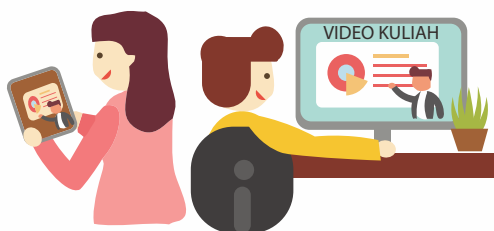


Inovasi Pembelajaran melalui *Blended Learning* dan *Flipped Learning*

Mengapa *Blended Learning* & *Flipped Learning*?



Mahasiswa melakukan interaksi pembelajaran secara daring. Interaksi ini sudah direncanakan dan dengan penjaminan mutu pelaksanaan berdasarkan capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Blended Learning



Mahasiswa juga melakukan interaksi pembelajaran secara tatap muka baik di kelas maupun di laboratorium.

Revolusi Industri 4.0 telah mendorong lahirnya Pendidikan 4.0 dan menguatkan kebutuhan inovasi dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perkembangan teknologi yang semakin cerdas mampu mewujudkan “belajar di mana saja dan kapan saja” menjadi lebih nyaman.

Di samping itu dengan melihat karakteristik mahasiswa sekarang sebagai generasi *post-millennial* yang sangat akrab dengan teknologi, *visual-based learning*, dan mempunyai kemampuan mencari sumber belajar yang cepat merupakan potensi yang perlu dikelola dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu upaya dan strategi memanfaatkan potensi dan sistem yang ada guna mendorong mahasiswa untuk mempunyai kompetensi abad 21 dan menjadi pembelajar sepanjang hayat dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar internal dan eksternal dalam proses pembelajaran.

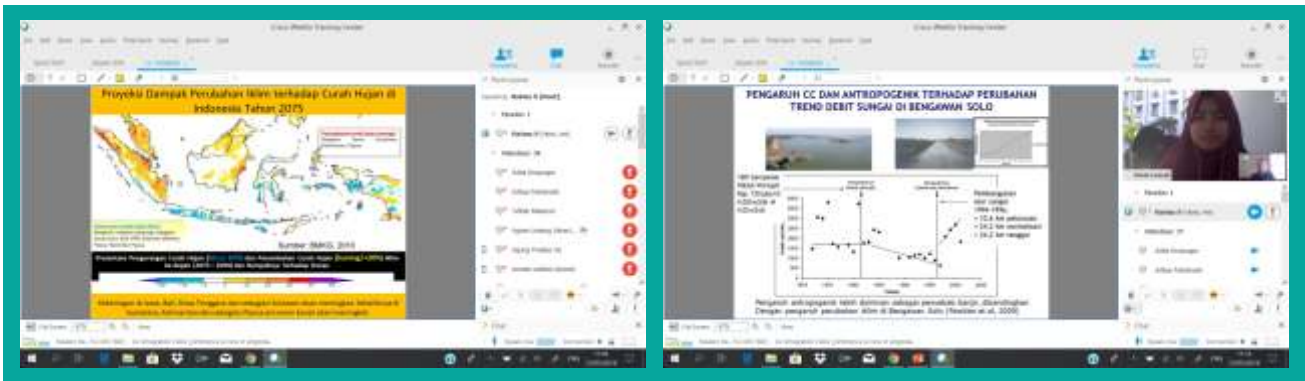
Universitas Gadjah Mada (UGM) mempunyai komitmen yang kuat dalam melakukan inovasi-inovasi tersebut baik dalam pembelajaran dan pendidikan maupun penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Beberapa program sudah dilakukan UGM seperti pengembangan konten Kanal Pengetahuan dan Menara Ilmu yang dapat menjadi sumber belajar dan diseminasi. Didukung pula dengan adanya SK Rektor Nomor 825/UN.1 P/SK/HUKOR/2018 tentang Penggunaan Metode *Blended Learning* di Lingkungan Universitas Gadjah Mada. Selain *blended learning*, UGM juga berinovasi dengan *flipped learning* sebagai upaya untuk memberikan kesempatan, peluang, dan tantangan melakukan eksplorasi hal-hal baru yang inovatif dengan memanfaatkan sumber belajar yang relevan. Pengalaman dari hal-hal baru tersebut kemudian direfleksikan, dievaluasi, dan diperkuat baik dari sisi mahasiswa, fasilitator, media/sistem, materi, maupun proses pembelajarannya.

Blended Learning di UGM

Metode *blended learning* yang dimaksud adalah metode pengayaan yang dilakukan dengan mengombinasikan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka di kelas dengan pembelajaran interaktif dalam jaringan (*daring/online*) dan didukung oleh *Learning Management System (LMS)* (seperti eLisa/eLOK).

Prinsip penggunaan *blended learning* di UGM:

- Kegiatan tatap muka ataupun daring harus dicantumkan dalam Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS).
 - Mata kuliah tersedia dan dapat diakses mahasiswa melalui *Learning Management System (LMS)* eLisa, eLOK, atau LMS di Fakultas maupun Departemen.
- Pelaksanaan pembelajaran interaktif dalam jaringan (*daring*) dilakukan dengan bobot **paling banyak 30%** (tiga puluh persen) dari jumlah pertemuan yang direncanakan dalam RPKPS atau **maksimal 4 kali tatap muka secara daring** dari 14 kali pertemuan yang direncanakan.
 - Implementasi penggunaan metode *blended learning* dievaluasi secara periodik setiap tahun sebagai bagian dari siklus pembelajaran.
 - Evaluasi *blended learning* mencakup: evaluasi capaian pembelajaran mata kuliah, evaluasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi yang baik secara daring.



Pelaksanaan kuliah daring di Fakultas Kehutanan



Drs. Muhadi Sugiono, MA.
Dosen Fakultas ISIPOL & Penggiat *e-Learning*

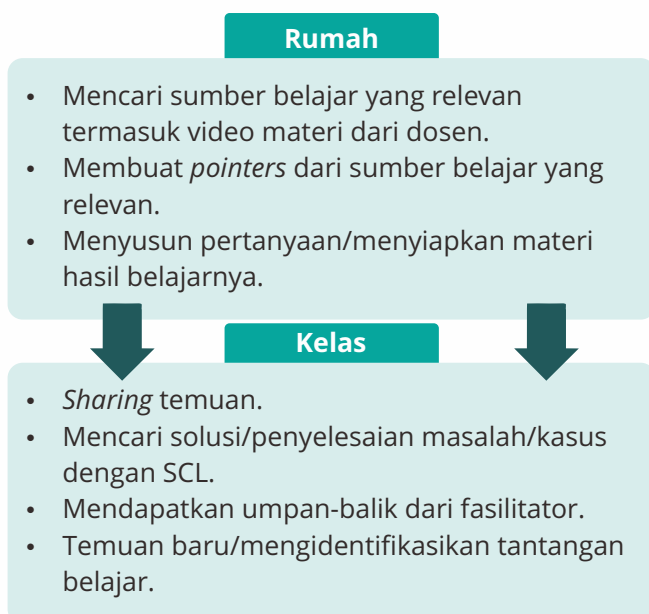
Keberadaan eLisa/eLOK di UGM sangat membantu dalam pengelolaan proses pembelajaran selama ini. Mahasiswa sangat antusias dan aktif dalam diskusi-diskusi yang ada di sistem tersebut. Dengan adanya SK *Blended Learning* akan mendorong penggunaan eLisa/eLOK dan menyiapkan mahasiswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Flipped Learning di UGM

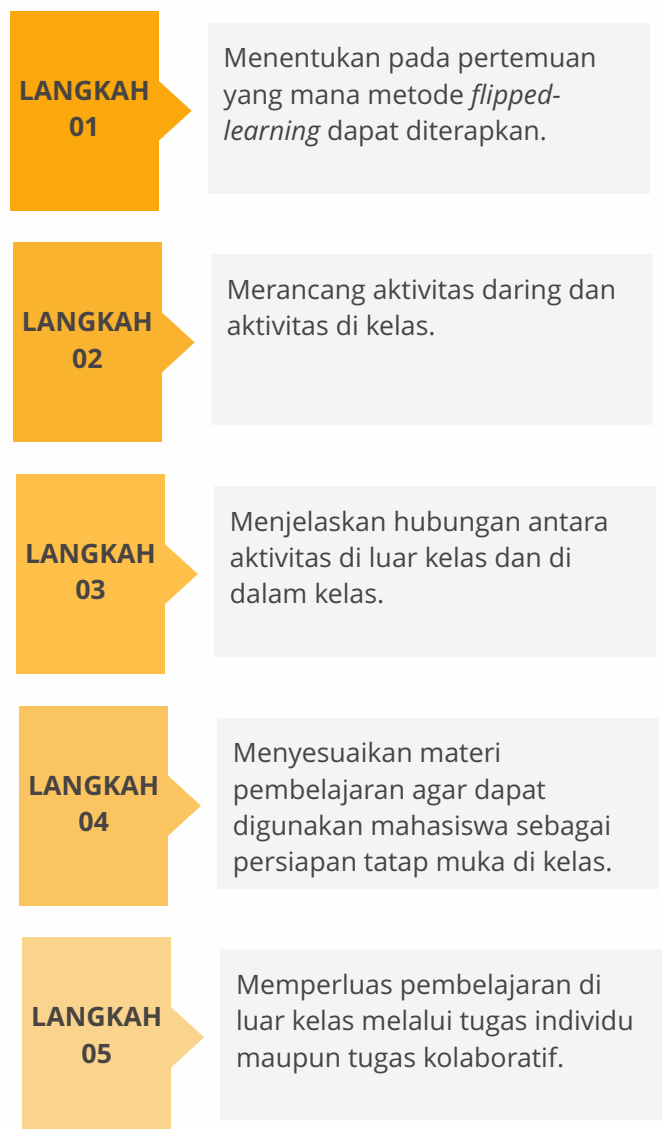


Flipped learning yang dimaksud adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang dilakukan dengan memberikan peluang/kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi sebelum pertemuan di kelas dengan arahan fasilitator (sebagai contoh: mahasiswa dapat mengikuti video kuliah/Kanal Pengetahuan yang relevan, membaca sumber belajar/Menara Ilmu yang relevan, dll) dan ketika pertemuan di kelas yang dilakukan adalah berdiskusi menggunakan metode SCL sesuai capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator. Konsolidasi materi pembelajaran dapat dilakukan ketika akhir pertemuan dan setelah itu mahasiswa diberi tantangan-tantangan belajar berikutnya.

Prinsip penggunaan *flipped learning* di UGM:



Lima langkah implementasi *flipped learning* di UGM:



Strategi Ekosistem Pembelajaran melalui Implementasi *Blended Learning* dan *Flipped Learning*

1. Penguatan SDM

Strategi penguatan SDM dilakukan melalui pelatihan/workshop pemanfaatan TIK dalam pembelajaran bagi dosen dan bagi tenaga kependidikan dalam mendukung proses pembelajaran melalui *blended learning* dan *flipped learning*.

2. Penguatan Kapasitas Mahasiswa

Penguatan kapasitas mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan *blended learning* dan *flipped learning* di antaranya meliputi: kemampuan mengimplementasikan etika komunikasi baik di kelas maupun daring, kemandirian belajar, kemampuan mencari sumber belajar yang relevan, berperan aktif dan kreatif dalam tugas yang diberikan, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan mendorong menjadi *problem solver* dalam permasalahan riil di lapangan.

3. Penguatan Infrastruktur Pendukung

Penguatan infrastruktur pendukung yang menyediakan ruang-ruang terbuka untuk saling berjejaring dan bekerjasama (*co-working space*) perlu dilakukan secara bertahap.

4. Pengembangan Konten Pembelajaran yang Berkelanjutan

Konten pembelajaran visual (*Visual Based Learning*) perlu terus dikembangkan, disesuaikan, dan dikuatkan. *Learning Management System (LMS)* yang dimiliki UGM (eLisa dan eLOK) harus dimanfaatkan secara optimal sebagai media pendukung proses pembelajaran. Studio mini dan rumah produksi akademik (*Academic Production House*) menjadi kebutuhan utama dalam pengembangan konten-konten berbasis audio visual tersebut.

5. Penguatan Sumber Belajar dari Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat diupayakan agar dapat diakses oleh masyarakat luas dan sekaligus dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa, yang diakomodasikan dalam Kanal Pengetahuan dan Menara Ilmu (KPMI).



drg. Ika Dewi Ana, M.Kes., Ph.D.
Wakil Rektor Bidang Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Kanal Pengetahuan UGM dan Akademi Desa 4.0

Di masa depan, batas ruang dan waktu tidak lagi menjadi kendala seseorang dalam menempuh pembelajaran. Masa depan yang semakin virtual dan tanpa batas memerlukan kecerdasan UGM untuk memperkaya metode pembelajaran dan pengabdiannya kepada masyarakat luas. Jangkauan UGM yang mendunia melahirkan kematangan proses penyebaran ilmu pengetahuan (*knowledge sharing*) berbasis masyarakat praktisi (*CoP, community of practices*), yaitu kelompok-kelompok praktisi yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dari UGM di berbagai pelosok Indonesia dan penjuru dunia. Kematangan proses penyebaran ilmu pengetahuan inilah yang akan menempatkan UGM sebagai "Menara ilmu" yang mengalirkan "Kanal-kanal Pengetahuan" ke seluruh pelosok Nusantara dan penjuru dunia. Dan untuk mencapai karakteristik tersebut, semangat *socio- entrepreneurial* menjadi landasan dalam setiap proses yang berjalan di UGM.

Salah satu upaya yang saat ini ditempuh UGM adalah dengan mengintegrasikan metode penyebaran ilmu pengetahuan melalui KPMI (Kanal Pengetahuan dan Menara Ilmu) UGM dengan Program Pemerintah melalui Akademi Desa 4.0 bekerjasama dengan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. Bahan-bahan ajar untuk pengembangan badan usaha desa, teknologi pedesaan, administrasi desa, kewirausahaan sosial, serta kelembagaan sosial-ekonomi desa, dan pengetahuan-pengetahuan serta inovasi-inovasi lainnya yang diperlukan masyarakat. Dengan demikian, ilmu pengetahuan dari UGM dapat dimanfaatkan masyarakat Indonesia dari segenap pelosok dan masyarakat dunia, untuk membangun kedaulatan Indonesia menuju masyarakat Indonesia yang sejahtera dan maju.

Penanggung Jawab: Dr. Hatma Suryatmojo, S.Hut., M.Si.

Editor in Chief: Ardhya Nareswari, S.T., M.T., Ph.D.

Editor: Dr. Sri Suning Kusumawardani, S.T., M.T. | Dr. Irwan Endrayanto Aluicius, S.Si., M.Sc.

Penyedia Data : Sigit Yudantara, A.Md. | Andri Andreas Priyanto | Muhammad Bagus Pramono

Desain Grafis: Riska Amalia Wibawati

Asisten: Nazala Syahru Rachmawati | Kurniawan Adi Saputra



Gedung Pusat Lt.3
Sayap Selatan S3-03



Pusat Inovasi dan
Kajian Akademik UGM



pika@ugm.ac.id



@PIKA_UGM



(0274) 649-1850



@pikaugm



<http://pika.ugm.ac.id>



@gih3604w

FOLLOW
ME!

Locally Rooted, Globally Respected

www.ugm.ac.id