

<http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p104--122>

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM DENGAN TAKSONOMI BLOOM PADA MATA KULIAH SISTEM POLITIK INDONESIA

*The development of flipped learning model with Bloom's  
Taxonomy in teaching the Indonesian Political System course*

Ratna Farida<sup>1</sup>, Amru Alba<sup>2</sup>, Rudi Kurniawan<sup>3</sup>, Zamzami Zainuddin<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional

Jl. Merdeka Barat No. 01 Kutablang, – Lhokseumawe, 24352.

Pos-el: [ratnafarida9@gmail.com](mailto:ratnafarida9@gmail.com)<sup>1</sup>, [amrualba.stia@yahoo.com](mailto:amrualba.stia@yahoo.com)<sup>2</sup>, [krudi7621@gmail.com](mailto:krudi7621@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[zamzami.hku@gmail.com](mailto:zamzami.hku@gmail.com)<sup>4</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

#### Riwayat Artikel

Diterima : 3 Juni 2019

Direvisi : 13 Juli 2019

Disetujui : 7 September 2019

#### Keywords:

*Flipped classroom, Blooms'  
Taxonomy, 21st century  
learning model, Indonesian  
Political System*

#### Kata kunci:

Flipped classroom,  
Taksonomi Bloom, Model  
pembelajaran abad 21,  
Sistem Politik Indonesia

---

### ABSTRACT:

*Traditional learning instruction puts students in a passive learning role such as listening to lectures in the classroom. One of the contemporary innovative instructional approaches is the "flipped classroom", which employs pre-class video-recorded lectures and critical in-class discussion. This instruction leads students to remember and understand the pre-class content or access videos before attending the class. In this study, we proposed the flipped learning model design in which relevant to the Indonesian Political Systems course. This preliminary study employed Research-Based Design as a methodological approach in collecting rigorous information from two experts in the field of educational technology and pedagogy. The study was conducted within several phases, namely: planning, designing, formative evaluation, revision, redesign, and summative evaluation. The finding of this study reveals that two activities are recommended to be applied for students before class (lower-order thinking skills) and the other four activities are practiced in the classroom (higher-order thinking skills). This study can be summarized that the employment of flipped-class instruction may potentially lead to independent learning and critical thinking skills. Besides, this study also becomes a recommendation for the Ministry of Research, Technology, and*

*Higher Education (Ristekdikti) to consider the flipped classroom as a contemporary teaching-learning conception in Indonesia.*

#### **ABSTRAK:**

---

Pembelajaran dengan metode konvensional seperti mendengarkan ceramah di kelas cenderung membuat peserta didik menjadi pasif dan akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi tidak menyenangkan dan membosankan. Salah satu model pembelajaran inovatif terbaru berbasis video pembelajaran dan diyakini dapat menjadi solusi untuk masalah ini adalah *flipped classroom*. Model pembelajaran ini akan menuntun peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui video pembelajaran sebelum datang ke kelas, sedangkan kegiatan di kelas lebih difokuskan pada aktivitas diskusi dan tanya-jawab. Oleh karena demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendesain model pembelajaran *flipped classroom* atau kelas terbalik untuk diterapkan pada sebuah perguruan tinggi dengan mata kuliah Sistem Politik Indonesia. Studi sederhana ini menggunakan pendekatan Desain Berbasis Penelitian (*Design-Based Research*). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: perencanaan, perancangan, evaluasi formatif, revisi, desain ulang, dan evaluasi sumatif oleh dua orang pakar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* bisa diimplementasikan dalam enam tahapan kegiatan; dua kegiatan sebelum datang ke kelas (*lower-order thinking skills*) dan empat kegiatan di dalam kelas (*higher-order thinking skills*). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inovatif *flipped classroom* berpotensi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar di perguruan tinggi, bertujuan untuk membangun budaya belajar mandiri dan berfikir kritis mahasiswa. Studi ini juga diharapkan bisa menjadi masukan bagi Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Ristekdikti) atau pembuat kebijakan untuk merekomendasikan *flipped classroom* sebagai model pembelajaran kontemporer pada institusi pendidikan tinggi Indonesia.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah banyak memberikan keuntungan bagi siapa saja dalam mengakses berbagai informasi dan terhubung tanpa lintas batas, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Du, Zhang, Shelton & Hung, 2019). Dalam dunia pendidikan saat ini, peserta didik menghabiskan banyak waktu mereka menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan ponsel cerdas (*smartphone*) untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan mencari berbagai referensi belajar dari internet. Dampak positif dari pertumbuhan teknologi ini telah mempengaruhi perkembangan teknologi pengajaran dalam dunia pendidikan, dan telah menggantikan penggunaan papan dan kapur tulis dengan video pembelajaran *online* (Collins & Halverson, 2018). Dengan adanya media digital ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas saja, tetapi juga di luar kelas atau di mana saja peserta didik berada dengan hanya bermodalkan gawai dan akses internet (Fisher, 2009). Banyak sekali materi pembelajaran gratis tersedia di berbagai situs *Web* untuk referensi belajar. Richter dan McPherson (2012) mengatakan bahwa di era digital saat ini, setiap peserta didik dapat

mengakses berbagai sumber belajar dari internet secara gratis seperti video pembelajaran di laman *YouTube*, *Khan Academy* atau berbagai situs *web (website)* edukatif lainnya.

Peserta didik dapat belajar dari sumber digital ini di mana saja dan kapan saja (Dwiningsih, Sukarmin, Muchlis & Rahma, 2018). Perkembangan teknologi informasi telah mengubah gaya belajar-mengajar dari pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pembelajaran aktif dan dari model kelas tradisional ke model kelas inovatif berbasis digital (Asfar & Zainuddin, 2015). Terlebih lagi, penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung berfokus pada guru sebagai pusat pengetahuan dianggap sudah tidak lagi relevan dengan era digital saat ini (Utomo & Wihartanti, 2019).

Pembelajaran tradisional cenderung membuat peserta didik bertindak pasif dan akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi membosankan seperti mendengarkan ceramah panjang si pengajar. Pengajar, baik guru maupun dosen, yang menggunakan model pembelajaran konvensional cenderung menguasai kelas dan bertindak lebih aktif dalam menyampaikan ceramah (Utomo &

Ubaidillah, 2018). Peserta didik cenderung pasif mendengarkan ceramah pengajar dan sesekali bertanya atau mengangguk sebagai tanda memahami atau pura-pura memahami. Implementasi model belajar-mengajar yang berpusat pada pengajar memberikan sedikit ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan sesama teman dan menghambat mereka untuk berpikir kritis serta belajar secara mandiri (Luo, 2019).

Sebagai solusi dari masalah-masalah ini, kegiatan belajar di kelas konvensional seperti mendengarkan ceramah di kelas seyogianya dapat dialihkan ke dalam bentuk video pembelajaran. Peserta akan didik dapat mempelajari berbagai materi dari video pembelajaran tersebut di mana saja dan kapan saja (Tohari, Mustaji, & Bachri, 2019). Dengan adanya ceramah berbentuk video akan sangat membantu dan mempermudah peserta didik untuk mengulang materi pembelajaran sesuai kebutuhan mereka (Zainuddin, Habiburrahim, Muluk, & Keumala, 2019).

Salah satu model belajar terbaru berbasis digital saat ini yang menggunakan video pembelajaran sebagai media belajar di luar kelas adalah *flipped classroom*. Model pembelajaran ini menuntun peserta

didik untuk belajar secara mandiri melalui video pembelajaran sebelum datang ke kelas. Kegiatan di kelas lebih difokuskan untuk kegiatan diskusi, tidak lagi berpusat pada ceramah panjang sang pengajar (Alamri, 2019).

*Flipped classroom* atau kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni mengajar (pedagogi) di mana peserta didik mempelajari materi pembelajaran melalui sebuah video di rumah atau sebelum datang ke kelas; sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan saling tanya jawab.

Dalam model pembelajaran kelas terbalik ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri dan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi teknologi (*video recorder software*) (Zainuddin & Perera, 2018). Video dapat diedit menggunakan berbagai perangkat lunak. Ada berbagai aplikasi video gratis di aplikasi *Windows* yang dapat digunakan oleh pengajar dalam mempersiapkan video pembelajaran, seperti *Movie Moments*, *PowerDirector* atau *Movie Maker*. Untuk menghemat waktu rekaman video pembelajaran, pengajar juga dapat menggunakan alternatif lain dengan mengadopsi video dari berbagai situs *web (website)*

gratis seperti *Khan Academy* dan *YouTube* yang memiliki ribuan video pelajaran. *Khan Academy* misalnya memiliki ribuan konten materi pembelajaran, artikel, dan video pembelajaran yang mencakup berbagai topik atau pelajaran seperti matematika, biologi, bahasa, ilmu komputer dan sejarah. Penggunaan video belajar dari aplikasi Ruangguru (<https://ruangguru.com>) juga bisa menjadi alternatif bagi pengajar dalam menerapkan model pembelajaran kelas terbalik. Menurut Sams dan Bergmann (2013), dalam implementasi pendekatan *flipped classroom*, peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan video pembelajaran sebelum datang ke kelas dan melakukan kegiatan diskusi kelompok di dalam kelas.

Sebuah studi yang dilaporkan oleh Davies, Dean, dan Ball (2013) menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar-mengajar lebih efektif, menarik dan dapat menghemat waktu pengajar dalam menyampaikan ceramah panjang di kelas. Di samping itu, peserta didik juga akan terlatih dan terbiasa untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri di luar kelas. Rasa percaya diri peserta didik juga dapat meningkat saat datang ke kelas karena dianggap sudah menguasai

sebagian dari materi pembelajaran yang akan didiskusikan.

Studi lain menyebutkan bahwa peserta didik sukses dalam meningkatkan prestasi belajar mereka dengan model pembelajaran *flipped classroom* ini. Salah satu alasannya adalah karena mereka dapat mempersiapkan materi pembelajaran sebelum datang ke kelas (Awidi & Paynter, 2019). Studi lain juga melaporkan bahwa prestasi belajar peserta didik secara statistik meningkat signifikan disebabkan oleh diskusi kelompok di dalam kelas yang dapat membangun pemahaman mereka lebih mendalam tentang suatu topik (Kong, 2014).

Studi lain yang dilaporkan oleh Enfield (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif ini telah meningkatkan prestasi belajar peserta didik dimana mereka dapat memahami isi pembelajaran dan memperoleh nilai belajar yang tinggi dalam ujian. Implementasi pendekatan pembelajaran *flipped classroom* ini memiliki potensi untuk melatih peserta didik agar lebih percaya diri dalam belajar dan menjadi pembelajar mandiri (*independent learners*). Selain itu, pengajar yang menggunakan pendekatan ini juga akan memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan setiap peserta

didik di setiap jam pelajaran dan memberikan mereka umpan balik (*feedback*), baik langsung maupun *online* menggunakan berbagai media sosial atau *Learning Management System (LMS)* seperti *Moodle*. *LMS* adalah sistem *online* berbasis media situs (*web*) yang dijadikan sebagai platform pembelajaran *e-learning* di abad ke-21 ini dan dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik kapan saja dan di mana saja, termasuk *feedback* dari pengajar (Zainuddin, Haruna, Li, Zhang, & Chu, 2019).

Berbagai materi pembelajaran, seperti video, tugas, kuis, tes, forum, penjadwalan, ruang kerja kolaboratif dan mekanisme penilaian dapat diatur dalam *LMS* ini. Beberapa contoh *LMS* yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan di dunia antara lain adalah *Blackboard*, *Moodle*, *Desire2Learn*, *Google Classroom* dan *Schoology* (Green, 2013). Aplikasi ini berbasis *web* dan menyediakan berbagai fitur yang dapat membuat kegiatan belajar-mengajar lebih efektif dan inovatif.

Berbagai *LMS* atau media sosial sering digunakan pengajar dalam model pembelajaran *flipped classroom* ini. Tujuannya adalah untuk membangun komunikasi dua arah antara peserta didik dan pengajar di luar kelas, atau antara sesama peserta didik (Schmidt & Ralph, 2014).

Majumdar (2012) menyebutkan bahwa *Blog*, *Wikis*, *Podcast*, *Twitter*, *MySpace* dan *Facebook* adalah contoh media lainnya yang sangat populer dan dapat dimanfaatkan untuk platform kegiatan belajar-mengajar dalam instruksi *flipped classroom*.

Generasi milenial saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan media teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan primer mereka. Peserta didik menghabiskan banyak waktu menggunakan berbagai media teknologi untuk berbagai aktivitas seperti mengakses bahan pelajaran, bermain *game*, berinteraksi *online* dan kegiatan hiburan lainnya. Untuk mendorong peserta didik menggunakan media teknologi secara edukatif dan positif, pengajar memainkan peran yang sangat signifikan dalam memfasilitasi kegiatan belajar mereka untuk menggunakan media teknologi sebagai sumber belajar.

Media teknologi jika dimanfaatkan dengan benar akan menjadi alat yang sangat berharga terutama jika diintegrasikan ke dalam kurikulum yang relevan dengan abad ke-21 (Shelly, Cashman, Gunter dan Gunter, 2006). Selanjutnya, penggunaan media teknologi dalam dunia pendidikan dapat diimplementasikan di semua bidang studi termasuk dalam pengajaran Ilmu Politik atau Sistem Politik Indonesia.

Dalam pendidikan tinggi di Indonesia, sebagian besar peserta didik atau mahasiswa dididik dalam lingkungan belajar yang cenderung berpusat pada buku teks (*textbooks*) yang akhirnya membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Peserta didik biasanya memiliki sedikit waktu untuk berinteraksi dengan sesama teman mereka dan dengan pengajar, baik di dalam maupun di luar kelas (Zainuddin & Keumala, 2018). Budaya ini juga terjadi dalam pengajaran dan pembelajaran di Indonesia. Pedagogi yang diimplementasikan dalam proses belajar-mengajar masih berbentuk tradisional di mana peserta didik pasif mendengarkan ceramah aktif sang pengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi awal terhadap beberapa dosen di mana mereka telah menerapkan beberapa macam media digital dalam proses belajar-mengajar, namun hanya terbatas pada *Microsoft PowerPoint (PPT)* dan proyektor. Tentunya, penggunaan media teknologi dalam pengajaran tidak hanya sekadar sebatas menggunakan kedua media tersebut saja. Teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang dan menuntut peserta didik dan pengajar

untuk selalu mengikuti perkembangan ini. Pengajar terutama di perguruan tinggi dituntut untuk lebih aktif mengeksplor dan menerapkan berbagai media digital inovatif dalam kegiatan belajar-mengajar terutama untuk menghadapi tantangan era digital atau revolusi industri 4.0.

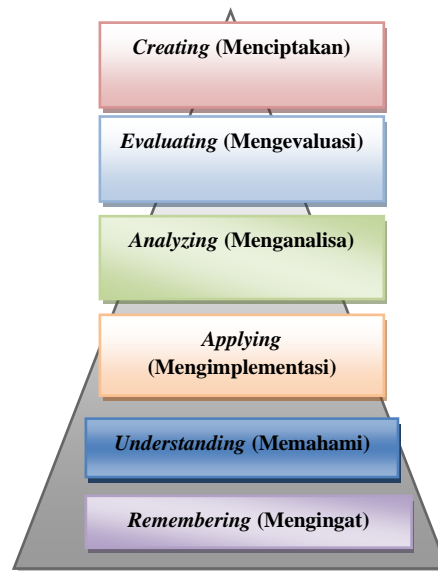
Menurut laporan New Media Consortium (NMC) yang setiap tahun merilis teknologi terbaru dalam dunia pendidikan. Dikemukakan bahwa pembelajaran *flipped classroom* tergolong sebagai media inovasi terbaru dan sangat direkomendasikan untuk diterapkan pada pendidikan tinggi. Tujuannya adalah untuk membangun kemampuan belajar individu peserta didik (*autonomous learning skills*) dan pemikiran kritis (*critical thinking skills*) (Johnson, Becker, Estrada & Freeman, 2015). Shyr dan Chen (2018) dalam penelitian mereka juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *flipped classroom* ini telah diterapkan di seluruh dunia, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, untuk berbagai bidang studi.

Namun, dari berbagai publikasi tentang kajian *flipped classroom* ini, peneliti tidak menemukan adanya bidang studi yang berhubungan dengan mata kuliah Politik atau secara khusus Sistem Politik

Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tergugah berupaya merancang model pembelajaran *flipped classroom* untuk pembelajaran mata kuliah Sistem Politik Indonesia. Tujuannya adalah untuk membangun pemikiran kritis peserta didik dan mendorong keterampilan belajar mandiri mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung perguruan tinggi di Indonesia terutama perguruan tinggi swasta dalam mempersiapkan diri menghadapi era revolusi industri 4.0 di mana teknologi atau internet telah menjadi bagian dari kebutuhan primer manusia (*internet of thing*).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti berperan sebagai perancang pembelajaran (*instructional designer*) dibantu oleh dua orang pakar di bidang teknologi pengajaran dan pedagogi. Untuk mencapai objektif dari implementasi model pembelajaran *flipped classroom* ini, penelitian ini dirancang berdasarkan model Taxonomi Bloom. Taksonomi Bloom ini memiliki enam tingkatan pembelajaran dan diatur dari level kognitif (kecerdasan) terendah yaitu mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*) hingga level kognitif tertinggi, yaitu menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*) (Krathwohl, & Anderson, 2009).

Pada akhir penelitian ini, peneliti berharap akan dapat menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* berdasarkan model Taksonomi Bloom seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Model Taksonomi Bloom

## METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan Desain Berbasis Penelitian (*Design-based Research*) (Wang & Hannafin, 2005) sebagai metode dalam pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: perencanaan, perancangan, evaluasi formatif, revisi, desain ulang, dan evaluasi sumatif.

Dua ahli di bidang teknologi pendidikan dijadikan sebagai sampel penelitian. Kedua pakar ini ditentukan dan dipilih dengan kriteria: (1) telah berpengalaman sebagai desainer instruksional, (2)



memiliki pengetahuan tentang teknologi terbaru dalam dunia pendidikan, (3) kajian *flipped classroom* adalah salah satu bidang keahlian mereka, dan (4) artikel mereka tentang *flipped classroom* diterbitkan di jurnal internasional bereputasi terindeks *Web of Science* atau *Social Science Citation Index (SSCI)*.

Kedua pakar ini diwawancarai untuk digali ide, komentar, rekomendasi, dan evaluasi terhadap model pembelajaran *flipped classroom* yang sesuai untuk mata kuliah Sistem Politik Indonesia. Hasilnya dianalisis secara komparatif deskriptif.

Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional selama satu semester pada awal tahun 2019. Desain instruksional ini akan diterapkan pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia. Materi pembelajaran di dalam penelitian ini dirancang sesuai dengan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) yang telah dipersiapkan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan tim ahli menyebutkan bahwa pembelajaran dengan *flipped classroom* merupakan bagian dari model pembelajaran *blended learning* yang memadukan pembelajaran *e-learning* dengan

model pembelajaran konvensional. Lebih jauh dikemukakan bahwa di dalam pembelajaran *flipped classroom* ini, peserta didik dituntun belajar, baik di kelas secara berkelompok maupun di luar kelas secara individu.

Untuk kegiatan belajar di luar kelas, rekaman video pembelajaran dan materi-materi pembelajaran lainnya diberikan kepada peserta didik untuk dipelajari secara mandiri sebelum datang ke kelas. Sedangkan untuk kegiatan di dalam kelas, peserta didik harus lebih difokuskan untuk aktivitas diskusi kelompok dan tanya jawab terutama untuk memecahkan masalah (*problem-solving*).

Lebih jauh direkomendasikan bahwa video pembelajaran yang dirancang harus mampu menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya di luar kelas atau membuat mereka tertarik untuk mengaksesnya. Di samping itu, pengajar juga harus menekankan agar peserta didik membuat catatan singkat tentang video yang mereka pelajari sebelum datang ke kelas. Kuis sebagai penilaian formatif juga bisa diberikan kepada peserta didik di luar kelas secara *online*. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi peserta didik belajar secara mandiri atau mempelajari video

pembelajaran sebelum datang ke kelas.

Dengan memberikan kuis sederhana, peserta didik akan termotivasi untuk mempelajari materi kuliah sebelum datang ke kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zainuddin dan Keumala (2018) yang menyebutkan bahwa ketika pengajar memberikan kuis kepada peserta didik, mereka akan termotivasi untuk menonton video di luar kelas dan datang ke kelas siap untuk menjawab berbagai pertanyaan dari kuis tersebut.

Rekomendasi kedua pakar ini sesuai dengan hasil analisis kajian pustaka di mana proses belajar-mengajar pada pembelajaran *flipped classroom* harus diimplementasikan di dalam dan di luar kelas. Di luar kelas, peserta didik dituntut untuk mampu belajar secara mandiri (*self-paced learning skills*) melalui rekaman video pembelajaran; sedangkan di dalam kelas, mereka akan difasilitasi untuk kegiatan diskusi kelompok atau tanya-jawab tentang topik yang telah mereka pelajari sebelumnya di luar kelas.

Di dalam tinjauan pustaka, Tucker (2012) menyebutkan bahwa video pembelajaran dapat direkam dengan menggunakan berbagai perangkat lunak. Namun untuk menghemat waktu dalam penyiapan

video pembelajaran, pengajar bisa mengadopsi video pembelajaran dari berbagai sumber digital gratis di internet, seperti *YouTube*, *BBC News*, *Khan Academy*, *VOA News*, atau *TED-Ed*. Video-video tersebut dapat diunggah ke media sosial, *YouTube* atau platform lainnya agar peserta didik dapat mengakses dan belajar dari video tersebut di luar jam pelajaran secara fleksibel atau sesuai kebutuhan mereka.

Di dalam studi ini, pengajar merekam beberapa video pembelajaran dari dosen pengajar dan mengunggahnya ke laman *YouTube* untuk dipelajari peserta didik sebelum datang ke kelas.



SISTEM & STRUKTUR PEMERINTAHAN NEGARA INDONESIA

**Gambar 2:** Salah satu contoh video pembelajaran yang telah direkam dan diunggah pada laman *YouTube*

<https://www.YouTube.com/watch?v=y2mNKqhbHFI&t=44s>



Lembaga Politik: Fungsi dan Konsep Lembaga Politik

**Gambar 3:** Salah satu contoh video pembelajaran yang telah direkam dan diunggah pada laman *YouTube* ([https://www.YouTube.com/watch?v= ekd WxQOB\\_I](https://www.YouTube.com/watch?v= ekd WxQOB_I))

Berdasarkan tinjauan pustaka dan rekomendasi dari kedua pakar ini, peneliti telah merangkum delapan kegiatan utama pembelajaran *flipped classroom* yang relevan dengan mata kuliah Sistem Politik Indonesia dan lingkungan belajarnya. Sumber belajar yang digunakan di dalam desain *flipped classroom* ini adalah video pembelajaran *YouTube*, artikel jurnal, dan artikel media massa.

Penelitian ini telah menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* dan siap untuk diimplementasikan pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional. Berdasarkan model Taksonomi Bloom, level terendah dari ranah kognitif atau kecerdasan yang dipraktikkan peserta didik adalah "mengingat" dan "memahami".

Pada tingkatan pertama ini, yaitu "mengingat", kedua ahli sepakat

bahwa peserta didik harus dituntun untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri di luar kelas dengan menonton video rekaman di *YouTube*, membaca artikel jurnal, dan artikel media massa yang diberikan oleh pengajar mereka. Kegiatan ini berada pada tingkatan pembelajaran level pertama di mana peserta didik akan berusaha untuk mengingat konsep-konsep dasar pembelajaran.

Pada tingkatan kecerdasan kedua, yaitu "memahami", peserta didik diharapkan mampu memahami konsep dan prinsip dasar materi pembelajaran yang telah mereka tonton dan pelajari di luar kelas. Pada fase ini, peserta didik dapat meringkas konten yang telah mereka pelajari melalui catatan-catatan kecil, baik berupa pertanyaan maupun pernyataan yang akan dibawa untuk didiskusikan di kelas.

Dalam penelitian ini, kedua ahli merekomendasikan pengajar mata kuliah Sistem Politik Indonesia untuk mulai membuat akun *YouTube* dan mengundang peserta didik untuk mengakses laman tersebut. Gambar 2 dan 3 menunjukkan contoh konten yang telah direkam dan ditransfer ke laman *YouTube*. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk mempelajari materi pembelajaran dari video sebelum datang ke kelas.

Domain kecerdasan level ketiga adalah "menerapkan". Kegiatan ini merupakan kegiatan pertama yang dipraktikkan peserta didik di dalam kelas. Pada level ini, peserta didik akan mencoba merefleksikan tentang apa saja yang telah mereka pelajari dalam diskusi kelompok. Peserta didik juga dapat memulai kegiatan di kelas dengan meninjau kembali video pembelajaran yang telah mereka pelajari sebelumnya di luar kelas dan pengajar akan bertindak sebagai fasilitator. Pakar merekomendasikan untuk meputar kembali video pembelajaran di dalam kelas sebelum pelajaran dimulai. Kegiatan ini dilakukan untuk menyegarkan kembali ide-ide peserta didik tentang konten yang terdapat pada video tersebut.

Untuk kegiatan di dalam kelas, pakar juga merekomendasikan pengajar untuk mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa grup kecil terdiri dari 4-5 orang dan meminta mereka untuk menjelaskan tentang segala sesuatu yang telah mereka pelajari di rumah, baik dari video pembelajaran, artikel jurnal maupun dari artikel media massa.

Selanjutnya, untuk tingkat kecerdasan keempat yaitu "menganalisis". Direkomendasikan agar peserta didik difasilitasi untuk berpikir kritis dan kreatif dalam

kegiatan diskusi kelompok, baik berupa pertanyaan kritis, respon, komentar, maupun jawaban terhadap berbagai isu yang mereka diskusikan. Kemudian pada tingkatan kognitif kelima "mengevaluasi", direkomendasikan agar pengajar memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung kepada peserta didik. Pada langkah ini, *peer evaluation* atau evaluasi antarsesama peserta didik juga bisa diterapkan di mana setiap peserta didik akan memberikan evaluasi terhadap peserta didik lainnya. Pengajar juga dapat memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan *feedback* antarsesama mereka (*peer-evaluation*). Kuis adalah aktivitas yang bisa diberikan kepada peserta didik untuk kegiatan ini sebagai bagian dari proses evaluasi formatif.

Selanjutnya, pada level kognitif tertinggi keenam dalam Taksonomi Bloom, yaitu "menciptakan", pengajar direkomendasikan agar mengarahkan peserta didik membuat produk (refleksi) mengenai topik yang telah mereka pelajari selama satu semester perkuliahan. Aktivitas pembelajaran ini bisa juga dijadikan sebagai tugas akhir peserta didik (*summative assessment*). Dalam fase ini, pengajar dapat mendorong peserta didik untuk menghasilkan

beragam produk kreatif yang merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang telah mereka pelajari tanpa batas, misalnya, video pendek, makalah, atau esai untuk dipublikasikan pada berita harian surat kabar.

Kemudian, kedua ahli menyatakan bahwa model pembelajaran yang telah didesain ini sudah dapat diimplementasikan tidak hanya untuk studi Ilmu Politik saja, tetapi juga untuk berbagai mata kuliah lainnya. Lebih jauh dikemukakan bahwa model pembelajaran yang dirancang ini dapat diimplementasikan di semua tingkatan pendidikan Indonesia, baik di sekolah maupun perguruan tinggi. Bukan hanya akan membantu peserta didik meningkatkan kualitas keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), tetapi juga membantu mengintegrasikan media teknologi ke dalam sistem pembelajaran di Indonesia. Dikemukakan juga bahwa model ini sudah siap untuk diimplementasikan atau diujicoba untuk pembelajaran pada mata kuliah apapun dan tidak terbatas pada mata kuliah Sistem Politik Indonesia saja. Dengan memodifikasi materi pembelajaran atau media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan atau tujuan peserta didik dalam penelitian, model

pembelajaran ini sudah siap untuk diimplementasikan pada Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional. Modifikasi materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan dan budaya belajar peserta didik atau gaya belajar mereka (*learning style*). Ditekankan oleh kedua ahli bahwa tidak ada model tunggal dalam penerapan model pembelajaran *flipped classroom*. Disarankan agar pengajar dapat menerapkan dan memodifikasi kegiatan pembelajaran ini se kreatif mungkin menggunakan berbagai model, media, atau platform *online* sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran *flipped classroom* dengan Taksonomi Bloom ini sangat disarankan untuk diterapkan pada institusi pendidikan di Indonesia. Hal ini selaras dengan sejumlah penelitian terdahulu yang telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Beapler (2014) misalnya, merilis hasil penelitiannya dan melaporkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan model *flipped* secara signifikan lebih baik daripada hasil belajar pada kelas konvensional. Selanjutnya, penilaian formatif melalui kuis juga menjadi

salah satu alasan mengapa peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar mereka di kelas *flipped* ini.

Di samping itu, dengan model pembelajaran ini, pengajar akan memiliki lebih banyak waktu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) belajar kepada peserta didik. Kim, Kim, Khera, dan Getman (2014) menyebutkan bahwa melalui penilaian formatif di kelas *flipped*, pengajar dapat mengevaluasi progresivitas peserta didik dalam belajar mereka dan peserta didik juga akan lebih memahami apa saja yang perlu mereka tingkatkan dari kekurangan-kekurangan yang masih mereka miliki.

Meskipun model *flipped* ini banyak memberikan manfaat dan efektivitas pembelajaran, beberapa kendala juga ditemukan dalam implementasinya. Findlay-Thompson dan Mombourquette (2014) misalnya, menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *flipped classroom* tidak hanya sekedar merekam video pembelajaran dan menyebarkannya kepada peserta didik untuk ditonton di luar kelas. Salah satu kendala besar dalam implementasi model pembelajaran ini adalah kurangnya motivasi peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kelas. Mereka menganggap

bahwa mempelajari materi pembelajaran adalah saat berada di dalam kelas dengan mendengarkan langsung penjelasan atau ceramah dari pengajar.

Untuk mengatasi masalah seperti ini, sebelum menerapkan model pembelajaran ini, pengajar sangat didorong untuk memberi tahu peserta didik pada hari pertama belajar tentang konsep pembelajaran *flipped classroom* dan nilai positif yang akan dicapai. Oleh karena itu, sebelum menerapkan model pembelajaran ini, pengajar juga sangat diajurkan untuk dilatih oleh tim ahli tentang bagaimana menerapkan instruksi ini dengan baik dan benar.

Dalam hal materi video ajar, Enfield (2013) menekankan bahwa jika isi video pembelajaran tidak menarik dan menyenangkan, peserta didikan cenderung mudah bosan untuk menontonnya di luar kelas. Oleh karena itu, pengajar sangat dituntut untuk benar-benar menyiapkan video pembelajaran yang menarik. Dalam menghadapi era digital dan revolusi industri 4.0, pengajar di perguruan tinggi sangat dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan pedagogi inovatif dalam pembelajaran. Perlu dicatat bahwa pedagogi dan teknologi inovatif

dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada video, Mp3, PowerPoint atau proyektor, komputer dan internet saja, tetapi juga berbagai tren teknologi terbaru dalam dunia pendidikan seperti konsep *blended learning*, *mobile learning*, *augmented reality*, gamifikasi, pembelajaran berbasis *game*, *learning analytics*, dan *Massive Open Online Course* (MOOC).

## SIMPULAN

Studi ini telah menghasilkan model pembelajaran *flipped classroom* untuk mata kuliah Sistem Politik Indonesia berdasarkan Taksonomi Bloom. Menonton video pembelajaran dan membuat catatan adalah kegiatan utama yang diusulkan oleh tim ahli untuk kegiatan di luar kelas; sedangkan diskusi kelompok adalah kegiatan utama peserta didik di dalam kelas. Model pembelajaran ini diharapkan dapat membangun kegiatan belajar-mengajar secara aktif dan interaktif melalui kegiatan diskusi kelompok. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat membuat peserta didik lebih percaya diri (*self-confidence*) datang ke kelas untuk mengikuti kegiatan diskusi, bertanya-jawab dan memberikan solusi dalam pemecahan berbagai masalah.

Selain itu, perlu dicatat bahwa kegiatan utama dari model pembelajaran *flipped classroom* ini sebenarnya adalah kegiatan di dalam kelas di mana peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok dan berpikir kritis, bukan pada kegiatan di luar kelas. Kegiatan di luar kelas adalah kegiatan yang lebih fokus pada kecerdasan tingkatan rendah di mana peserta didik hanya berusaha 'memahami' (*understanding*) dan 'mengingat' (*remembering*) materi pembelajaran saja, belum sampai pada tahapan membangun diskusi kritis. Terakhir, penelitian ini paling tidak telah memberikan tiga kontribusi utama dalam dunia pendidikan, yaitu (1) mendorong pengajar di Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Nasional dan berbagai institusi pendidikan lainnya di Indonesia untuk menerapkan model pembelajaran *flipped classroom* dalam praktik belajar-mengajar mereka, (2) memperkenalkan kepada peserta didik terutama di perguruan tinggi tentang konsep belajar terbaru dan inovatif sesuai dengan era digital, dan menumbuhkan keterampilan belajar mandiri di dalam diri peserta didik (*self-paced learning*) terutama di luar kelas, dan (3) mendukung pembuat kebijakan (*stakeholders*) atau pemerintah, khususnya Kementerian Riset,

Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (RISTEKDIKTI) untuk merekomendasikan model *flipped classroom* sebagai salah satu model pembelajaran kontemporer untuk diterapkan pada perguruan tinggi Indonesia.

### Ucapan Terima Kasih

Sumber pendanaan penelitian ini berasal dari Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Penelitian Dosen Pemula tahun 2019. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Ristekdikti, LLDIKTI Wilayah XIII, Editor dan Reviewer Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan dan semua pihak yang telah membantu selama penelitian dan penulisan artikel ini.

### PUSTAKA ACUAN

Alamri, M. M. 2019. Students' academic achievement performance and satisfaction in a flipped classroom in Saudi Arabia. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, Vol. 11, No. 1, hal. 103-119.

Awidi, I. T., & Paynter, M. 2019. The impact of a flipped classroom approach on student learning

experience. *Computers & Education*, Vol. 128, hal. 269-283.

Asfar, N., & Zainuddin, Z. 2015. Secondary students' perceptions of information, communication and technology (ICT) use in promoting self directed learning in Malaysia. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, Vol. 3, No. 4, hal. 67-82.

Collins, A., & Halverson, R. 2018. *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.

Davies, R. S., Dean, D. L., & Ball, N. 2013. Flipping the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course. *Educational Technology Research and Development*, Vol. 61, No. 4, hal. 563-580.

Du, X., Zhang, M., Shelton, B. E., & Hung, J. L. 2019. Learning anytime, anywhere: a spatio-temporal analysis for online learning. *Interactive Learning Environments*, hal. 1-15.

Dwiningsih, K., Sukarmin, Muchlis & Rahma, P. T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Media



- Laboratorium Virtual  
Berdasarkan Paradigma  
Pembelajaran di Era  
Global. Kwangsan : Jurnal  
Teknologi Pendidikan, 6(2), 156.  
DOI:  
<http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p156--176>.
- Enfield, J. 2013. Looking at the impact of the flipped classroom model of instruction on undergraduate multimedia students at CSUN. *TechTrends*, Vol. 57, No. 6, hal. 14-27.
- Findlay-Thompson, S., & Mombourquette, P. 2014. Evaluation of a flipped classroom in an undergraduate business course. *Business Education & Accreditation*, Vol. 6, No. 1, hal. 63-71.
- Fisher, D. 2009. The use of instructional time in the typical high school classroom. *The Educational Forum*, Vol. 73, No. 2, hal. 168-176.
- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. 2015. *NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition (Rep.)*.
- Kim, M. K., Kim, S. M., Khera, O., & Getman, J. 2014. The experience of three flipped classrooms in an urban university: An exploration of design principles. *The Internet and Higher Education*, Vol. 22, hal. 37-50.
- Kong, S. C. 2014. Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy. *Computers & Education*, Vol. 78, hal. 160-173.
- Krathwohl, D. R., & Anderson, L. W. 2009. *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Luo, R. 2019. Application of 5P Teaching Method in China's Middle School English Teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 9, No. 5, hal. 571-575.
- Majumdar, S. 2012. Web 2.0 tools in Library Web Pages: Survey of universities and institutes of national importance of West Bengal. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, Vol. 32, No. 2, hal. 167-170.
- Richter, T., & McPherson, M. 2012. Open educational resources: education for the world? *Distance Education*, Vol. 33, No. 2, hal. 201-219.

- Sams, A., & Bergmann, J. 2013. Flip your students' learning. *Educational Leadership*, Vol. 70, No. 6, hal. 16-20.
- Schmidt, S. M., & Ralph, D. L. 2014. *The Flipped Classroom: A Twist on Teaching*. The Clute Institute International Academic Conference, San Antonio, Texas, USA 2014.
- Shelly, G. B., Cashman, T. J., Gunter, R. E., & Gunter, G. A. 2006. *Integrating Technology in the Classroom*. Boston: Thomson Course Technology.
- Shyr, W. J., & Chen, C. H. 2018. Designing a technology-enhanced flipped learning system to facilitate students' self-regulation and performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 34, No. 1, hal. 53-62.
- Tohari, H., & Bachri, B. S. 2019. Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Kwangsan : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1. DOI: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1-13>
- Tucker, B. 2012. The flipped classroom. *Education next*, Vol. 12, No. 1, hal. 82-83.
- Utomo, S. W., & Ubaidillah, M. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mata Kuliah Akuntansi Internasional di Universitas PGRI Madiun. *Kwangsan*, 6(2), 199. DOI: <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p199--211>.
- Utomo, S. W., & Wihartanti, L. V. 2019. Penerapan Strategi Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 30. DOI: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p30--44>.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. 2005. Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational technology research and development*, Vol. 53, No. 4, hal. 5-23.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. 2018. Blended learning method within Indonesian higher education institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, Vol. 6, No. 2, hal. 69-77
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. 2018. Supporting students' self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace. *On the Horizon*, Vol. 26, No. 4, hal. 281-290.
- Zainuddin, Z., Habiburrahim, H., Muluk, S., & Keumala, C. M. 2019. How do students become

self-directed learners in the EFLflipped-class pedagogy? A study in higher education. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, Vol. 8, No. 3, hal. 678-690.

Zainuddin, Z., Haruna, H., Li, X., Zhang, Y., & Chu, S.K.W. 2019. A systematic review of flipped classroom empirical evidence from different fields: what are the gaps and future trends? *On the Horizon*. Vol. 27 No. 2, hal. 72-86.