



Model Pembelajaran *Flipped Learning* bagi Guru-guru SMA Negeri 8 Gowa

Seny Luhriyani¹, Abdul Wahid², Andi Hajar³

^{1,2,3}Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Guru-Guru SMA 8 Negeri Gowa. Sebagai Guru yang mengajar para generasi milenial yang notabene adalah generasi yang sudah banyak terpapar oleh teknologi informasi, dituntut untuk bisa menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajarannya dan juga perlu memikirkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok dengan gaya millennial saat ini adalah *flipped learning*. *Flipped learning* adalah model pembelajaran yang membalik metode tradisional, dimana biasanya materi diberikan dikelas dan siswa mengerjakan tugas dirumah maka pada *flipped learning*, materi terlebih dahulu diberikan melalui video pembelajaran atau bahan bacaan lainnya melalui *elearning* yang harus ditonton atau dibaca oleh siswa dirumah masing-masing. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, guru maupun murid harus memiliki model pembelajaran yang inovatif dan menarik, hal ini juga dialami oleh SMA Negeri 8 Gowa, sudah saatnya beralih dari model pembelajaran tradisional ke model pembelajaran yang modern. Namun demikian, ada gap yang dialami oleh guru SMA Negeri 8 Gowa dimana mereka masih belum banyak memiliki pengetahuan mengenai media yang bisa digunakan sebagai penunjang model *flipped learning* ini. Aplikasi-aplikasi penunjang *flipped learning* seperti *edpuzzle* dan *filmora* sebagai *video audio editor*, *paddlet* sebagai media forum diskusi online, *kahoot* sebagai media kuis *creator* sampai *edmodo* sebagai media *e-learning* dan *SLN*-nya belum banyak diketahui oleh guru-guru SMA Negeri 8 Gowa, bahkan beberapa diantaranya sama sekali belum pernah mendengar aplikasi ini. Adanya gap inilah yang melatar belakangi untuk memberikan pelatihan dan workshop *Flipped Learning*.

Kata kunci: Flipped Learning, Video Pembelajaran, E-Learning

Abstract. Partners of the Community Partnership Program (PKM) are Teachers of SMA 8 Negeri Gowa. As a teacher who teaches the millennial generation, who in fact are a generation that has been exposed to information technology a lot, they are required to be able to use information technology as a medium of learning and also need to think about effective and innovative learning models. One learning model that is considered suitable for the current millennial style is flipped learning. Flipped learning is a learning model that reverses traditional methods, where usually the material is given in class and students do assignments at home, so in flipped learning, the material is first given through video learning or other reading material through elearning which must be watched or read by students at their respective homes. In order to obtain an effective learning process, teachers and students must have an innovative and interesting learning model, this is also experienced by SMA Negeri 8 Gowa, it is time to switch from traditional learning models to modern learning models. However, there is a gap experienced by teachers of SMA Negeri 8 Gowa where they still do not have much knowledge about the media that can be used to support this flipped learning model. Applications that support flipped learning, such as edpuzzle and filmora as video audio editors, paddlets as media for online discussion forums, kahoot as media for quiz creators, to edmodo as e-learning media and SLN are not widely known by teachers of SMA Negeri 8 Gowa, some of them have never even heard of this application. The existence of this gap is the background for providing training and workshops for Flipped Learning.

Keywords: Flipped Learning, Learning Video, E-Learning

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan IPTEK khususnya Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. *Virtual Class* adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan sistemnya bekerja dengan baik dan menjalankan fungsi pengajaran di kelas meski tanpa kehadiran dosen atau guru secara langsung, dan konsep ini lebih dikenal dengan sebutan *e-learning*. Hal ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. *e-learning* adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media *internet*, *intranet* atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001).

SMA Negeri 8 Gowa merupakan salah satu SMA Negeri yang berada dalam naungan dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan yang berada di Kecamatan Bonto Marannu Kabupaten Gowa dan berjarak sekitar 20 KM dari Universitas Negeri Makassar.



Gambar 1. Mitra PKM

Jarak yang relatif dekat dengan kota Makassar ini menguntungkan SMA Negeri 8 Gowa ini dalam hal kelancaran jaringan telepon dan koneksi internet. Siswa siswi SMA Negeri 8 dengan mudah mendapatkan sinyal dari berbagai operator telekomunikasi dan mengakses internet dengan biaya yang relative murah. Kemudahan tersebut berefek pada hampir 100% siswa SMA Negeri Makassar memiliki smart phone dan PC tablet baik itu yang bersistem operasi android maupun iOS.

Melihat kondisi ini, kami menganggap kalau SMA Negeri 8 Gowa ini sudah siap dengan implementasi model pembelajaran baru ini yaitu mobile learning.



Gambar 2. Spanduk PKM

Tabel 1. Kuisisioner (Data mengenai kepemilikan fasilitas teknologi dan kualifikasinya)

No	Pertanyaan	Prosentase (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda mempunyai laptop ?	78	22
2	Apakah Anda mempunyai tablet ?	24	76
3	Apakah Anda mempunyai handphone ?	100	0
4	Apakah handphone anda adalah smarphone (android or iOS)	95	5
4	Apakah laptop/tablet/handphone Anda keluaran 2015 keatas ?	91	9
5	Apakah laptop/tablet/handphone Anda bisa koneksi internet?	89	11
6	Apakah laptop/tablet/handphone Anda mendukung multimedia (audio /video) ?	89	11
7	Apakah ukuran memori laptop/tablet/handphone Anda diatas 2 GB ?	85	15

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh bahwa seluruh siswa sudah mempunyai salah satu perangkat teknologi seperti laptop, tablet ataupun handphone dan sekitar 78% siswa sudah memiliki laptop, 24% yang memiliki tablet dan semua memiliki handphone yang 95% diantaranya berupa smartphone (android atau iOS). Feature laptop/tablet/handphone yang mereka miliki, diantaranya koneksi internet, fasilitas audio/video dan memori sudah sangat mendukung untuk penerapan system *E-learning* dan *M-Learning* ini, terbukti dengan rata-rata presentase data tersebut sekitar 89%. Dari sini pengabdian bisa menyimpulkan bahwa sebenarnya siswa dan gurugurunya sudah siap mengimplementasikan teknologi khususnya *e-learning* dan *m-learning* sebagai salah satu media pembelajaran disekolah mereka.

Selama ini Mitra telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan layanan internet yang berada di Sekolah, akan tetapi masih terkendala dengan hanya sebatas menggunakan aplikasi power point biasa dan LCD saja yang mana materi hanya bisa di copy melalui flashdisk atau CD saja. Materi belum bisa didapatkan dan diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja mereka butuh materinya pada seluruh sudut ruangan yang ada disekolah. Setelah kegiatan pengabdian, pengabdi mengharapkan Mitra khususnya siswa SMA Negeri 8 Gowa bisa mengakses materi pelajaran bahkan bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun mereka mau.

Mencermati kondisi di atas, maka beberapa solusi yang ditawarkan guna meningkatkan pelayanan dan pengembangan SMA tersebut: (a) Pembuatan akun Google classroom, Edpuzzle dan Screencastify, (b) Pelatihan penggunaan Google classroom, Edpuzzle dan Screencastify, (c) pendampingan pengisian kontent materi di Google Classroom, (d) Pendampingan pembuatan materi evaluasi hasil belajar di Edpuzzle dan Screencastify, dan (e) Pendampingan implementasi model pembelajaran flipped learning.

Dari kegiatan ini di harapkan : (a) Sekolah memiliki sistem Flipped Learning berbasis Google Classroom dan edpuzzle sebagai media alternative dalam model pembelajaran yang bisa mendukung proses belajar mengajar di kelas, (b) Guru memiliki kemampuan tambahan dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang telah ada, (c) Siswa dan siswi memiliki kemampuan tambahan dalam menggunakan dan terbiasa untuk menerima pembelajaran melalui perangkat mobile mereka sebagai alternative media pembelajaran.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk menemukan solusi permasalahan mitra dibuat semaksimal mungkin dengan mempertimbangkan solusi yang mudah cepat dan berkesinambungan sehingga dalam lingkup waktu tertentu menjadi

solusi yang nyata dan dapat dirasakan oleh guru dan siswa/i serta pengelola dan pemilik sekolah. Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Pembuatan akun di Google classroom dan aplikasi Google classroom dan edpuzzle secara tuntas sebelum melakukan workshop sehingga peserta workshop sudah bisa melakukan praktek pada sistem dan aplikasi secara real.
2. Tanya jawab dan Diskusi; Metode ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan secara umum peserta pelatihan dan memotivasi pentingnya pengetahuan IT bagi Guru-guru dan siswa.
3. Ceramah; Metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi yang berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan.
4. Demonstrasi; Metode ini digunakan untuk memberikan tips dan trik mudah dalam memanfaatkan komputer untuk mengakses informasi dari internet.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Memperkenalkan model Flipped Learning

Flipped learning adalah model pembelajaran yang membalik metode tradisional, dimana biasanya materi diberikan dikelas dan siswa mengerjakan tugas dirumah maka pada *flipped learning*, materi terlebih dahulu diberikan melalui video pembelajaran atau bahan bacaan lainnya melalui *elearning* yang harus ditonton atau dibaca oleh siswa/mahasiswa dirumah masing – masing.



Gambar 3. Peserta Workshop PKM

Generasi Z adalah generasi yang lahir di tengah perkembangan teknologi informasi. Generasi Z di kenal dengan generasi millennial. Lima Gaya belajar untuk generasi millennial yaitu (1) Teknologi, (2) Inovasi, (3) Konkret, (4) Kritis dan (5) Visual. Generasi ini lebih cepat memahami materi yang di berikan secara visual di banding memberikan buku teks yang mereka harus baca. Materi lebih di pahami apabila dalam bentuk video pembelajaran. Guru harus mampu membuat konten pembelajaran berbasis teknologi infomasi seperti Video pembelajaran, Animasi, Games dan lain-lain.



Gambar 4. Penjelasan Gaya belajar generasi Z

B. Edpuzzle

Pada tahap ini, tim pengabdian menjelaskan kepada mitra tentang software Edpuzzle dan cara menggunakannya.



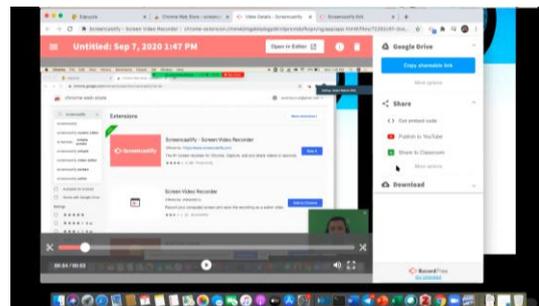
Gambar 5. Pengenalan software EdPuzzle

EdPuzzle adalah website yang dapat membantu guru dalam memilih video, kemudian mengedit, memotong, merekam suara, dan menambahkan pertanyaan. Dengan **EdPuzzle**, kegiatan menonton video dapat lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Edpuzzle membangun platform yang sangat aman serta memungkinkan guru membuat video apa saja sebagai pelajaran dan siswa dapat menonton video dengan aman sebagai sumber daya pendidikan yang menarik.

Platform Edpuzzle memungkinkan siswa untuk lebih interaktif dalam pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan dalam video dan siswa akan menerima umpan balik langsung, sehingga dapat dilihat apakah mereka memahami konten atau tidak.

C. Screencastify

Pada tahap ini, tim pengabdian menjelaskan kepada mitra tentang aplikasi rekam layar desktop (Screencast) untuk browser. Apabila menggunakan browser Chrome dapat menggunakan extension bernama *Screencastify*. Tidak hanya merekam aktivitas layar pada chrome, *screencastify* juga dapat merekam aktivitas desktop berikut dengan pengaturan fitur yang cukup lengkap.



Gambar 6. Screencastify

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat di tarik kesimpulan:

1. Mitra memiliki sistem *flipped Learning* berbasis Google Classroom dan Edpuzzle sebagai media alternatif dalam model pembelajaran yang bisa mendukung proses belajar di kelas.
2. Mitra memiliki kemampuan tambahan dalam mengembangkan model dan media pembelajaran .
3. Siswa dan siswi memiliki kemampuan tambahan dalam menggunakan pembelajaran melalui perangkat mobile mereka sebagai alternatif media pembelajaran.



UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan pelaksanaan program pengajaran ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, tim penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ketua Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kepercayaan untuk melaksanakan program ini, Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra, Ketua Jurusan Bahasa Inggris dan Ketua Program Studi Business English/Business English Communication, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian ini, dan Sekolah SMA Negeri 8 Gowa yang telah memberi fasilitas melakukan kegiatan PKM ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzharuddin, Nor Azura dan Ling, Nor Azura., 2013, Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?, *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 3, No. 3.
- Huang, J. J. S., Yang, S. J. H., Huang, Y.-M., dan Hsiao, I. Y. T., 2010, Social Learning Networks: Build Mobile Learning Networks Based on Collaborative Services, *Educational Technology & Society*, 13 (3), 78–92.
- Kurniawan, Rendra., 2009, Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web, Institut Teknologi Adhi Tama, Surabaya-Indonesia.
- Wang, Qiyun., Woo, Huay Lit., Quek, Choon Lang., Yang, Yuqin and Liu, Mei., 2012, Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study, *British Journal of Educational Technology* Vol 43 No 3.
- Warjanto, Setyo., Nurhayati., Azhar, Anugrah., 2014, Efektifitas Social Learning Network Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Alat Optik, *Prosiding Fisika UIN 2014*, Jakarta.