



UWES ANIS CHAERUMAN

**KIAT MENGHIDUPKAN
FLIPPED CLASSROOM
MENJADI LEBIH HIDUP**

Universitas Negeri Makassar



17 Juli 2020 | 08:30 - 12:00 WIB



RUANG BELAJAR ZAMAN NOW

Aktivitas Pembelajaran Sinkronous

Ruang Belajar 1: TATAP MUKA

Live-Synchronous Learning.

Pembelajaran antara pembelajar dan pemelajar terjadi pada waktu yang bersamaan dan ruang yang sama.

Ruang Belajar 2: TATAP MAYA

Virtual Synchronous Learning.

Pembelajaran antara pembelajar dan pemelajar terjadi pada waktu yang bersamaan, tapi ruang yang berbeda satu sama lain.

uach

Ruang Belajar 3: MANDIRI

Self-directed Asynchronous Learning.

Belajar mandiri kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajar masing-masing.

Ruang Belajar 4: KOLABORATIF

Collaborative Asynchronous learning.

Belajar kapan saja dan di mana saja bersama narasumber lain (mahasiswa, dosen, praktisi, dan lain-lain).

Aktivitas Pembelajaran Ainkronous



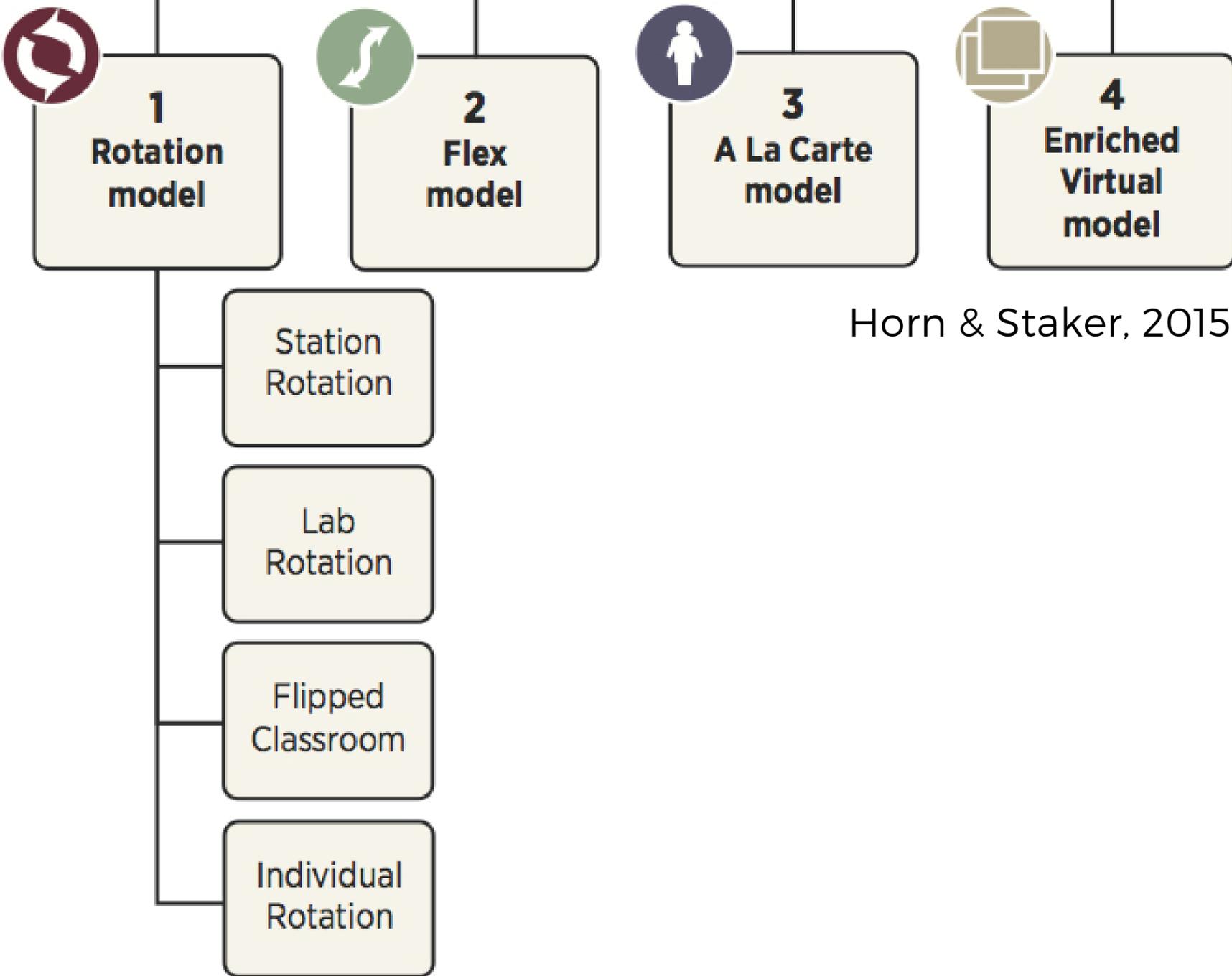
COVID-19

menyadarkan kita bahwa Tatap Muka (Ruang Belajar 1) BUKANLAH satu-satunya ruang belajar di zaman now. Masih ada tiga ruang belajar lain yang dapat dan harus kita optimalkan! Ruang belajar 2, 3 & 4.

BRICK-AND-MORTAR

ONLINE LEARNING

BLENDED LEARNING



Horn & Staker, 2015

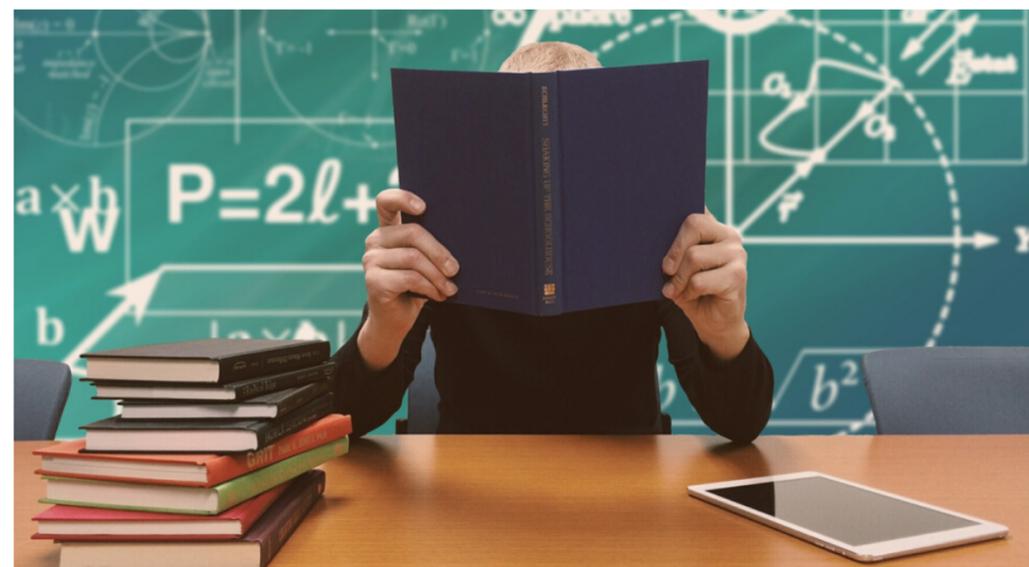
uach

**PILIH
YANG MANA?**



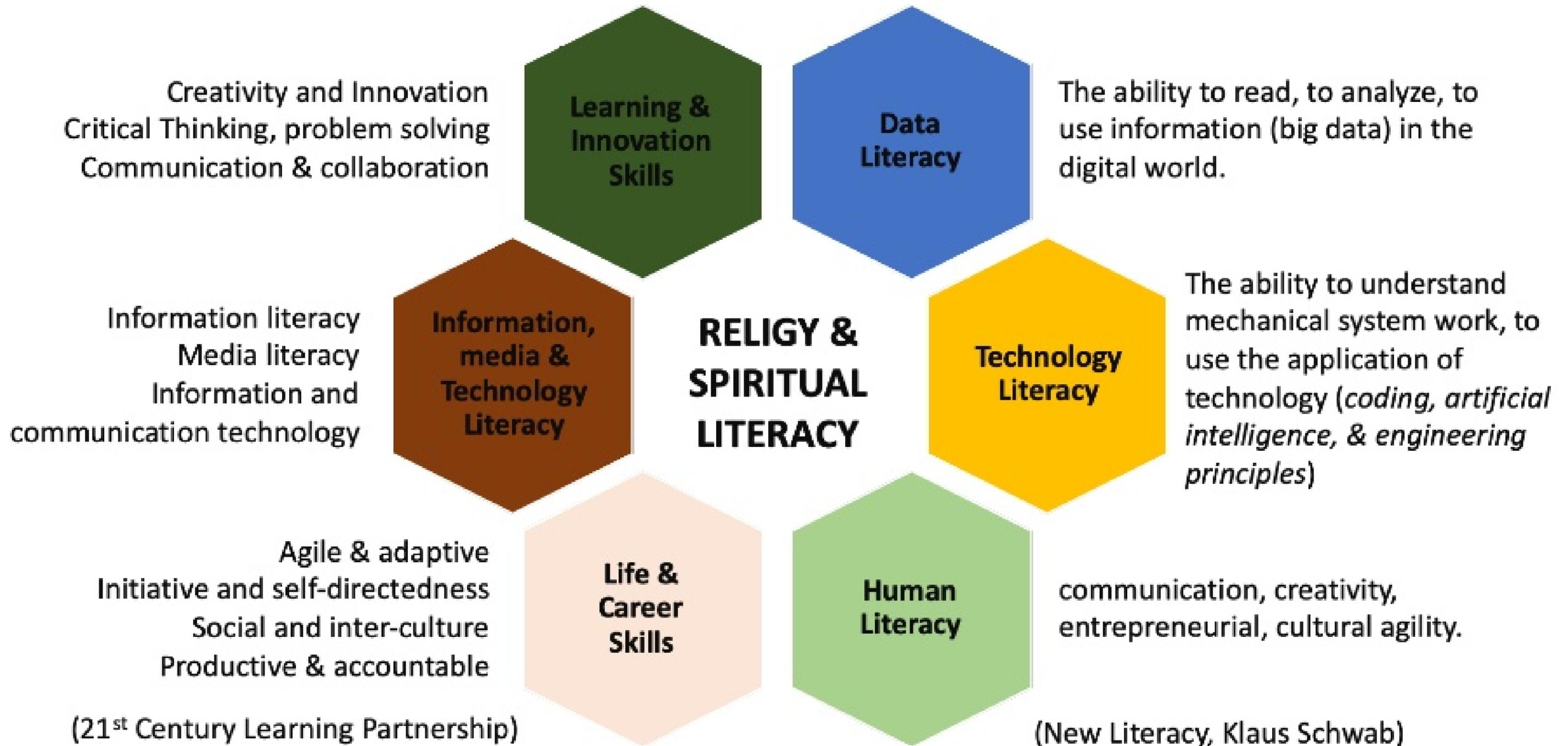
1

**JADIKAN MATA KULIAH
SEBAGAI ALAT.
BUKAN HANYA
SEKEDAR TUJUAN!**





21st Century & IR 4.0 Skills





2

**JADIKAN MAHASISWA
SEBAGAI PEMAIN UTAMA
DALAM PEMBELAJARAN
DARING!**



**KARENA BELAJAR
ADALAH MENGALAMI**



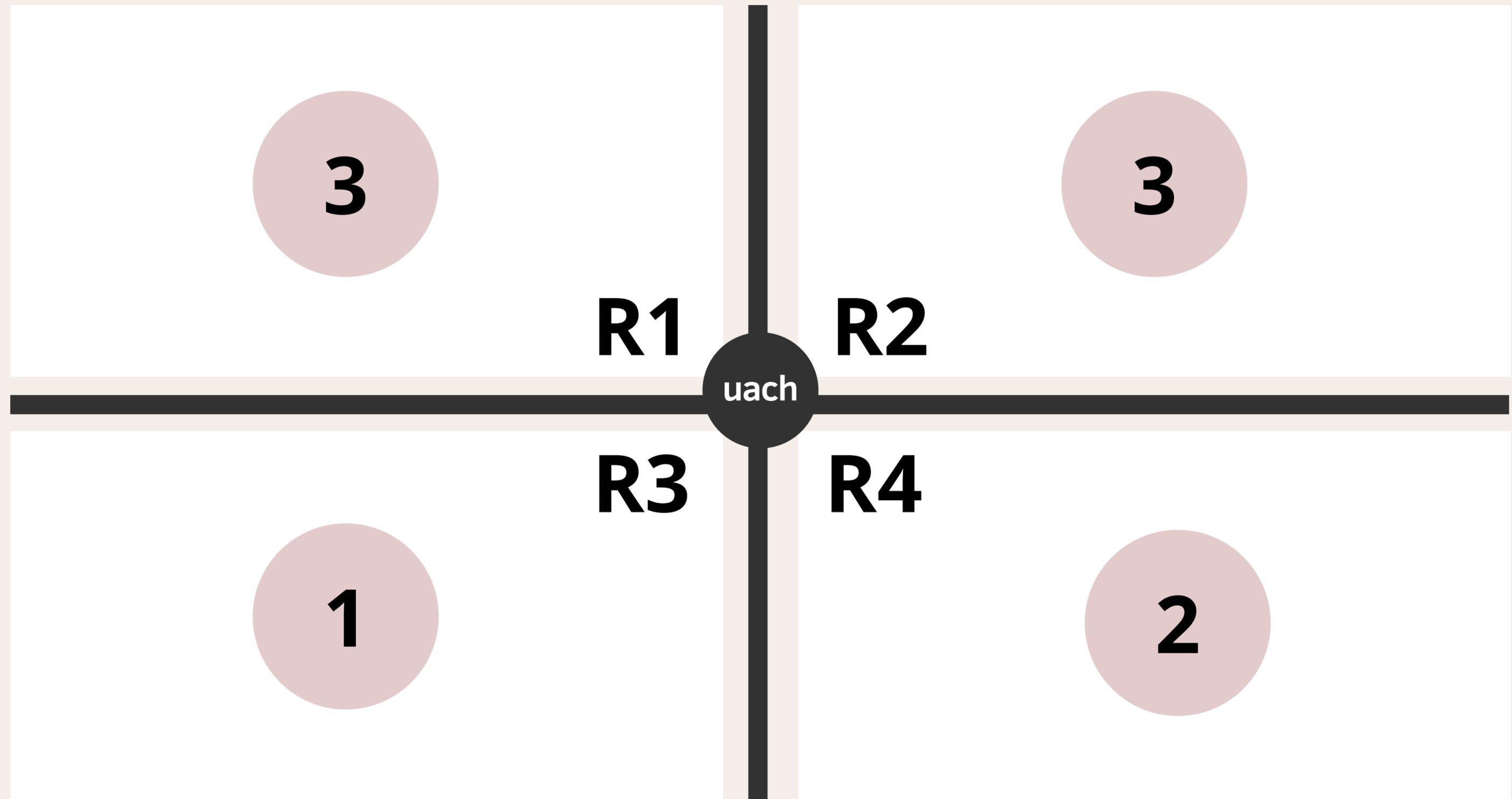
3

BALIK POLA PEMBELAJARAN!

Flipped Classroom

Pelajari dan alami dulu di ruang belajar 3 & 4, praktekan, tunjukan, dan elaborasi di ruang belajar 1 dan atau 2.

praktekan, tunjukkan, buktikan dan elaborasi di kelas [sinkronous]

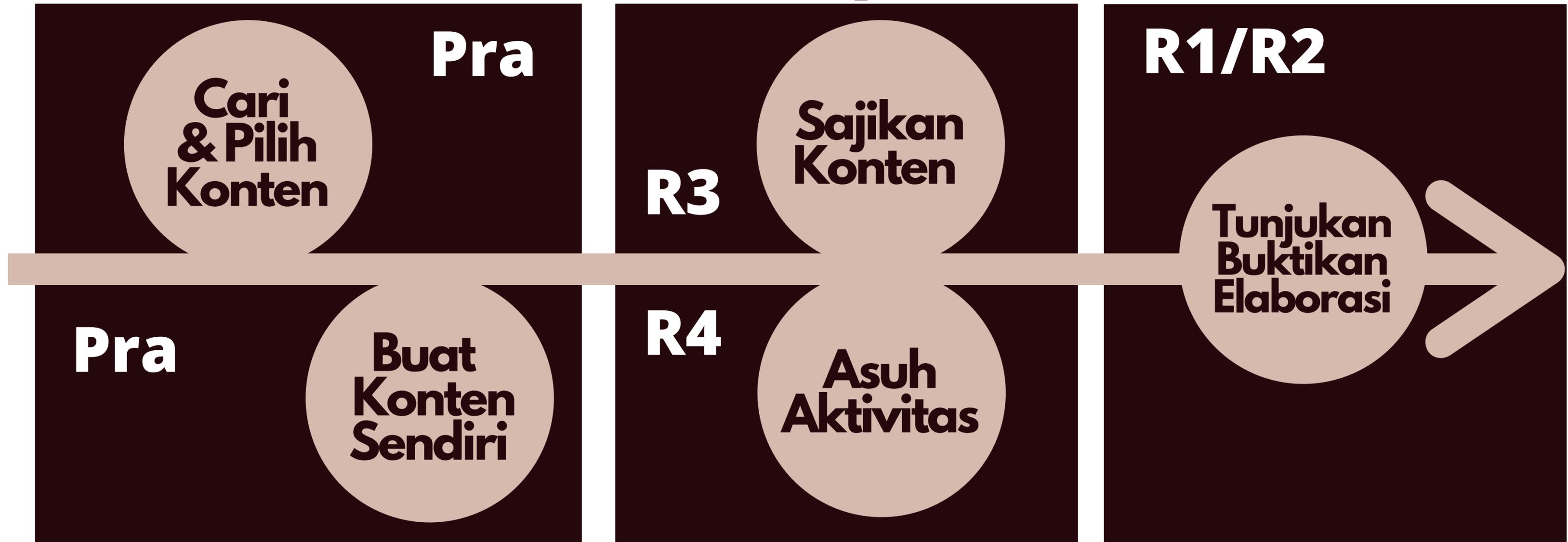


pelajari dan dalami secara daring di luar kelas [asinkronous]

Menyiapkan materi digital yang relevan, menantang dan menarik.

Memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang komunikatif, apresiatif, akrab, dan menyenangkan.

the QUEEN



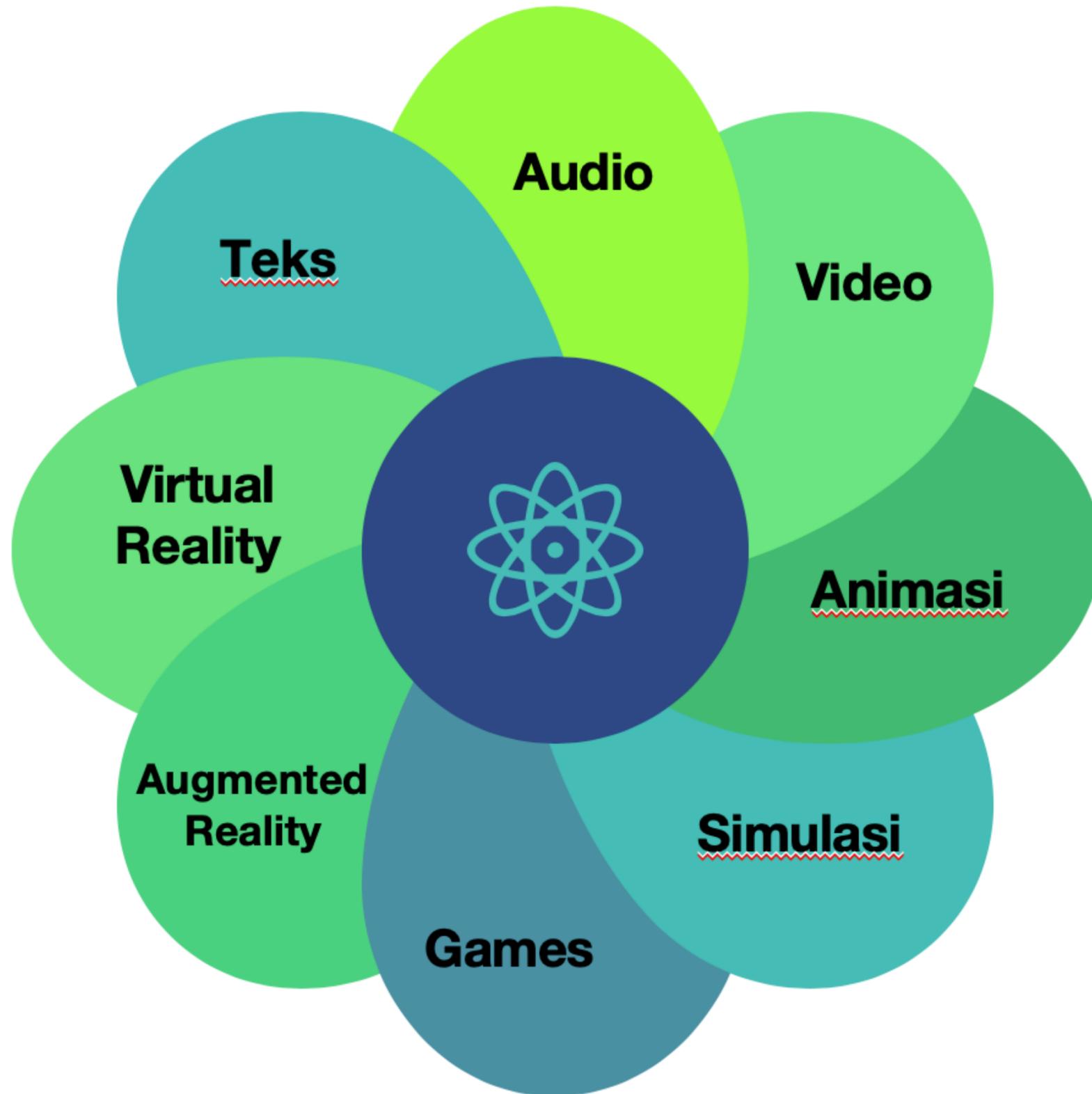
the KING



4

JADILAH KURATOR KONTEN!

Online Scavenger Hunters
Cari-Pilah-Pilih-Tentukan!



- 01 Digital
- 02 Bite sized
Chunking/modular
- 03 Self-instruction
- 04 Self-contained
- 05 Personal &
Conversational
- 06 Hyperlink &
Hypercontent



5

DIY [DO IT YOURSELF] CONTENT CREATOR

menjadi blogger, youtuber,
slidesharer, vlogger, podcaster, dll.

Tips Mengimplementasikan Flipped L...
3 weeks ago, 19 slides

275 views, 0 likes, 0 comments, 24 downloads

Trend, Peluang dan Tantangan Pemb...
3 weeks ago, 9 slides

180 views, 0 likes, 0 comments, 12 downloads

Pjj dan Implementasi Blended Learning
3 weeks ago, 23 slides

186 views, 1 like, 0 comments, 17 downloads

AUTHORING TOOLS. Banyak sekali aplikasi authoring tools (aplikasi dimana penggunaannya tidak memerlukan keterampilan IT yang tinggi) seperti MSPowerpoint, MSWords, Canva, Video Editor, Foto Editor, anchor, dan lain-lain. Bahkan berbasis android tersedia di HP dan dapat dibuat cukup dengan menggunakan laptop dan atau handphone.

Implementasi Blended Learning dalam Covid-19
110 views • 4 weeks ago

19:09

Ruang Belajar Zaman Now: Seperti Apakah Gerangan?
113 views • 1 month ago

13:29

5 Prinsip Epistemologi TP
60 views • 1 month ago



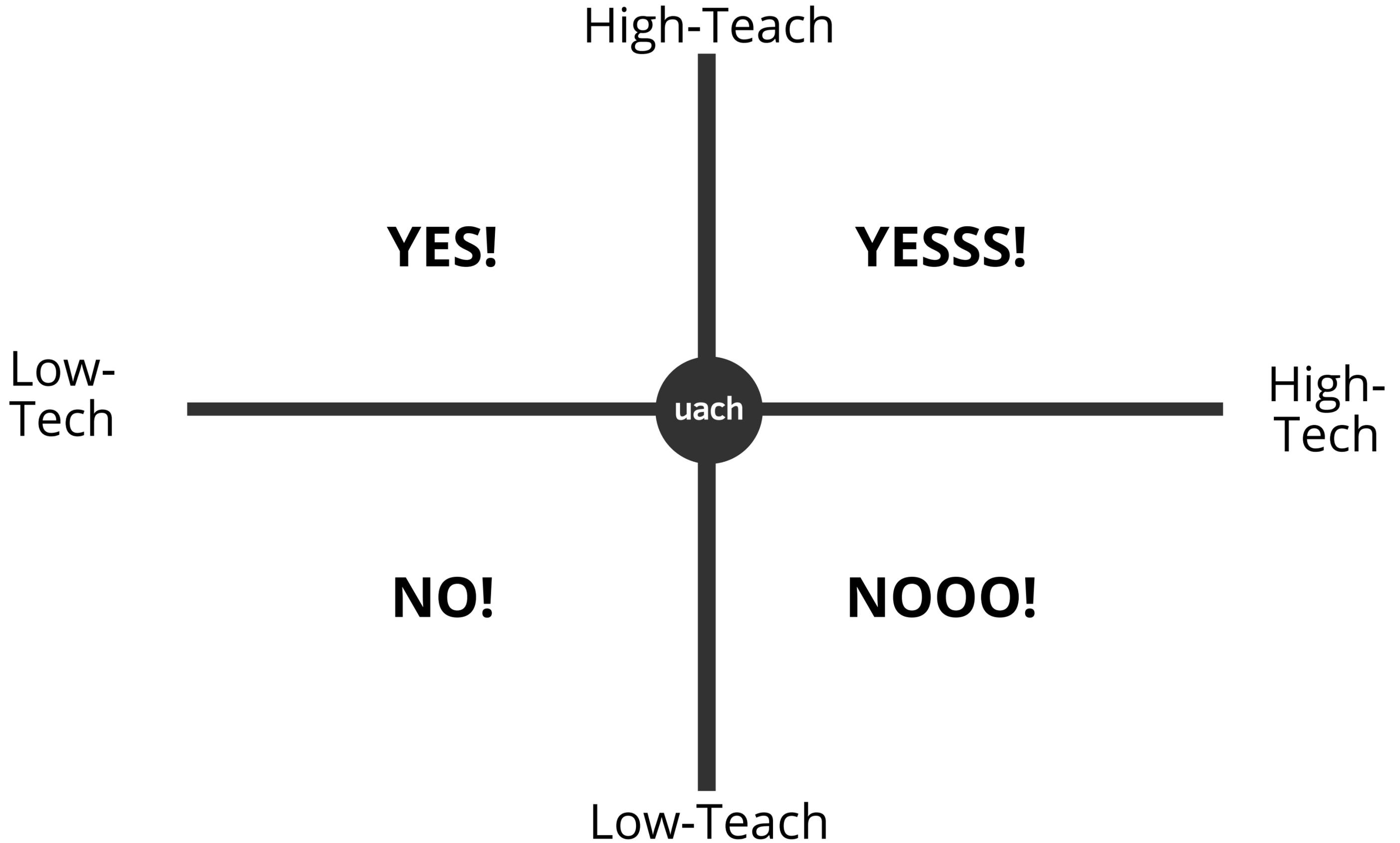
6

**GUNAKAN TEKNOLOGI
YANG PALING MUNGKIN**

GUNAKAN RUMUS ALUR PEDATI

Chaeruman, 2018







7

**ASUH PEMBELAJARAN
ASINKRON!**

HARGAI KEHADIRAN



KEHADIRAN SOSIAL



KEHADIRAN KOGNITIF



**KEHADIRAN
PEMBELAJARAN**

Community of Inquiry [Garrison, Anderson, Archer, 2000]

+62 852-8815-0752 ~Neysia Lavtania

Saya setuju model pembelajaran ini cocok di tetapkan pada sekolah jenjang tinggi, contohnya SMA, pada sekolah yg saya ampu. Siswa SMA memang di tuntut untuk mengkonstruk pemahaman materi sendiri tanpa campur tangan banyak dari guru ...

Nah...bu nesyia cukup kritis. Model ini tdk cocok untuk praktikum. Silakan kalau tak cocok jgn pake model ini. Kan ada 14 model lain? Itulah sebabnya dalam konsep teknologi pendidikan taka ada satu obat yang cocok untuk semua penyakit. Peran kita sbg desainer pembelajaran, atau guru yg kebetulan desainer pembelajaran (krn kuliah tp), hrs mampu memilih dan memilah modle yg paling tepat dan relevan. Mantap bu Nesya 👍💪

09:44 ✓✓

Team #2

in list [Merancang Pembelajaran Asinkron & Sinkron](#) 📍

MEMBERS



LABELS

lanjut ke stage 5 +

DUE DATE

✓ May 5 at 10:11 AM COMPLETE ▾

Description

Edit

Selamat, Anda semua telah mencapai stage 3. Pada stage 1, kita sudah memperoleh terminology and enabling learning objectives. Berdasarkan stage 1 Anda telah memetakan dan mengorganisasikan konten sesuai T/ELO tersebut. Pada stage 3, berdasarkan pemetaan dan organisasi materi, Anda telah memilih setting pembelajaran (apakah asinkron atau sinkron) dengan baik. Nah, pada tahap ini Anda diminta untuk merancang aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron yang telah dipilih tersebut. Alhamdulillah, pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, Anda telah dibekali dengan pengetahuan tentang pentingnya INTERAKSI dalam pembelajaran (baik daring maupun luring) sebenarnya. Oleh karena itu, silakan bekal pengetahuan tersebut Anda terapkan untuk menyelesaikan stage 4 ini. Ingat boleh pake model Chaeruman (PEDATI), Caladine (LAM, LTM, dan TSM), Horton (absorb, do, connect) atau yang lainnya.

OK? Gudlak. Selamat mencicipi ...

Uwes Anis Chaeruman

to Mifa ▾

Luar biasa, sudah cukup bagus. Sebaiknya judul dan subjudul dibuat sedemikian rupa sehingga pengelompokannya jelas. Kedua, karena membahas ttg SOLE, sebaiknya ada banyak artikel yg khusus penerapan SOLE yang diangkat. Bukan hanya dari Sarifudin saja. Nah, untuk menunjukkan adanya analisis kritis dalam artikel ini, sebaiknya analisis terhadap penerapan sole, Mifa kemas dalam bentuk kategorisasi atau apa begitu.

silakan revisi sedikit ya... Selamat.



8:39 AM (0 minutes ago)





8

**BERIKAN RESPON
SESEGERA MUNGKIN!**



9

**TUNJUKAN, BUKTIKAN,
& ELABORASI DALAM
TATAP MAYA!**



unjuk
pengetahuan



evaluasi teman
sebaya



dosen/praktisi
tamuh

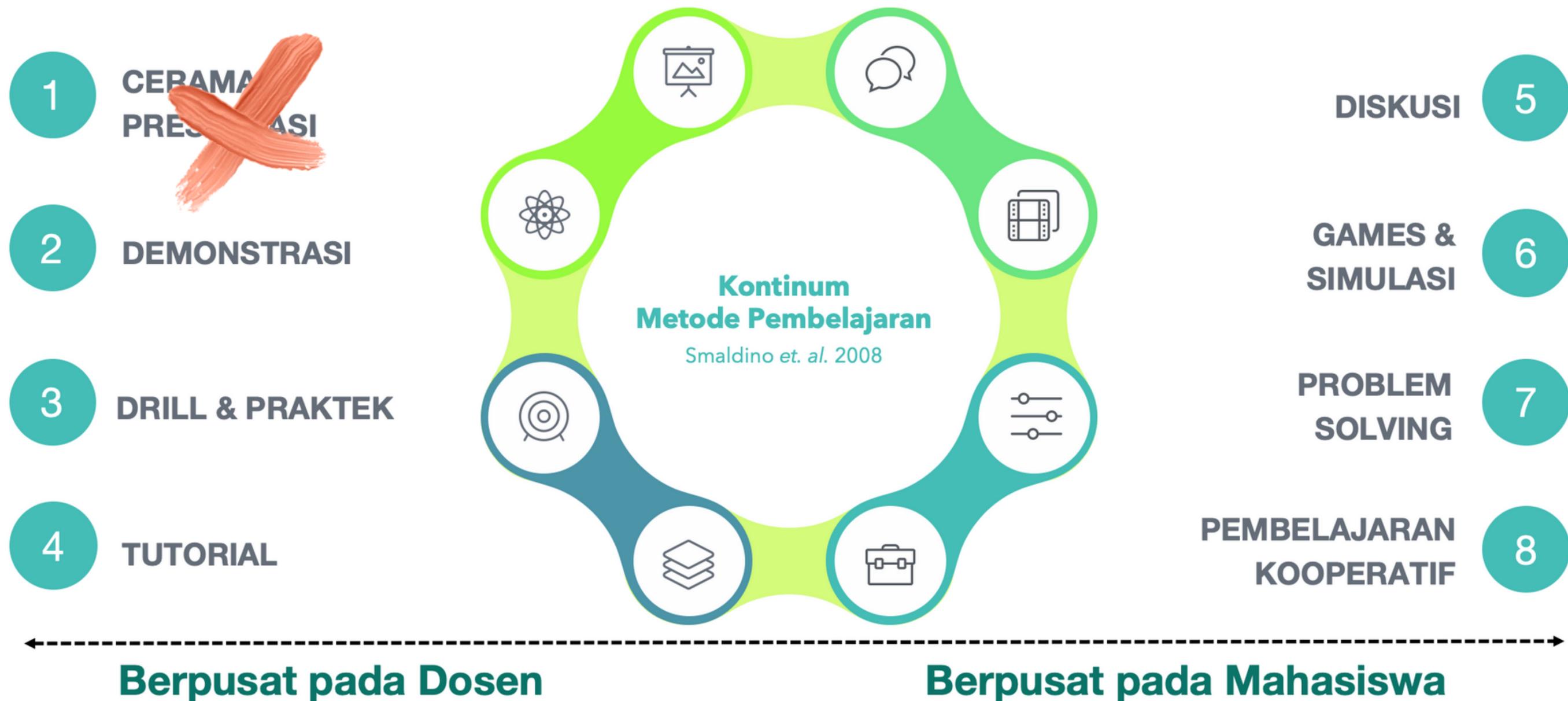


konfirmasi &
elaborasi



10

**TUNJUKAN, BUKTIKAN,
& ELABORASI DALAM
TATAP MUKA!**



GUNAKAN TATAP MUKA UNTUK MELAKUKAN ELABORASI, KONFIRMASI, PEMBUKTIAN, DEMONSTRASI, SIMULASI, PRAKTEK LAB, PEER SHARING, DAN ATAU PEER EVALUATION.



TERIMA KASIH

UWES ANIS CHAERUMAN

uweschaueruman@gmail.com

<http://slideshare.net/uweschaueruman>

<http://youtube.com/c/UwesChaeruman>

Courtesy: www.canva.com for free template & images