

**DESKRIPSI PENGEMBANGAN
MODEL FLIPPED CLASSROOM
(Syamsidah¹, Jusniar², Ratnawati³)**

**^{1,3}Dosen Jurusan PKK FT UNM dan ²Dosen Prodi Pendidikan Kimia
FMIPA UNM**

Model Flipped Classroom (FC) disebut juga sebagai pembelajaran kelas terbalik, karena aktifitasnya dimulai dari rumah, berbeda dengan pembelajaran tradisional yang basis aktifitasnya dimulai dari sekolah (Bergman & Sams, 2012). Dalam pembelajaran tradisional, siswa diberi materi oleh guru dalam bentuk ceramah atau diskusi kelompok selanjutnya diberi pekerjaan rumah dan keesokan harinya/ minggu depan dikumpul. Model pembelajaran *flipped classroom*, justru terbalik, peserta didik mempelajari dan menganalisis materi pelajaran di rumah melalui media inovatif Video, atau E-Book. Selanjutnya dianjurkan membuat rangkuman, mencatat poin-poin penting untuk di dibahas di kelas. Hal ini untuk menstimulasi kreatifitas peserta didik sebagaimana Nederveld & Berge (2015) bahwa yang secara tradisional dilakukan di kelas sekarang dilakukan di rumah, dan yang selama ini dikerjakan sebagai Pekerjaan Rumah (PR) kini diselesaikan di kelas.

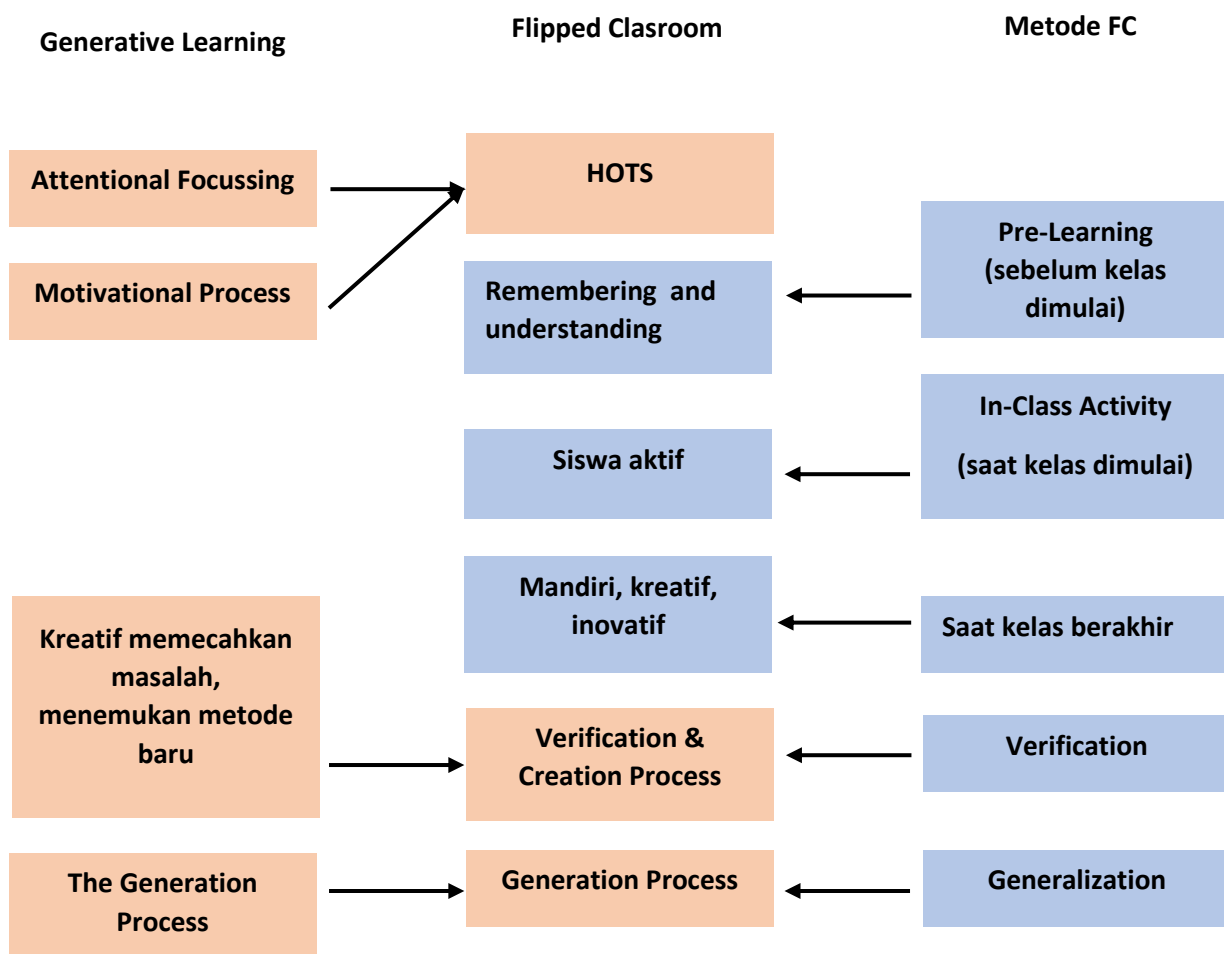
Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan FC memang ada persamaannya yaitu sama sama mengkaji FC akan tetapi penelitian ini meskipun model pembelajaran sama, terkait dengan flipped classroom, tetapi lebih banyak menyoroti tentang upaya meningkatkan kemampuan berpikir HOTS siswa di tengah pandemi covid 19 yang membutuhkan aspek soft skill. Model FC dipadukan dengan model Generative Learning (GL) (Osborn & Wittorck, 1991) yang lebih dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak dalam hal melibatkan regulasi kognitifnya untuk merangkum, membuat peta konsep dan lain-lain. Dengan begitu nampak bahwa pengembangan model ini mengandung unsur kebaruan baik terhadap penelitian sebelumnya maupun dilihat dari urgensi penelitian.

Flipped Classroom adalah sebuah model pembelajaran yang tergolong baru, muncul di tengah peradaban revolusi komunikasi dan informasi yang sering

disebut peradaban era 4.0. Disebut demikian karena instrumen model pembelajaran ini bersentuhan dengan teknologi jaringan antara lain melalui vidio, salah satu bentuk kecerdasan buatan (*intelegency artifisial*) yang menjadi ciri masyarakat post moderen.

Yang menarik dari model pembelajaran ini adalah inovasi yang belum ada sebelumnya dimana basis pembelajarannya bukan lagi di sekolah akan tetapi dirumah, tentu berbeda dengan pembelajaran tradisional yang basis pembelajarannya ada di sekolah. Itu sebabnya model pembelajaran ini dinamakan *flipped classroom* (pembelajaran kelas terbalik). Boleh juga disebut *flipped classroom teaching*. Oleh sebab itu untuk mengerti dan memahami model pembelajaran ini sebaiknya dimengerti dulu mengenai pembelajaran tradisional (Wesley, 2015).

Desain Perpaduan Pembelajaran GL pada FC dijabarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Desain Model Flipped Classroom yang disubstitusi dengan GL.

Dalam pembelajaran tradisional, siswa diajar materi pelajaran oleh guru di kelas (melalui ceramah atau penjelasan langsung dari guru, diskusi kelompok, atau membaca dan mengamati), kemudian mengerjakan tugas-tugas untuk penguatan di rumah (berupa PR). Dalam *flipped classroom*, siswa mempelajari materi pelajaran di rumah (melalui menonton video pembelajaran, membuat rangkuman, mencatat poin-poin penting, membuat pertanyaan, diskusi dengan teman secara online, atau membaca sumber-sumber yang dibutuhkan). Di dalam kelas ada juga diskusi, praktik laboratorium, penjelasan terhadap konsep-konsep yang belum dipahami siswa, tetapi ini sifatnya untuk penguatan atau pendalaman.

Dalam bukunya *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Everyday*, Jonathan Bergmann dan Aaron Sams (2012) menulis dalam praktiknya tidak sekedar itu. Ada lebih banyak hal dalam *flipped classroom* dari yang disebutkan di atas. Karena perancangan ini butuh keseriusan dan keterlibatan banyak pihak dan disertai kesiapan media yang mendukung. Hal ini dalam rangkaiannya membantu siswa untuk lebih berpikir divergen, kritis dan kreatif (Zubaidal, et al, 2017).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) didefinisikan sebagai penggunaan pikiran secara luas untuk menemukan tantangan baru, menerapkan informasi baru atau pengetahuan sebelumnya dan memanipulasi informasi untuk menjangkau kemungkinan jawaban dalam situasi yang baru (King, et al., 2016).

Berpikir tingkat tinggi tentu berbeda dengan berpikir biasa seperti menghafal atau mengatakan sesuatu kepada seseorang persis seperti bagaimana sesuatu itu disampaikan. Berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah proses berpikir yang mengharuskan seseorang untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi mereka pengertian dan implikasi baru (Sani, 2019). Berpikir tingkat tinggi melibatkan berpikir kritis dan kreatif yang dipandu oleh ide-ide kebenaran yang masing-masing mempunyai makna. Berpikir kritis dan kreatif saling ketergantungan, seperti juga kriteria dan nilai-nilai, nalar dan emosi. Menurut Kuntari Eri Murti (2018) berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan cara berpikir yang tidak hanya menghafal

secara verbalistik saja namun juga memaknai hakikat dari yang terkandung diantaranya, untuk mampu memaknai makna dibutuhkan cara berpikir yang integralistik dengan analisis, sintesis, mengasosiasi hingga menarik kesimpulan menuju penciptaan ide-ide kreatif dan produktif. Diharapkan dengan paduan GL (*generative learning*) dalam Model FC dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (HOTS).