



***Flipped Learning* Sebagai Bentuk Pembelajaran *Blended* di Era Digital (Suatu Tinjauan Konseptual)**

Irna Sjafei

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tama Jagakarsa, Jakarta

Abstract

Received: 2 Juni 2022

Revised: 5 Juni 2022

Accepted: 9 Juni 2022

This study is used to review the concepts of flipped learning and blended learning and to determine the extent to which the concept of flipped learning is a description of blended learning. To achieve this goal, this study describes conceptually about flipped learning and blended learning. Based on the analysis of the concept of flipped and blended learning, then build a linkage construct between the concept of flipped learning which is applied by blended learning with reference support. The implementation of these learning strategies uses Information and Communication Technology (ICT) in various digital platforms that have developed to date. The use of ICT that responds to various learning models also changes various learning strategies in the form of blended learning and fully online. Learning Content Management System (LCMS) assistance whose applications have been properly installed and easy to access as a form of learning management. Blended learning involves face-to-face and online learning, where both are used to complement each other so as to create an interesting learning environment. Flipped learning is one form of applying blended learning. The current development is known as flipped blended.

Keywords: *Flipped Learning, Blended Learning, Flipped Blended*

(*) Corresponding Author: irnasjafei@jagakarsa.ac.id ; irnasjafei@gmail.com

How to Cite: Sjafei, I. (2022). Flipped Learning Sebagai Bentuk Pembelajaran Blended di Era Digital (Suatu Tinjauan Konseptual). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 325-337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6774576>

PENDAHULUAN

Masa pandemi covid 19 sudah berjalan cukup lama, dan sekarang sedang masa penyesuaian kondisi baru (*new normal*). Suasana baru yang sudah terjadi yaitu dengan dibukanya semua akses aktivitas dalam kehidupan manusia untuk dapat berinteraksi terbuka seperti sebelum adanya covid 19. Kondisi ini mempengaruhi semua aktivitas kehidupan termasuk bidang pendidikan. Kondisi pasca pandemi covid 19 yang saat ini terjadi pada bidang pendidikan, pastinya melanjutkan kebiasaan dengan penerapan pembelajaran menggunakan daring (dalam jaringan) sekalipun pembelajaran yang sekarang sudah ada yang tatap muka. Artinya, penggunaan teknologi yang mendukung aktivitas belajar peserta didik tetap dibutuhkan. Pembelajaran daring pada masa pandemi berupa pembelajaran jarak jauh (PJJ) akan bertransformasi dengan fenomena baru sebagai respon perkembangan digital yang digunakan dalam pendidikan (Babatunde Adedoyin & Soykan, 2020).



Penerapan transformasi digital pastinya mengalami banyak hambatan dan peluang untuk solusi dalam memodifikasi teknologi baru bagi pendidikan. Namun, fenomena pendidikan belum seluruhnya memaksimalkan penggunaan digital melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) ataupun dilakukan secara campuran *blended learning*. Permendikbud RI Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi pasal 4 ayat (2) yang menyatakan bahwa Pendidikan Jarak Jauh dapat diselenggarakan pada lingkup program studi atau mata kuliah (Permendikbud No. 109, 2013). Sedangkan pada Pasal 6 poin (e) dinyatakan bahwa “Proses pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh diselenggarakan dengan menekankan pada interaksi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas.” Hal ini berarti setiap perguruan tinggi memiliki hak untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh berbasis TIK dan atau yang dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka, baik pada lingkup program studi maupun lingkup mata kuliah. Aturan ini juga sekaligus memberi peluang kepada setiap pendidikan tinggi untuk mengikuti perkembangan TIK yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajarannya.

Berkaitan hal tersebut, sejak awal abad 21, perkembangan teknologi informasi telah mendorong inovasi yang berkelanjutan di bidang pendidikan dan mengubah peradapan baru dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran (Spector et al., 2009). Kegiatan belajar yang dilakukan secara *online* dengan berbagai dukungan fasilitas pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi (media sosial online), dari yang paling sederhana menggunakan wa group, fb, sampai dengan penggunaan zoom, google meet, system dan aplikasi media digital lainnya sudah digunakan dalam membantu pembelajaran.

Pengalaman yang dapat diperoleh dari pembelajaran saat ini menjadikan disrupsi terhadap teknologi pembelajaran dimana awalnya dari pembelajaran konvensional ditunjang dengan pembelajaran online sebagai bagian dari proses pengayaan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merespon berbagai model pembelajaran ataupun dengan strategi pembelajaran yang digunakan dalam bentuk *blended learning* maupun *fully online*. Pemanfaatan TIK yang mampu dikelola dalam suatu pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan sekali dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Bahkan kemajuan TIK memungkinkan penerapan konsep belajar sepanjang hayat yang fleksibel untuk menjamin kemajuan sumberdaya manusia. TIK mengubah pola pikir serta pola pemanfaatan teknologi dan konsepsi orang tentang teknologi itu sendiri. Dalam hal ini, media digital berfungsi untuk mendukung interaksi dalam kegiatan pembelajaran disamping sebagai alat komunikasi sehari-hari.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk menumbuh-kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Perkembangan TIK yang pesat dengan berbagai bentuk inovasinya sangat berpotensi besar bagi kemajuan pendidikan dan pembelajaran. Pemanfaatan TIK mampu mengolah, mengemas dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran, baik secara visual, audio, audio visual bahkan multimedia interaktif. Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Konteks interaksi dalam proses pembelajaran

merupakan interaksi sosial yaitu hubungan antara individu dengan kelompok peserta didik (Sjafei, 2019).

Berbagai platform digital yang ada sekarang ini dan telah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan platform digital sebagai media pembelajaran online yang dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus dengan penerapan bervariasi. Namun, dukungan fasilitas media *online* tersebut tidak akan berfungsi efektif jika tidak dikelola dengan baik. Banyak keuntungan dan manfaat penggunaan media online asalkan digunakan pada pembelajaran dengan dukungan infrastruktur dan sumber daya manusia yang memadai. Jika tidak, pastinya keluhan peserta didik tentang pembelajaran *online* seperti memindahkan pembelajaran tatap muka di dunia maya saja. Seperti menggunakan zoom, meetroom dan lainnya yang dilakukan seperti bertemu tatap muka dengan ceramah pada room tersebut. Hal inilah yang akhirnya akan memberikan dampak kurang menyenangkan bagi peserta didik dan bahkan membosankan.

Untuk mendukung gagasan tentang penerapan media pembelajaran yang dapat mengefektifkan hasil belajar, maka perlu mengkombinasikan dengan penggunaan strategi pembelajaran atau metode pembelajaran yang tepat. Salah satu gagasan yang sudah banyak dipopulerkan dalam kegiatan belajar yaitu *flipped learning*. Kata *flipped learning* (pembelajaran terbalik) banyak digunakan sama dengan kata *flipped classroom* (ruang kelas terbalik). Padahal dua konsep tersebut adalah tidak sama dan merupakan kesalahan yang sering diterapkan pada saat mengungkapkan kata-kata tersebut (Yarbro, J., Arfstrom, K.M., McKnight, K., McKnight, 2014)(Martin, 2015). Konsep *flipped learning* telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif baik dengan berbagai domain subjek pendidikan maupun tingkat pendidikan (Donald, 2014), (Cabi, 2018), (Alias et al., 2020) (Zhang & Liu, 2021).

Selanjutnya, untuk mengetahui sejauhmana konsep pembelajaran *flipped classroom* sebagai gambaran pembelajaran *blended learning* maka kajian ini dapat memberikan kejelasan gagasan tentang kedua konsep tersebut. Untuk itu, penulis menguraikan dalam pembahasan konseptual mengenai *flipped classroom* dan *blended learning* tersebut yang selanjutnya membangun konstruk keterkaitan antara konsep *flipped classroom* yang diterapkan secara *blended learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep *Blended Learning*

Kata *blended learning* dapat dipahami dari aspek etimologi dimana *blended* berarti campuran dan *learning* berarti pembelajaran. *Blended learning* artinya pembelajaran campuran, dimana pembelajaran dilaksanakan di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*. Garrison dan Vaughan (2008) mendefinisikan yang dikutip oleh Francine S Glazer bahwa *blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan *online* sehingga menjadi pengalaman belajar (Garrison & Vaughan, 2008). Pembelajaran *blended* dilakukan dengan menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pembelajaran ini terintegrasi dalam satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan mencampurkan aktivitas pembelajaran tatap muka dan online. Tujuannya menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan kondusif agar dapat belajar mandiri dan aktif dengan berbagai sumber belajar.

Belajar dinyatakan oleh Gagne et. al (2005) bahwa “*learning is a natural process that leads to changes in what we know, what we can do, and how we behave*” (Belajar adalah proses alamiah yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang) (Gagné et al., 2005). Selanjutnya Gagne menjelaskan tentang belajar bahwa “*Learning, is a change in human disposition or capability that persists over a period of time and is not simply ascribable to processes of growth*” atau belajar bukan sebagai hasil dari pertumbuhan dalam konteks tumbuh kembangnya seseorang. Sedangkan Schunk bahwa belajar adalah perubahan makna perilaku, atau dalam kapasitas untuk berperilaku dengan cara tertentu, yang hasil dari praktek atau bentuk lain dari pengalaman (Schunk, 2012). Artinya bahwa hasil belajar terjadi karena adanya perubahan kemampuan yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan sifatnya relatif menetap.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang berarti *self instructions* (dari internal) dan *external instructions* (dari eksternal). Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi cara belajar peserta didik atau “*instruction is a set of event that affect learners in such as a way that learning is facilitated*” (Caladien, 2011). Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang disengaja dengan menggunakan pengetahuan profesional untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan tercapainya tujuan kurikulum. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendapat Sharon E Smaldino, James D Rusell Robert Heinich dan Michael Molenda dalam Atwi Suparman menyatakan bahwa: “*An instructional system consist of interrelated components that work together, effectively and reliably, within a particular framework to provide learning activities necessary a accomplish a learning goal*” (Suparman, 2014). Pembelajaran merupakan tugas pendidik bagaimana mengkondisikan proses belajar yang dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Aktivitas pembelajaran berupa rangkaian kegiatan pembelajaran yang berupa interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar. Proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif dan konstruktif, antar komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran. Seels & Richey (1994) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk memilih dan mengurutkan proses dan kegiatan-kegiatan dalam suatu pelajaran (Seels & Richey, 1994).

Dari berbagai penjelasan pakar tersebut, dapat ditarik sebuah pengertian tentang pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan. Tujuan kegiatan pendidik menciptakan lingkungan belajar tersebut agar terjadi proses interaksi belajar antara peserta didik dengan pendidik baik dilakukan langsung ataupun tanpa kehadiran secara fisik pendidik. Oleh karena itu, pendidik harus menyiapkan lingkungan belajar yang dapat membuat peserta didik belajar. Dengan kata lain, bagaimana membuat orang dapat belajar.

Pembeajaran blended sebagai sarana untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan online (Garrison & Vaughan, 2008). *Blended learning* mengacu pada kombinasi atau penggabungan metode pembelajaran dengan teknologi digital (Wang et al., 2015). Penerapan pembelajaran online yang dilakukan dengan dukungan berbagai platform digital yang diintegrasikan dengan lingkungan pembelajaran tatap muka. Pada prinsipnya, konsep blended learning menerapkan komunikasi lisan pada kelas tatap muka dan komunikasi tertulis dalam pembelajaran online terintegrasi secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang unik dan maksimal.

Penerapan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran dari yang konvensional seperti ceramah sampai dengan pembelajaran yang berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Pembelajaran ini yang menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan permasalahan belajar, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Pada umumnya penerapan pembelajaran dilakukan secara tradisional yang dilengkapi dengan media elektronik (digital) yang dipadukan dalam metode pembelajaran tatap muka dengan materi *online*. Pembelajaran secara tatap muka dan menggunakan materi *online* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Bentuk pembelajaran seperti ini, dikenal umum dengan istilah pembelajaran *blended*. Dengan kata lain bentuk *blended learning* adalah pembelajaran campuran antara virtual (online) dan tatap muka dengan penerapan semuanya dilakukan secara real time (Garrison & Vaughan, 2008). Pendapat Thorne (2003) tersebut mengindikasikan, bahwa blended learning adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM video streaming, kelas virtual, voicemail, email dan telephone conference, animasi teks online dan video-streaming (Thorne, 2003).

Carman (2005) mengungkapkan bahwa ada 5 hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan *blended learning* (Carman, 2005) yaitu:

1) *Live event*. Pembelajaran langsung atau tatap muka langsung secara sinkronus dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu dan tempat yang berbeda (*virtual classroom*). Pola ini bisa dilakukan dengan mengkombinasikan teori behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme sehingga menjadi pembelajaran yang bermakna.

2) *Self-paced learning*. Pembelajaran yang dilakukan dengan mengkombinasikan pembelajaran mandiri (*self paced learning* yang memungkinkan peserta didik dapat menggunakan materi dimana saja dan kapan saja. Bentuk pembelajaran ini dapat diberikan secara *online* (web, video dan e-book) maupun *offline* (dalam bentuk CD dan cetak).

3) *Collaboration*. Pembelajaran yang dilakukan dengan mengkolaborasikan baik pendidik maupun peserta didik dan dapat juga dilakukan lintas lembaga pendidikan. Pembelajaran secara kolaborasi baik antar teman sejawat, antar peserta didik melalui perangkat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, email, *website/weblog* dan *mobile phone*. Kegiatan kolaborasi dapat mendukung pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan dan ketrampilan sosial melalui proses interaksi pembelajaran yang digunakan pada pendalaman materi, *problem solving* dan *project based learning*.

4) *Assessment*. Pembelajaran *blended* harus dapat meramu kombinasi penilaian yang bersifat tes maupun non tes dan juga tes yang lebih bersifat otentik

seperti *authentic assessment/portofolio*. Bentuk yang bisa dikembangkan dengan mengkombinasikan *assessment online* dan *assessment offline*, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas mengikuti dan melaksanakan penilaian tersebut.

5) *Performance support materials*. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan kombinasi tatap muka dan tatap virtual pastinya harus didukung bahan ajar yang dipersiapkan dalam bentuk digital baik secara *offline* maupun *online*, dan bisa juga dilakukan dengan bantuan *Learning Content Management System* (LCMS) yang aplikasinya telah terinstal dengan baik dan mudah untuk diakses.

2. Konsep *Flipped Learning*

Flipped learning dikenal luas sebagai pembelajaran terbalik. Kegiatan pembelajaran yang biasanya secara konvensional dimulai tatap muka dan dilanjutkan dengan belajar mandiri di rumah untuk mengerjakan tugas tugas atau kegiatan belajar lainnya atau yang umum sebagai “Pekerjaan Rumah/ PR”. Pada pembelajaran *flipped* diawali dengan pemberian bahan ajar sebelum pertemuan kelas dan dilanjutkan dengan pembelajaran di kelas untuk berinteraksi lebih mendalam dengan penggunaan kognitif melalui kegiatan diskusi, penyelesaian masalah atau lainnya. Perkembangan era digital yang pesat menjadi dukungan pada pembelajaran *flipped*, dimana bahan ajar yang dipersiapkan sebelum kelas menggunakan media digital.

Flipped learning is pedagogical approach in which direct instruction moves from the group learning space to the individual learning space, and the resulting group space is transformed into a dynamic, interactive learning environment where the educator guides students as they apply concepts and engage creatively in the subject matter” (Yarbro, J., Arfstrom, K.M., McKnight, K., McKnight, 2014). Pada kutipan ini dinyatakan bahwa pembelajaran terbalik (*flipped learning*) merupakan suatu pendekatan pendidikan dimana pembelajaran terjadi langsung dari ruang belajar kelompok ke ruang belajar individu dan ruang kelompok yang dihasilkan diubah menjadi lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif dimana pendidik membimbing peserta didik saat menerapkan konsep dan terlibat secara kreatif pada materi pembelajaran.

Secara umum, pembelajaran *flipped* dilakukan oleh pendidik dengan memberikan materi ajar terlebih dahulu melalui media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran, apakah menggunakan Audio, Visual, Audio visual maupun media interaktif yang dapat mendorong peserta didik untuk mandiri karena harus mempelajari terlebih dahulu sebelum ada pertemuan di kelas secara tatap muka ataupun tatap maya. Hal ini juga akan mendorong peserta didik lebih aktif dan termotivasi untuk mengetahui materinya, dimana sebelum belajar di kelas sudah mendapatkan materi ajar sebagai *pre-service learning*. Media pembelajaran digital bisa digunakan untuk pembelajaran *flipped* (terbalik) baik yang dikelola secara mandiri maupun tersistem dari lembaga pendidikan dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) sehingga mendukung efektivitas pembelajaran.

Kata *flipped* menjadi dasar konsep atau pilar pada pembelajaran terbalik. Ada 4 (empat) pilar yang diusung untuk keterlibatan siswa pada pembelajaran terbalik (*flipped learning*) yaitu: *Flexible environment* (lingkungan yang fleksibel);

Learning culture (budaya pembelajaran), *Intentional content* (materi yang sengaja dibuat) dan *Professional educator* (pendidik profesional (Yarbro, J., Arfstrom, K.M., McKnight, K., McKnight, 2014)”) (Sharma, 2018). Pembelajaran flipped dapat memberikan pengalaman belajar secara online dan di dalam kelas melalui pengaturan belajar yang spesifik dan teruji serta mendukung Lembaga untuk menerapkan teknologi pembelajaran secara berkelanjutan (Kim et al., 2013).

Ada banyak cara untuk membalikkan kelas (*flipped classroom*) tetapi yang mendasar adalah peserta didik mempelajari bahan di luar kelas, kemudian ke dalam kelas sudah siap untuk terlibat pada kegiatan pembelajaran aktif. Pembelajaran terbalik atau *flipped learning* merupakan penggunaan waktu kelas tatap muka pembelajaran Latihan kompleks dan interaksi satu sama lain (Love et al., 2014).

Penekatan pembelajaran *flipped* adalah pendekatan pembelajaran alternatif di mana pembelajaran langsung langsung selama waktu kelas dan pekerjaan rumah dibalik (Sakulprasertsri, 2017). Bahan ajar yang mengandung isi satu unit tertentu diperkenalkan dan dilihat oleh peserta didik di rumah sebelum waktu kelas. Sedangkan pekerjaan rumah seperti latihan, proyek atau diskusi kelas dilakukan selama waktu kelas. Pembelajaran *flipped* yang dimulai dari aktivitas belajar peserta didik di rumah menggunakan dukungan media pembelajaran *online* ataupun *offline* dan diperdalam pada pembelajaran tatap muka di kelas ataupun menggunakan media digital secara tatap maya pada pembelajaran jarak jauh. Kegiatan pembelajaran kelas diterapkan menggunakan teknologi digital dan pembelajaran di dalam kelas berupa di luar kegiatan-kegiatan praktek atau untuk penerapan materi pembelajaran (Arnold-Garza, 2014).

Pembelajaran *flipped* ini menggunakan lingkungan belajar yang fleksibel. Kegiatan pembelajaran *flipped* memfasilitasi kegiatan peserta didik sekaligus memberikan pengalaman *pre-instructional* sebagai persiapan sebelum belajar di sekolah. Penggunaan teknologi digital, baik di dalam maupun di luar kelas, merupakan ciri umum dari kelas terbalik (O’Flaherty & Phillips, 2015). Saat digunakan untuk menyampaikan bahan pelajaran, teknologi dapat meningkatkan waktu kelas yang tersedia untuk diskusi di dalam kelas dan pembelajaran aktif lainnya (Garrison & Kanuka, 2004). Untuk itu, kesiapan pendidik sebelum pembelajaran dimulai dengan membuat materi pelajaran terbagi dalam dua kegiatan yaitu materi untuk belajar mandiri dan materi untuk diskusi ataupun kegiatan pembelajaran praktek ataupun untuk pembahasan dalam bentuk penugasan. Materi untuk belajar mandiri bisa diberikan secara daring agar dipelajari di rumah, yang selanjutnya pendidik dapat membuat aturan dan waktu pembahasannya melalui kegiatan tatap muka baik dibahas secara kelompok maupun diskusi kelas.

3. *Flipped Learning* sebagai Pembelajaran *Blended*

Pembelajaran menurut Pribadi (2009) adalah sebuah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu (Pribadi, 2009). Pembelajaran dinyatakan sebagai penyampaian informasi dan kegiatan yang memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan peserta didik (Branch, 2009). Pembelajaran merupakan proses relatif panjang yang menekankan pada set sistem, terdiri dari komponen-komponen seperti: tujuan, media, bahan, strategi dan lainnya. Semua komponen pembelajaran yang ada tersebut, saling berhubungan dan saling mempengaruhi dengan terintegrasi dalam

satu tujuan pembelajaran. Richard mengutip pendapat Briggs & Wager (1992) menyatakan bahwa: “*instruction is a set of event that affect leaners in such as a way that learning is facilitated*” (pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi cara belajar peserta didik” (Caladien, 2011). Aktivitas pembelajaran berupa rangkaian kegiatan pembelajaran yang merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar.

Pembelajaran *flipped* (pembelajaran terbalik) sebagai bentuk campuran pembelajaran karena menggabungkan modalitas pengajaran termasuk teknologi digital (Garrison & Kanuka, 2004). Dengan kata lain bahwa pembelajaran terbalik sebagai bentuk campuran antara pembelajaran tatap muka konvensional dengan pembelajaran menggunakan teknologi digital. Untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka secara langsung ke dalam pembelajaran individual (Yarbro, J., Arfstrom, K.M., McKnight, K., McKnight, 2014). Ada yang menyamakan pembelajaran terbalik (*flipped learning*) dengan kelas terbalik (*flipped classroom*), tetapi ada juga menjadi mengartikan yang berbeda. Pembelajaran terbalik diterapkan dengan teknologi sebelum pembelajaran di kelas dan pada pembelajaran tatap muka dieksplorasi lebih mendalam. Pada *blended learning* juga melibatkan pembelajaran online yang keduanya digunakan saling melengkapi agar mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif. Pada konteks ini, pembelajaran online tidak menggantikan pembelajaran tatap muka, tetapi saling melengkapi dan berbaaur agar tercipta lingkungan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran *flipped* merupakan salah satu bentuk menerapkan pembelajaran *blended*. Perkembangan sekarang ini dikenal dengan *flipped blended*. Pembelajaran *blended* merupakan pembelajaran campuran yang dilakukan secara tatap muka dan pembelajaran online menggunakan media digital (Cab1, 2018). Model “*blended learning*” merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan (daring), baik dari cara penyampaian dan teknik mengajar atau gaya mengajar sehingga pembelajaran yang dihasilkan menerapkan teknologi dan terjadi interaksi sosial yang efektif.

Pembelajaran terbalik (*flipped learning*) atau kelas terbalik (*flipped classroom*) atau campuran pembelajaran di dalam dan di luar kelas (*blended learning inside and outside classroom*) merupakan metode pembelajaran kelas tatap muka ataupun pembelajaran dalam jaringan yang mana siswa melihat video, mendengar audio, membaca buku atau lembar kerja ketika di rumah kemudian pada pertemuan tatap muka atau melalui dunia maya atau *video conference*, pendidik dan peserta didik mengadakan interaksi pembelajaran sesuai materi yang telah dipelajari peserta didik sebelumnya. Dalam pertemuan tatap muka atau melalui *video conference* pendidik bisa membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil (*breakout room*) agar sesama peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan; atau bisa juga kelompok-kelompok proyek untuk mempresentasikan hasil belajar kelompoknya melalui dunia maya.

Berikut analisis yang dapat digunakan untuk membangun konstruk berpikir mengenai pembelajaran *flipped* (terbalik) sebagai pembelajaran *blended* yang dianalisis berdasarkan 5 (lima) komponen yang dikembangkan dari Carman, 2005 yaitu:

Tabel 1. Analisis Pembelajaran *Flipped* pada Komponen Pembelajaran *Blended*

Komponen pembelajaran <i>Blended</i>	Data Pembelajaran <i>flipped</i> & Sumber Referensi	Keterangan
<i>Live event</i>	<p>Tatap muka kelas untuk berbagai kegiatan pembinaan, seperti diskusi kelompok, presentasi, atau pemecahan masalah (Love et al., 2014);</p> <p>PowerPoint, video pendek, situs web, audio dan/atau bahan bacaan dari pelajaran yang ditugaskan (Alsowat, 2016).</p> <p>Tatap muka langsung dengan membaca makalah dilanjutkan diskusi dan refleksi (Reyna Zeballos & Meier, 2016)</p> <p>Menjelaskan point-point yang sulit dan mengatur diskusi (Zhang & Liu, 2021)</p> <p>presentasi, diskusi berbasis tim, diskusi panel, diskusi yang dipimpin oleh ahli, permainan peran dan presentasi siswa, diskusi dan debat (O’Flaherty & Phillips, 2015)</p>	Pembelajaran sinkronus dapat dilaksanakan secara online maupun offline
<i>Self-paced learning</i>	<p>Ceramah diposting online (Love et al., 2014);</p> <p>Blackboard university (Alsowat, 2016);</p> <p>Video pembelajaran (Reyna Zeballos & Meier, 2016);</p> <p>Sumber online, mencatat masalah (Zhang & Liu, 2021)</p> <p>podcast/vodcast, screencast, catatan beranotasi, dan video, penggunaan pra-bacaan, sistem bimbingan otomatis dan panduan belajar (O’Flaherty & Phillips, 2015)</p>	Pembelajaran asinkronus dapat dilaksanakan secara online maupun offline
<i>Collaboration.</i>	<p>Keterlibatan siswa dan kolaborasi (Huynh & Nguyen, 2019);</p> <p>Bekerja berpasangan dan kelompok (Alsowat, 2016);</p>	Kegiatan kolaborasi yang dilakukan dengan

	Diskusi dan refleksi dalam kelompok	berbagai metode pembelajaran
	(Reyna Zeballos & Meier, 2016); Diskusi kelompok(Zhang & Liu, 2021) Aktivitas think pair-and-share (O’Flaherty & Phillips, 2015)	
Assessment	Ketrampilan berpikir (Huynh & Nguyen, 2019); Ketrampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Arnold-Garza, 2014); berpikir tingkat tinggi, keterlibatan dan kepuasan (Alsowat, 2016); Pemecahan masalah ketrampilan logika dan analisis(Reyna Zeballos & Meier, 2016) Evaluasi proses (Reyna Zeballos & Meier, 2016)(Zhang & Liu, 2021) Penilaian formatif (kuis individu atau berpasangan) (O’Flaherty & Phillips, 2015)	Penilaian hasil mulai kemampuan kognitif maupun afektif dan ketrampilan
Performance support materials.	platform Moodle (Huynh & Nguyen, 2019); Screencast online dan paket beamer LaTeX (Love et al., 2014); M video pendek, situs web, audio (Alsowat, 2016); Video(Reyna Zeballos & Meier, 2016) Sumber online dengan blended(Zhang & Liu, 2021) Video interaktif dari repositori online; Aplikasi smartphone, tablet(O’Flaherty & Phillips, 2015)	Berbagai platform digital bisa digunakan untuk pembelajaran

Berbagai fitur digital yang sekarang ada dapat mendukung penerapan *model blended learning* sekaligus diterapkan dengan metode pembelajaran terbalik (*flipped classroom*). Bentuk lain dalam penerapan *flipped classroom* bisa beragam disesuaikan dengan materi ajar, strategi dan media yang digunakan. *Flipped classroom* adalah pembelajaran yang membalik aktivitas di dalam kelas dengan aktivitas di luar kelas, menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi di luar kelas (misalnya di rumah) dan menggunakan waktu di dalam kelas untuk Latihan, diskusi ataupun menyelesaikan suatu proyek. Dalam kaitan ini, penulis dapat

memberikan urutan langkah pembelajaran *flipped classroom* bentuk urutan yang bisa dilakukan seperti berikut:

- 1) Pendidik memberikan materi yang akan dipelajari secara mandiri oleh peserta didik (bukan terjadi interaksi pembelajaran kelompok atau kelas) menggunakan berbagai platform digital.
- 2) Peserta didik mempelajari materi yang diberikan dan menyelesaikan tugas yang diminta oleh pendidik dengan menggunakan media digital.
- 3) Pendidik bisa melakukan diskusi dan pembahasan dengan mengoreksi tugas yang diberikan tersebut.
- 4) Pendidik memberikan penguatan atas materi yang diberikan sekaligus melakukan refleksi pembelajaran secara tatap muka langsung.

KESIMPULAN

Pemaknaan konsep pembelajaran terbalik (*flipped learning*) dengan kelas terbalik (*flipped classroom*) dimaknakan sama dan lebih dipopulerkan dengan nama kelas terbalik tetapi ada juga yang mengartikan berbeda. Pembelajaran terbalik diterapkan dengan teknologi (*platform digital*) sebelum pembelajaran di kelas dan pada pembelajaran tatap muka dieksplorasi lebih mendalam. Pembelajaran *blended* melibatkan pembelajaran online yang keduanya digunakan saling melengkapi agar mendapatkan pengalaman belajar yang komprehensif. Pada konteks ini, pembelajaran online tidak menggantikan pembelajaran tatap muka, tetapi saling melengkapi dan berbaur agar tercipta lingkungan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran *flipped* merupakan salah satu bentuk menerapkan pembelajaran *blended*. Perkembangan sekarang ini dikenal dengan *flipped blended*. Pembelajaran *flipped* dapat diterapkan efektif, maka penting menyiapkan pekerjaan sebelum kelas dimulai secara spesifik dan jelas. Penyusunan prosedur pembelajaran dan strategi komunikasi serta penggunaan media digital yang tepat menjadi pertimbangan strategis agar peserta didik dapat mengadopsi kegiatan pembelajaran *flipped* maupun pembelajaran *flipped blended* secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alias, M., Iksan, Z. H., Karim, A. A., Nawawi, A. M. H. M., & Nawawi, S. R. M. (2020). *A Novel Approach in Problem-Solving Skills Using Flipped Classroom Technique*. *Creative Education*, 11(01), 38–53. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.111003>
- Alsowat, H. (2016). *An EFL flipped classroom teaching model: Effects on English language higher-order thinking skills, student engagement and satisfaction*. *Journal of Education and Practice*, 7(9), 108–121.
- Arnold-Garza, S. (2014). *The flipped classroom teaching model and its use for information literacy instruction*. *Communications in Information Literacy*, 8(1), 7–22. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2014.8.1.161>
- Babatunde Adedoyin, O., & Soykan, E. (2020). *Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 3). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cabi, E. (2018). *The impact of the flipped classroom model on students' academic*

- achievement. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19(3), 202–221. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1185114.pdf>
- Caladien, R. et al. (2011). *Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications.pdf*. IGI Global.
- Carman, J. . (2005). *Blended learning Design (Five Key Ingredients*. eadkong.com/page/blended-learning-design-five-key-ingredients-7885136
- Donald, C. K. (2014). *A Study of the Effect the Flipped Classroom Model on Student Self-Efficacy*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2005). *Principles of Instructional Design*. In *Performance Improvement* (Fourth edi). Harcourt Brace College Publisher.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education*. *Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in Higher Education, Framework, Principles and Guidelines*. In *Jossey-Bass, a wiley imprint*.
- Huynh, T. L., & Nguyen, U. N. T. (2019). *Students' perceptions and design considerations of flipped interpreting classroom*. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(9), 1100–1110. <https://doi.org/10.17507/tpls.0909.05>
- Kim, Y., Glassman, M., Bartholomew, M., & Hur, E. H. (2013). *Creating an educational context for Open Source Intelligence: The development of Internet self-efficacy through a blogcentric course*. *Computers and Education*, 69, 332–342. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.034>
- Love, B., Hodge, A., Grandgenett, N., & Swift, A. W. (2014). *Student learning and perceptions in a flipped linear algebra course*. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 45(3), 317–324. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2013.822582>
- Martin, M. (2015). *Review of flipped learning*. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1–22. <https://doi.org/10.4236/ce.CITATIONS>
- O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). *The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review*. *Internet and Higher Education*, 25(May), 85–95. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.02.002>
- Permendikbud No. 109. (2013). *Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi*.
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pub. L. No. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, 2 (2003).
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Reyna Zeballos, J. L., & Meier, P. (2016). *Learning to Surf: Explaining the Flipped Classroom (FC) to Science Students Using an Analogy*. *American Journal of Educational Research*, 4(December), 1213–1216. <https://doi.org/10.12691/education-4-17-4>
- Sakulprasertsri, K. (2017). *Flipped Learning Approach: Engaging 21st Century Learners in English Classrooms*. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 10(2), 132–143.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories, An Educational Perspective* (Sixth edit). Pearson Educationa, Inc.

- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The definition and domain of the field*. AECT.
- Sharma, P. (2018). *Flipped Classroom : A Constructivist Approach*. *International Journal of Research in Engineering, IT and Social Science*, 08(08), 164–169.
- Sjafei, I. (2019). *STAD-Type Cooperative Learning Design to Develop Student Online Learning Activities*. *International Journal of Education, Information Technology and Others (Ijeit)*, 4(1), 320–331. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5125001>
- Spector, J. M., Leslie, M., & Harvey, D. M. (2009). *Instructional Technologies for the 21st Century*. (1st ed.). Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09667-4>
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instructional Modern (Keempat)*. Erlangga.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. In *Kogan Page (First)*. Kogan Page Limited. <https://doi.org/http://dx.doi.org/>
- Wang, Y., Han, X., & Yang, J. (2015). *Revisiting the blended learning literature: Using a complex adaptive systems framework*. *Educational Technology and Society*, 18(2), 380–393.
- Yarbro, J., Arfstrom, K.M., McKnight, K., McKnight, P. (2014). *Flipped learning review 2014*. *George Mason University*, 20. <http://flippedlearning.org/domain/41>
- Zhang, Y., & Liu, W. (2021). *Research on the Construction of Blended Teaching Mode Based on Flipped Class—Taking the Undergraduate Discrete Mathematics Course as an Example*. *Creative Education*, 12(05), 957–965. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.125069>