

Pelaksanaan Pembelajaran Inovatif melalui Metode *Flipped Learning*

Sitti Hadijah¹, Shalawati²
Universitas Islam Riau, Indonesia^{1,2}

sittihadijah@edu.uir.ac.id, shalawati@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Transformasi sistem pembelajaran yang terjadi secara mendadak di masa pandemic Covid-19 menimbulkan beragam tantangan bagi para guru, terutama terkait dengan kegiatan mengajar yang harus dilakukan secara daring. Meskipun pembelajaran secara daring bukan sistem pembelajaran baru, para guru masih belum terbiasa dengan sistem pengajaran tersebut. Oleh karena itu, kegiatan "Pendampingan pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui metode flipped learning" diajukan. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan secara daring dengan melibatkan sekelompok guru pada tingkat Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan (SMA/SMK) sekabupaten Indragiri Hulu, Rengat. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan para guru tentang metode pembelajaran Flipped Learning secara inovatif. Defenisi, manfaat, dan cara menerapkan Flipped Learning dipaparkan oleh tim pelaksana dengan cara yang informative dan interaktif. Sehingga para guru diharapkan mampu untuk mengimplementasikan metode Flipped Learning di dalam kelas tatap muka secara tradisional maupun daring, dan menciptakan pembelajaran yang aktif. Untuk mencapai tujuan tersebut, para peserta pelatihan hendaknya senantiasa meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran karena teknologi pembelajaran senantiasa berkembang dan para peserta didik saat ini sudah sangat akrab dengan penggunaan teknologi.

Kata Kunci : *Pembelajaran, Inovatif, Flipped Learning*

ABSTRACT

Sudden transformation of learning activities from physical classroom into online learning activities during the Covid-19 pandemic has brought significant changes in learning atmosphere. Teachers still experience challenges in their online teaching activities even though the online learning is not a new educational system. Regarding to teachers' issues in performing the online teaching effectively, a professional development program for innovative learning through flipped learning is provided. The program was presented virtually by involving a group of senior and vocational high school teachers in Indragiri Hulu regency, Rengat. The program aims to expand the teachers' knowledge of innovative flipped learning. Definition, benefits, and procedures of implementing flipped learning were shared informatively and interactively. Hence, the teachers are expected to have excellent skill in implementing flipped learning in their classrooms and promoting active learning activities for the students. In short, teachers should keep upgrading their skills to work with the educational technologies because they are developing and the students nowadays have been familiar with the use of technology.

Keyword : *Learning, Innovative, Flipped Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara daring bukanlah sistem pembelajaran yang baru ditemukan pada situasi pandemic COVID-19 saat ini. Namun, sistem pembelajaran ini sudah lama diimplementasikan pada berbagai kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran jarak jauh. Hanya saja, pada situasi pandemi saat ini, pembelajaran daring menjadi sebuah solusi yang harus diupayakan oleh para guru dan siswa agar proses belajar dan mengajar dapat terus berlangsung, tanpa harus melakukan interaksi fisik di kelas-kelas tradisional.

Akan tetapi, para guru pada umumnya menghadapi beragam kendala dalam mengimplementasikan pembelajaran secara daring. Ada beberapa penelitian yang telah menginvestigasi tentang kendala-kendala yang dihadapi oleh para guru ketika harus mengajar secara daring (Febrianto et al., 2020; Agung & Surtikanti, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ada beberapa faktor yang menjadi kendala yang dihadapi oleh para guru ketika melakukan kegiatan pengajaran secara daring: a. keterampilan digital (*digital literacy*), b. akses (*accessibility*), c. ketersediaan teknologi (*the availability of technology*). Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, para guru memerlukan dukungan dari berbagai pihak agar pelaksanaan pengajaran secara daring dapat berlangsung dengan efektif.

Terkait dengan keterampilan digital, para guru perlu untuk diberikan pelatihan-pelatihan pengembangan profesi yang terkait dengan penggunaan teknologi pembelajaran, (Rapanta et al., 2020). Sehingga, mereka dapat menentukan dengan mudah jenis teknologi yang akan mereka gunakan pada pelaksanaan pembelajaran. Metode pembelajaran flipped learning merupakan salah satu metode yang bisa diimplementasikan pada pembelajaran secara daring. Secara istilah, kata “*flipped*” memiliki akar kata, “*flip*”, yang memiliki padanan makna “*turn*” yang dapat diartikan dalam bahasa Indonesia “mengganti”. Sedangkan kata “*learning*” berarti aktifitas yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, (Cambridge Dictionary). Berdasarkan makna kata tersebut, flipped learning dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara melaksanakan pembelajaran secara mandiri diluar kelas, dan kemudian dilanjutkan dengan sistem pembelajaran secara tatap muka, (Peachey, 2020). Pembelajaran flipped learning bukanlah metode pembelajaran yang baru. Metode ini sudah banyak dibicarakan dan diteliti oleh para ahli, yang mana menunjukkan bahwa metode flipped learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif yang dapat dilakukan oleh para guru untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan aktif (Hwang et al., 2019).

Pelaksanaan pembelajaran flipped learning secara daring dapat diimplementasikan dengan istilah *synchronous* and *asynchronous learning*. *Synchronous learning* adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan feedback secara langsung, seperti dengan melaksanakan pembelajaran melalui Zoom/Google Meet/Google Classroom/WhatsApp, (Rinekso & Muslim, 2020). Pembelajaran *synchronous* ini biasanya terjadi ketika guru dan siswa melakukan kegiatan daring secara bersamaan. Pada implementasi flipped learning pada pengajaran daring, kegiatan tersebut merupakan pengganti dari kegiatan tatap muka langsung di kelas/kelas tradisional. Selanjutnya, *asynchronous learning* merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik secara mandiri dengan menggunakan perangkat teknologi yang dapat diakses oleh peserta didik pada waktu dan tempat yang mereka inginkan, (Rinekso & Muslim, 2020). Kegiatan *asynchronous learning* ini sama dengan kegiatan belajar secara daring pada tradisional flipped learning. Kegiatan *asynchronous learning* biasanya memerlukan waktu bagi para guru dan siswa untuk memberikan tanggapan karena kegiatan ini tidak mengharuskan guru dan siswa untuk *online* secara bersamaan.

Terkait dengan perkembangan teknologi saat ini, metode pembelajaran flipped learning dapat dilaksanakan secara inovatif dengan memanfaatkan beragam perangkat teknologi yang

dapat digunakan oleh para guru ketika menerapkan *flipped learning*, baik pertemuan tatap muka secara tradisional maupun daring. Berikut ini beberapa teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan *flipped learning* secara inovatif:

a. Video

Video dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dipersiapkan oleh guru, selain itu juga, para peserta didik dapat menciptakan sendiri sumber belajar mereka dengan menggunakan video, (Zayapragassarazan, 2020).

b. Aplikasi berbasis *educational-based game learning*

Aplikasi-aplikasi berbasis permainan (*game*) dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran *flipped learning* yang inovatif, seperti menggunakan Kahoot yang dapat dipersiapkan oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Pada beberapa penelitian, Kahoot terbukti sebagai sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis *game* yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, (Pede, 2017; Licorish et al., 2018; Wang & Tahir, 2020).

c. Communication Platforms (Zoom/GoogleMeet)

Zoom/Google Meet merupakan beberapa contoh aplikasi yang sangat sering digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran tatap muka virtual. Para guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring dengan melibatkan guru-guru di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kabupaten Inderagiri Hulu. Kegiatan ini dilaksanakan pada semester Genap, tahun akademik 2020/2021.

Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan pendampingan adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi Zoom.
- b. Sehari sebelum kegiatan pelaksanaan, para peserta yang sudah melakukan pendaftaran akan mendapatkan tautan pertemuan.
- c. Tim pelaksana yang diwakili oleh ketua pelaksana akan melakukan presentasi terkait dengan pembelajaran inovatif melalui *flipped learning*. Informasi utama yang disampaikan pada saat presentasi terkait dengan definisi, manfaat dan langkah-langkah untuk melaksanakan pembelajaran inovatif melalui *flipped learning*. Adapun langkah-langkah pembelajaran *flipped learning* yang dijelaskan diadaptasi dari sebuah penelitian Liu et al., (2019):
 1. Mempersiapkan Platform yang akan digunakan untuk memberikan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Dalam hal ini, para guru bisa menggunakan Google Classroom atau Edmodo karena kedua platform tersebut dapat diakses dengan mudah.
 2. Memberikan tugas/materi yang harus difahami oleh para siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran secara tatap muka langsung ataupun daring. Sebaiknya tugas/materi yang diberikan dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi yang menarik seperti Kahoot atau Quiziz. Aplikasi belajar yang berbasis permainan diharapkan dapat menstimulus peserta didik untuk tertarik dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan memahami materi dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran tatap muka dilaksanakan.
 3. Merancang pertemuan secara virtual dengan menggunakan aplikasi komunikasi virtual, seperti Google Meet atau Zoom untuk memfasilitasi kegiatan diskusi antara guru dan para peserta didik atau antara peserta didik. Dalam hal ini, guru perlu untuk merancang pertanyaan-pertanyaan untuk menstimulasi para peserta didik dalam mengikuti sesi diskusi yang dilaksanakan.

4. Memberikan tugas yang dapat dilakukan oleh peserta didik secara mandiri dan berkelompok, seperti dengan menggunakan Google Form/Quiziz/Kahoot.
- d. Sesi diskusi dilaksanakan untuk memberikan informasi lebih rinci tentang pembelajaran inovatif melalui flipped learning.
 - e. Para peserta pelatihan diajak untuk melakukan tes terkait dengan informasi yang telah disampaikan. Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta pelatihan setelah mengikuti sesi presentasi dan diskusi yang dilakukan.
 - f. Jika diperlukan, tim pelaksana kegiatan akan melakukan pendampingan secara individu kepada para guru yang memerlukan pendampingan pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui metode flipped learning. Kegiatan pendampingan ini dapat dilakukan dengan merekam aktifitas mengajar yang dilakukan oleh para guru, dan kemudian tim pelaksana kegiatan pendampingan akan memberikan tanggapan dan saran terhadap kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan oleh para guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pendampingan pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui metode *flipped learning* dilakukan dengan beberapa rangkaian kegiatan. Gambar-gambar dan tabel berikut menjelaskan kronologis sesi penyampaian informasi yang dilakukan oleh tim pelaksana:



Gambar 1. Judul Kegiatan

Ketika menampilkan gambar 1, beberapa peserta diajak untuk menceritakan kegiatan pembelajaran daring yang telah mereka implementasikan. Ada tiga orang perwakilan peserta yang menceritakan pengalaman mengajar mereka selama pandemic Covid-19. Ketiga peserta tersebut mengemukakan tantangan-tantangan yang mereka hadapi ketika mengajar daring. Rendahnya minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran menjadi salah satu alasannya. “*Sangat sulit untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar Bu,*” ungkap salah seorang guru. Selain itu juga, faktor akses internet yang masih belum stabil menjadi kendala yang dihadapi karena faktor lokasi yang berada di pedesaan. Namun, ketiga guru tersebut terus berusaha untuk menyelenggarakan proses belajar-mengajar dengan optimal. Meskipun, permasalahan-permasalahan selama proses pembelajaran senantiasa muncul. Berdasarkan ketiga kisah singkat yang disampaikan oleh para guru, saya menyimpulkan bahwa para guru sudah berusaha untuk menyelenggarakan proses pendidikan dengan baik. Hanya saja, masih perlunya dilakukan bimbingan atau pendampingan kepada mereka untuk terus berinovasi dalam menyelenggarakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif meskipun kegiatan pembelajaran hanya dilakukan secara daring.

Terkait dengan beberapa kendala mengajar daring yang dihadapi oleh para guru, terutama di tingkat sekolah menengah atas dan kejuruan di kabupaten Indragiri Hulu, Rengat. Kegiatan pendampingan pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui metode *flipped learning* diharapkan mampu untuk membantu para Bapak/Ibu guru dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi, terutama pada proses mengajar secara daring.

Metode pembelajaran *flipped learning* disampaikan menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh Bapak/Ibu guru karena metode ini dapat membantu mereka untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif. Sehingga, sangat penting bagi Bapak/Ibu guru untuk mengetahui dengan baik apa itu metode *flipped learning*. Gambar 2 berikut ini ditampilkan kepada para peserta pelatihan untuk menambah wawasan mereka tentang makna dari *flipped learning*



Gambar 2. Definisi dari *Flipped Learning*

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa metode *flipped learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pertemuan tatap muka di dalam kelas ataupun pertemuan daring. Prosedur pelaksanaan metode ini cukup sederhana, namun para Bapak/Ibu guru perlu untuk melakukan persiapan terlebih dahulu agar pelaksanaannya berlangsung dengan efektif. Kegiatan pembelajaran pada metode *flipped learning* dikelompokkan menjadi dua bagian; kegiatan belajar di luar kelas dan di dalam kelas.

Terkait dengan pengajaran daring, Bapak/Ibu guru diharapkan mampu untuk menstimulus para peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menambah pengetahuan mereka. Dalam hal ini, penggunaan teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik pada proses belajar dan mengajar. Inisiatif dan kreatifitas Bapak/Ibu guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi sangat dibutuhkan. Sehingga, Bapak/Ibu guru dapat dengan mudah membantu meningkatkan minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri diluar kelas dan kemudian berpartisipasi aktif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian studi pustaka (*Literature Review*) yang dilakukan oleh Akçayır & Akçayır (2018), pengajaran dengan metode *flipped learning* memberikan kontribusi positif pada hasil belajar, kontribusi pedagogik, efektifitas waktu, sikap, interkasi, dan lainnya (mengurangi rasa takut, hemat biaya, siswa dapat beradaptasi dengan mudah). Tabel 1 berikut ditampilkan untuk memotivasi peserta pelatihan untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan *flipped learning*.

Tabel 1. Manfaat Pembelajaran dengan Metode *Flipped Learning*

Komponen	Sub-komponen
Capaian Siswa (<i>Learner Outcomes</i>)	Meningkatkan hasil belajar (<i>improve Learning Performance</i>) Kepuasan (<i>satisfaction</i>) Keterlibatan (<i>engagement</i>) Motivasi (<i>motivation</i>) Menambah pengetahuan (<i>increase knowledge</i>) Meningkatkan kepercayaan Diri (<i>feeling more confidence</i>) Meningkatkan kreatifitas (<i>promoting Creativity</i>) Fokus pada keterampilan penyelesaian masalah (<i>focus on problem solving skills</i>) Kemampuan mengingat yang lebih baik (<i>better Retention</i>) Meningkatkan kemampuan praktek (<i>improve application skills</i>) Meningkatkan keterampilan TIK (<i>improve ICT skills</i>) Pembelajaran yang fleksibel (<i>flexible learning</i>) Mendukung pembelajaran mandiri (<i>enables individualized learning</i>) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (<i>enhances enjoyment</i>) Meningkatkan kemandirian belajar (<i>foster Autonomy</i>) Memberikan kesempatan untuk bekerja sama (<i>offer collaboration opportunities</i>) Memberikan lebih banyak masukan (<i>enable more feedback</i>) Meningkatkan kepercayaan diri (<i>foster higher self-efficacy</i>) Menfasilitasi pembelajaran berpasangan (<i>provides peer-based learning</i>) Meningkatkan partisipasi belajar (<i>Increase study effort</i>) Meningkatkan minat belajar (<i>supports interest in the course</i>) Meningkatkan kehadiran di kelas (<i>improve attendance</i>) Seusai untuk pengajaran pada kelas yang besar (<i>suitable for large group teaching</i>) Mengurangi keabsentifan (<i>decrease withdrawals</i>)
Kontribusi pada aspek pedagogic (<i>Pedagogic Contributions</i>)	Waktu belajar dikelas menjadi lebih efisien (<i>more efficient class time</i>) Waktu praktek yang lebih banyak (<i>more time for practice</i>)
Efektifitas Waktu (<i>Time Efficiency</i>)	Tanggapan positif dari peserta didik (<i>positive feedback from students</i>) Persepsi positif dari peserta didik (<i>positive perceptions</i>) Sikap positif (<i>positive attitudes</i>) Persepsi positif dari guru (<i>positive perceptions (teachers)</i>)
Sikap (<i>Dispositions</i>)	Interaksi guru-siswa (<i>interaction (students-instructor)</i>) Intraksi secara umum (<i>interaction (general)</i>) Interaksi siswa-siswa (<i>interaction (students-students)</i>)
Interaksi (<i>interaction</i>)	Mengurangi kecemasan dalam belajar (<i>less anxiety</i>) Efektifitas Biaya (<i>cost effective</i>) Para peserta didik dapat beradaptasi dengan cepat (<i>students adapt quickly</i>)
Lainnya (<i>Other</i>)	

Akçayır & Akçayır (2018)

Selain, memaparkan tentang definisi dan manfaat pembelajaran dengan metode flipped learning, para peserta pelatihan juga disugahi informasi yang tentang jenis perangkat teknologi yang dapat mereka gunakan untuk mendukung kegiatan pengajaran mereka. Sebagaimana terlampir pada gambar 3 berikut ini, ada beberapa jenis perangkat teknologi yang direkomendasikan; video, aplikasi berbasis permainan, aplikasi komunikasi virtual.



Gambar 3. Teknologi Pendukung Pembelajaran *Flipped Learning*

Pada kondisi saat ini, penggunaan video sebagai media pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru. Para guru dan peserta didik sudah terbiasa dengan penggunaan video karena video dapat diakses dengan mudah oleh para guru dan peserta didik. You tube menjadi sosial media yang sering digunakan oleh banyak orang, tidak terkecuali oleh para Bapak/Ibu guru dan peserta didik untuk mendapatkan video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, banyaknya sumber informasi dalam bentuk video di Youtube tidak serta merta dapat langsung digunakan oleh para Bapak/Ibu guru karena mereka harus memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan di dalam silabus. Dalam hal ini, proses mencari video yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran menjadi cukup menantang karena tidak semua video yang tersedia di Youtube dapat digunakan untuk mendukung proses pengajaran baik di dalam kelas secara tatap muka langsung, maupun di luar kelas secara tatap muka virtual.

Selain itu, untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan metode *flipped learning*, video dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menstimulus peserta didik untuk mempersiapkan diri mereka sebelum mengikuti proses pembelajaran yang akan dilakukan. Peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang harus mereka ketahui dengan menonton video yang telah dipersiapkan oleh Bapak/Ibu guru. Namun, dalam hal ini, video yang diberikan kepada peserta didik hendaknya tidak terlalu panjang, sebaiknya berdurasi 3-5 menit. Apabila durasi 3-5 menit tidak cukup untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik, para guru dapat mengirimkan/melampirkan video yang bersambung. Sehingga para peserta didik tidak merasa bosan untuk terus menyaksikan video.

Penggunaan aplikasi-aplikasi berbasis permainan juga dapat menjadi solusi bagi Bapak/Ibu guru untuk melaksanakan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Terkait dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, ada beragam aplikasi edukatif yang berbasis *game* yang dapat digunakan oleh Bapak/Ibu guru untuk mendukung proses pengajaran dengan metode *flipped learning* menjadi lebih inovatif, seperti contoh penggunaan aplikasi Kahoot atau Quiziz. Unsur-unsur permainan yang terdapat pada aplikasi tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda, dibandingkan dengan kegiatan belajar secara tradisional, tanpa menggunakan teknologi.

Selanjutnya, Bapak/Ibu guru dapat menggunakan aplikasi komunikasi untuk melaksanakan pertemuan tatap muka secara virtual, seperti aplikasi Google Meet atau Zoom. Pada situasi pandemic saat ini, Google Meet atau Zoom memiliki kontribusi yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Bapak/Ibu guru dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai media komunikasi langsung yang efektif karena proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara lebih komunikatif karena Bapak/Ibu guru dapat mengawasi aktifitas peserta didik selama kegiatan belajar daring

berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode flipped learning, pertemuan virtual dengan Google Meet atau Zoom dapat menjadi pengganti pertemuan tatap muka secara fisik di dalam kelas. Bapak/Ibu guru dapat mengoptimalkan pertemuan dengan Google Meet atau Zoom menjadi sarana untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan. Sehingga, Bapak/Ibu guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk mencelaskan materi pembelajaran secara daring.

Setelah mendengarkan jabaran dari ketua tim pelaksana tentang jenis-jenis perangkat teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif melalui metode *flipped learning*. Gambar 4 menampilkan prosedur pelaksanaan flipped learning yang dapat diterapkan oleh Bapak/Ibu guru pada berbagai jenis mata pelajaran.



Gambar 4. Langkah-langkah penerapan *Flipped Learning*

Ada beberapa tahapan untuk melaksanakan pembelajaran *flipped learning* secara inovatif. Sebelum kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung ataupun virtual, Bapak/Ibu guru hendaknya mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan menggunakan perangkat teknologi yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik, dan juga menarik, serta dapat membantu menambah pengetahuan mereka tentang materi yang akan dipelajari. Dalam hal ini, Bapak/Ibu guru dapat menggunakan aplikasi belajar berbasis permainan, seperti Kahoot, Quiziz, atau Quizlet. Selanjutnya, ketika aktifitas pertemuan secara tatap muka atau daring langsung, Bapak Ibu guru dapat merancang kegiatan belajar secara berkelompok untuk menstimulus peserta didik dalam mempraktekkan materi yang telah diberikan sebelumnya atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pertemuan berlangsung. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, Bapak/Ibu guru dapat memberikan stimulus, seperti *reward* atau motivasi agar peserta didik mengemukakan gagasan mereka terkait dengan. Pada akhir sesi pembelajaran secara tatap muka/daring, Bapak/Ibu guru dapat memberikan tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang telah didiskusikan. Untuk melakukan tahapan akhir ini, aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, Quiziz, atau Quizlet dapat kembali digunakan. Namun, pada tahapan akhir ini, tanggapan yang diberikan oleh peserta didik harus direkap, sebagai hasil evaluasi untuk proses belajar yang telah dilaksanakan.

Setelah menyampaikan keseluruhan informasi diatas, kegiatan pendampingan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi. Proses diskusi berlangsung aktif karena beberapa orang

peserta pelatihan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sangat menarik, seperti bagaimana cara menentukan perangkat teknologi yang tepat, dan bagaimana cara mengatasi permasalahan yang terkait dengan akses teknologi yang masih terbatas di lingkungan guru dan peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh para peserta menunjukkan antusias mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka menjadi lebih baik.

Menanggapi pertanyaan yang diajukan, sebaiknya Bapak/Ibu guru memilih perangkat teknologi yang dikuasai dengan baik oleh Bapak/Ibu guru, serta teknologi tersebut dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Kemahiran Bapak/Ibu guru dalam menggunakan perangkat teknologi akan mempengaruhi keterampilan para siswa/i. Disamping itu, para guru hendaknya mengupayakan usaha terbaik mereka untuk menggunakan teknologi terbaru yang dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa terintegrasi dengan teknologi pada koneksi dunia pendidikan. Sehingga, Bapak/Ibu guru hendaknya kreatif untuk mengatasi kendala-kendala yang akan muncul.

SIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode flipped learning dapat dilaksanakan pada pertemuan tatap muka secara langsung/tradisional, ataupun secara daring. Namun, terkait dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin pesat saat ini, Bapak/Ibu guru hendaknya mampu untuk mengintegrasikan perangkat teknologi pada proses pembelajaran flipped learning. Dalam hal ini, Bapak/Ibu guru harus mampu memilih perangkat teknologi yang tepat yang dapat meningkatkan minat belajar dan pengetahuan peserta didik, seperti menggunakan video singkat ataupun aplikasi belajar yang berbasis game. Bapak/Ibu guru perlu untuk menginvestasikan waktu mereka untuk mempersiapkan perangkat-perangkat tersebut, sehingga dapat digunakan secara efektif. Bapak/Ibu guru dituntut untuk mampu merancang materi pembelajaran ataupun tugas yang terintegrasi dengan perangkat teknologi yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, Bapak/Ibu guru harus senantiasa meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran karena teknologi pembelajaran senantiasa berkembang dan para peserta didik saat ini sudah sangat akrab dengan penggunaan teknologi.

PETA LOKASI MITRA SASARAN

Tidak dapat menampilkan lokasi kegiatan karena tim pelaksana dan peserta pelatihan melakukan kegiatan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. S. N., & Surtikanti, M. W. (2020). Students' Perception of Online Learning during COVID-19 Pandemic: A Case Study on the English Students of STKIP Pamane Talino. *SOSHUM: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 10(2), 225–235. <https://doi.org/10.31940/soshum.v10i2.1316>
- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: A review of its advantages and challenges. *Computers and Education*, 126(January), 334–345. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.021>
- Febrianto, P. T., Mas'udah, S., & Megasari, L. A. (2020). Implementation of online learning during the covid-19 pandemic on Madura Island, Indonesia. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research*, 19(8), 233–254. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.8.13>

- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student perception Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Liu, C., Sands-Meyer, S., & Audran, J. (2019). The effectiveness of the student response system (SRS) in English grammar learning in a flipped English as a foreign language (EFL) class. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1178–1191. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1528283>
- Pede, J. (2017). The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition Part of the Science and Mathematics Education Commons, and the Special Education and Teaching Commons. 5–11. <http://rdw.rowan.edu/etd><http://rdw.rowan.edu/etd/2405>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>
- Rinekso, A. B., & Muslim, A. B. (2020). Synchronous online discussion: teaching English in higher education amidst the covid-19 pandemic. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(2), 155–162. <https://doi.org/10.21070/jees.v5i2.646>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zayapragassarazan, Z. (2020). COVID-19: Strategies for Online Engagement of Remote Learners. *F1000Research*, April. <https://doi.org/10.7490/F1000RESEARCH.1117835.1>