke LMS dan strategi pengajaran yang diterapkan baik di rumah maupun di sekolah. Jika Anda merasa sebagai guru modern buku ini layak untuk Anda baca dan coba mengaplikasikannya di kelas.

PUSTAKA
mediaguru

ISBN : 978-602-468-930-8



9 786024 689308