



**PTM TERBATAS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
FLIPPED CLASSROOM
PADA MATA PELAJARAN PJOK**



**Cucu Ardiansyah
Zainal Abidin Arief
Rudi Hartono**

**PTM TERBATAS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
FLIPPED CLASSROOM
PADA MATA PELAJARAN PJOK**

**Cucu Ardiansyah
M. Givi Efgivia
Zainal Abidin Arief
Rudi Hartono**

**PTM TERBATAS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL FLIPPED CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN PJOK**

Tim Penulis:

Cucu Ardiansyah, M. Givi Efgivia, Zainal Abidin Arief, Rudi Hartono

Desain Cover:

Usman Taufik

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Neneng Sri Wahyuni

ISBN:

978-623-5811-28-4

Cetakan Pertama:

November, 2021

Hak Cipta 2020, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2021

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunianya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku monograf yang berjudul: PTM Terbatas dengan menggunakan Model *Flipped Classroom* pada Mata Pelajaran PJOK.

Buku ini di tulis dalam rangka dokumentasi hasil penelitian pengembangan penulis dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Penulis menyadari bahwa buku ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian buku ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Moh. Givi Efgivia, M.Kom. sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. H. Zainal Abidin Arief, M.Sc. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan buku ini dari awal hingga dapat diselesaikan.

Penulis juga berterima kasih kepada Rektor UIKA Bogor, Dr. H. Endin Mujahidin, M.Si., Direktur Pasca Sarjana, Prof. Dr. KH. Didin Hafidudin, M.S. beserta segenap jajarannya. Tidak lupa penulis juga berterima kasih kepada Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Dr. H. Zainal Abidin Arief, M.Sc. beserta jajaran Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana. Demikian juga penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen dan staff administrasi, termasuk rekan-rekan mahasiswa yang telah menaruh simpati dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada istriku tercinta Rosdiana dan anak-anakku tersayang Zafira Putri Ardiana dan Adifa Syafira Putri Ardiana, yang dengan kesetiaan dan kesabarannya memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan buku ini. Penulis berharap hasil dokumentasi penelitian dalam bentuk buku ini dapat memberikan sumbangsih dalam masalah pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dan dapat berguna bagi pendidikan di era digitalisasi.

Bogor, November 2021

Cucu Ardiansyah

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 METODOLOGI	5
BAB 3 KAJIAN TEORI	13
A. Konsep Pengembangan Model.....	13
1. Pengertian Penelitian Pengembangan	13
2. Model Pengembangan Pembelajaran.....	14
3. Model Pembelajaran Blended PEDATI	21
4. Model Pengembangan PTM Terbatas.....	26
B. Pengembangan Model Ptm Terbatas Dengan Menggunakan <i>Flipped Classroom</i> Pada Mata Pelajaran Pjok	27
1. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	27
2. Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas	37
3. Blended Learning	40
4. Flipped Classroom	43
5. Learning Management System (LMS) Google Classroom	43
BAB 4 PEMBAHASAN	47
A. Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dengan Model Flipped Classroom.....	47
1. Analisis Peserta Didik	48
2. Menentukan Tujuan Pembelajaran	49
3. Mengorganisasikan Materi Pembelajaran	50
4. Memilih Strategi, Media dan Bahan	52
5. Menerapkan Strategi, Teknologi, Media dan Materi.....	53
6. Partisipasi Peserta Didik.....	61
7. Evaluasi dan Perbaikan	63
B. Kelayakan Desain Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dengan Model Flipped Classroom	64
C. Efektifitas Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Dengan Model Flipped Classroom	65
BAB 5 KESIMPULAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69
PROFIL PENULIS	71



BAB
1

PENDAHULUAN

Masa pandemi COVID-19 yang terjadi sejak bulan Maret 2019 menyebabkan berbagai permasalahan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah masalah pendidikan. Hal ini merupakan tantangan berat bagi dunia pendidikan yang harus dihadapi oleh seluruh pihak baik pemerintah, dinas pendidikan, pimpinan sekolah, guru, orang tua dan peserta didik. Untuk mengantisipasi penyebaran COVID-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan *social distancing* dan *physical distancing* yang mengharuskan proses pembelajaran tatap muka di sekolah dihentikan dan menggantikannya dengan kebijakan belajar dari rumah melalui program pembelajaran jarak jauh.

Menjelang tahun pelajaran 2021/2022, berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri bahwa penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dilakukan dengan: (a) pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan; dan/atau (b) pembelajaran jarak jauh. Di Kabupaten Bogor, berdasarkan keputusan Bupati Bogor Nomor : 443/408/Kpts/Per-UU/2021 tanggal 24 Agustus 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar Pra Adaptasi Kebiasaan Baru Menuju Masyarakat Sehat, Aman, dan Produktif melalui Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 3 Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), bahwa pelaksanaan pembelajaran mengajar dapat dilakukan melalui pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan ketentuan pembelajaran dilaksanakan dengan kapasitas 50%.

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dapat diselenggarakan oleh sekolah-sekolah di Kabupaten Bogor khususnya di SMP PGRI Gandoang Kecamatan Cileungsi dengan beberapa persyaratan yang salah satunya selain dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat adalah waktu belajar yang dibatasi selama 2 jam. Keterbatasan kapasitas jumlah

peserta didik yang hadir dan waktu belajar pada saat pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas menyebabkan pihak sekolah tetap harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar di sekolah harus mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh.

Untuk menghadapi pembelajaran tatap muka terbatas, guru harus mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran campuran atau biasa disebut dengan istilah *blended learning* dengan tipe *flipped classroom*. Dimana peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok peserta didik belajar di kelas menggunakan metode belajar secara langsung dan satu kelompok peserta didik belajar dari rumah dengan metode *daring*.

Flipped Classroom atau kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran dimana peserta didik mempelajari materi pembelajaran terlebih dahulu dalam pembelajaran *online* sebelum peserta didik datang ke kelas, misalnya melalui video pembelajaran yang di-upload oleh guru ke ruang kelas *online* seperti *google classroom* atau aplikasi layanan video seperti YouTube yang dapat di simak oleh peserta didik dari rumah. Selanjutnya kegiatan di kelas digunakan untuk membahas materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya melalui penugasan, diskusi kelompok atau pemecahan masalah mengenai materi yang dibahas.

Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP PGRI Gandoang pada pembelajaran *online* tahun pelajaran 2020-2021 menunjukkan rata-rata nilai peserta didik adalah 68,82 dengan KKM Satuan Pendidikan sebesar 70. Sedangkan ketuntasan belajar mencapai 52% tuntas dan 48% belum tuntas harus mengikuti program remedial. Berikut data hasil belajar PJOK pada penilaian harian sebelum remedial:

Tabel 1.
Hasil Belajar PJOK Tahun Pelajaran 2020/2021

KELAS	RATA RATA	KETUNTASAN BELAJAR	
		TUNTAS	BELUM
VII-A	69,93	62%	38%
VII-B	68,62	39%	61%
VII-C	70,00	65%	35%

KELAS	RATA RATA	KETUNTASAN BELAJAR	
		TUNTAS	BELUM
VII-D	67,00	40%	60%
VII-E	68,36	51%	49%
VII-F	69,34	65%	35%
VII-G	68,52	41%	59%
	68,82	52%	48%

(Sumber Data: TU SMP PGRI Gandoang)

Berdasarkan uraian dan data di atas, perlu untuk dilakukan penelitian bahwa pencapaian hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada pembelajaran *daring* masih relatif rendah sehingga perlu dilakukan pengembangan model pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran tatap muka terbatas.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model *Flipped Classroom* sudah banyak dilakukan dengan hasil yang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas menggunakan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas oleh Pemerintah yang dimulai pada awal Tahun Pelajaran 2021/2022 sangat disambut antusias oleh peserta didik maupun guru yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Akan tetapi pada kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas, jumlah peserta didik yang hadir di kelas untuk tingkat SMP dibatasi sebanyak 50% dengan durasi pembelajaran hanya 2 (dua) jam sehingga menuntut guru untuk dapat mengatur alokasi waktu untuk setiap materi yang akan disampaikan sekaligus diterapkan pada kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas maupun pembelajaran *online*. Kenyataannya saat ini guru mengalami kesulitan dalam mengatur alokasi waktu dan memetakan materi pembelajaran mana yang akan disampaikan melalui pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* sehingga perlu adanya suatu desain pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membuat strategi pembelajaran pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi ini.

Selain itu, rendahnya tingkat ketercapaian hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan dampak dari pembelajaran di masa pandemi COVID-19 pada tahun pelajaran sebelumnya yang dilaksanakan melalui pembelajaran *online* yang kurang efektif.

Dalam penelitian ini, pembahasan akan difokuskan pada permasalahan berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah mengembangkan model pembelajaran tatap muka terbatas dengan *flipped classroom*?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan model pembelajaran tatap muka terbatas dengan *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan model pembelajaran tatap muka terbatas menggunakan *Flipped Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan?

Diharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi pembaca dan pemerhati penelitian dalam pendidikan, khususnya bagi guru sebagai pelaksana proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, boleh jadi penelitian ini memiliki manfaat untuk:

1. Menghasilkan suatu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas atau pembelajaran dengan kondisi tertentu.
2. Menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik selama mengikuti pembelajaran tatap muka terbatas.
3. Dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas dimana kegiatan pembelajaran harus mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran *online*.
4. Sumber bacaan meskipun pembahasannya masih sederhana, sehingga kepada pembaca dan para peneliti dapat dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya yang lebih baik.



BAB
2

METODOLOGI

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *flipped classroom*. Hal ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan waktu dan kapasitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII.

Setelah desain pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* ini layak untuk digunakan, maka akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Melalui desain pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* diharapkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

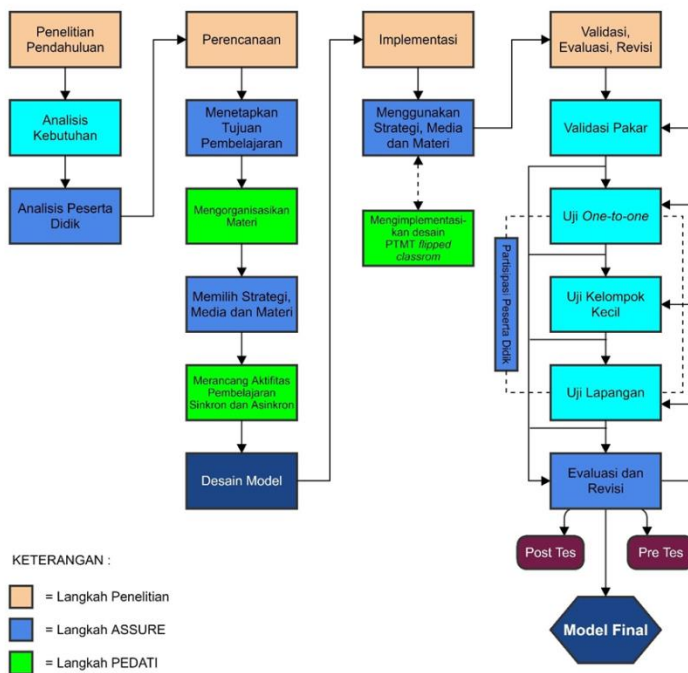
Penelitian ini bertempat di SMP PGRI Gandoang Jl. Raya Cileungsi - Jonggol Desa Gandoang Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Penunjukkan sekolah ini dikarenakan pada sekolah tersebut pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas sebelumnya telah dilakukan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran *online*.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan November 2021.

Berdasarkan tujuan penelitian yang berupaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian pengembangan merupakan upaya merancang

atau membuat suatu produk berupa bahan pembelajaran, media, alat, dan/atau strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Kegiatan penelitian ini terdiri dari: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan model; (3) implementasi model; dan (4) validasi, evaluasi dan revisi model.

Dalam membuat rancangan desain pengembangan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *flipped classroom*, peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE yang dipadukan dengan model desain pembelajaran *blended* PEDATI dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah Penelitian Pengembangan PTM Terbatas dengan Model *Flipped Classroom*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara membagikan kuesioner dan wawancara langsung dengan responden di lapangan. Penelitian pendahuluan mencakup analisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan digunakan untuk melihat sejauh mana kesenjangan terjadi antara apa yang diharapkan dengan kenyataan yang ada. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal, gaya belajar, dan karakteristik peserta didik.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah mengkaji konseptual pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, mengecek sarana dan prasarana dengan tujuan untuk mengetahui apakah pengembangan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* benar-benar dibutuhkan atau tidak.

Selanjutnya dilakukan langkah menganalisis peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai teknologi, media dan materi yang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, langkah ini juga untuk mengetahui gaya belajar dan karakteristik peserta didik.

Tabel 2.
Analisis Kebutuhan dan Analisis Peserta Didik

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1.	Menganalisis Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui kesenjangan kondisi ideal, kondisi aktual dan kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis kondisi ideal pembelajaran tatap muka terbatas. Menganalisis kondisi aktual pembelajaran tatap muka terbatas. Menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran tatap muka terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil Wawancara Hasil Kuisisioner Hasil analisis kebutuhan
2.	Menganalisis Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> Menjamin bahwa kegiatan pengembangan ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik Memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis karakteristik belajar peserta didik. Menganalisis keterampilan awal peserta didik berkaitan dengan materi 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil Wawancara Hasil Kuisisioner Hasil analisis peserta didik

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
		keyakinan kepada guru bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien	yang akan diajarkan. <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis gaya belajar peserta didik. 	

Perencanaan dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, memetakan materi pembelajaran, memilih strategi, media dan teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran, serta membuat rancangan kegiatan pembelajaran melalui aktifitas pembelajaran sinkron dan asinkron.

Tabel 3.
Perencanaan Pengembangan PTM Terbatas dengan Model *Flipped Classroom*

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1.	Menentukan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pembelajaran • Buku pelajaran PJOK
2.	Mengorganisasikan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui materi yang akan dibelajarkan melalui aktifitas pembelajaran sinkron dan asinkron 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemetaan materi pembelajaran sinkron maya, sinkron langsung, asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif 	<ul style="list-style-type: none"> • Silabus • Pemetaan pembelajaran
3.	Memilih strategi, media	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan strategi, 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan materi

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
	dan materi	media dan teknologi, serta materi yang akan dikembangkan dalam pembelajaran tatap muka terbatas	strategi, media dan teknologi, serta materi untuk pembelajaran tatap muka terbatas	pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Buku pelajaran PJOK
4.	Merancang aktifitas pembelajaran sinkron dan asinkron	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan rancangan desain pembelajaran tatap muka terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang aktifitas pembelajaran asinkron mandiri • Merancang aktifitas pembelajaran sinkron maya • Merancang aktifitas pembelajaran asinkron kolaboratif • Merancang aktifitas pembelajaran sinkron langsung 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP • <i>Google Classroom</i> • <i>Google Meet</i> • Video Pembelajaran • Slide Presentasi

Implementasi pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP PGRI Gandoang Kabupaten Bogor dengan sasaran implementasi adalah peserta didik kelas VII. Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan pada kelas VII disampaikan dalam waktu 3 jam pelajaran perminggu dengan pengurangan alokasi waktu 30 menit per jam pelajaran. Pada pelaksanaan PTM terbatas, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok setiap rombelnya. Sehingga jadwal pembelajaran

peserta didik adalah satu minggu tatap muka di kelas dan satu minggu pembelajaran *online* dari rumah.

Untuk bergabung di kelas *online* melalui LMS *google classroom*, sebelumnya peserta didik harus memiliki akun gmail terlebih dahulu kemudian meng-*install* aplikasi *google classroom* pada perangkat masing-masing. Selanjutnya peserta didik akan diminta untuk bergabung dengan kelas yang dibuat oleh guru dengan menggunakan kode kelas. Proses pembelajaran berjalan tergantung dengan kecepatan individu peserta didik. Materi pembelajaran yang disajikan dalam *google classroom* adalah berupa video pembelajaran serta bahan pembelajaran *online* berupa *powerpoint* maupun berupa file .doc, .pdf. Selain bahan pembelajaran tersebut peserta didik juga diarahkan untuk terlibat aktif dalam komunikasi kepada guru maupun antar siswa itu sendiri melalui kolom komentar pada aplikasi *google classroom*.

Pada bagian akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan tes yang diberikan guru, Tes nantinya akan digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian. Tes akan disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Tabel 4.
Implementasi PTM Terbatas dengan model Flipped Classroom

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
1.	Menerapkan strategi, media, teknologi dan materi	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan desain pembelajaran tatap muka terbatas dengan model <i>flipped classroom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan aktifitas pembelajaran asinkron mandiri Melaksanakan aktifitas pembelajaran sinkron maya Melaksanakan aktifitas pembelajaran asinkron mandiri Melaksanakan 	<ul style="list-style-type: none"> RPP <i>Google Classroom</i> <i>Google Meet</i> Video Pembelajaran Slide Presentasi

No	Tahap	Tujuan	Kegiatan	Perangkat
			aktifitas pembelajaran sinkron langsung	

Validasi oleh *Expert Review* dilakukan untuk melihat kelayakan prototipe pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli. Instrumen yang digunakan untuk melihat kelayakan prototipe pembelajaran tersebut merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Siregar dan Hadiansyah pada pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran (Siregar & Hadiansyah, 2018). Instrumen tersebut akan di uji cobakan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media untuk menilai kualitas prototipe pembelajaran yang dikembangkan serta mendapatkan saran perbaikan.

Evaluasi terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif kepada peserta didik. Evaluasi formatif kepada peserta didik diberikan melalui *instrument* dalam bentuk kuesioner yang dilakukan setelah revisi pada prototipe desain pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari para ahli. Penelitian dalam pengembangan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ini menggunakan langkah-langkah evaluasi formatif pada peserta didik dengan skema: 1) uji *one-to-one* dengan jumlah responden sebanyak 3 orang; 2) uji kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 9 orang; dan 3) uji lapangan dengan jumlah responden sebanyak 35 orang.

Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui pre tes dan post tes kepada 35 orang peserta didik untuk mengetahui efektifitas dari prototipe desain pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Revisi dilakukan setelah tahap pengumpulan informasi dari ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media. Tahap revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya perlu dilakukan kegiatan perbaikan berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan kepada sasaran.



BAB
3

KAJIAN TEORI

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan R&D (*Research and Development*) merupakan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan yang dihasilkan. Penelitian ini biasanya dalam bentuk siklus dengan terlebih dahulu menemukan masalah yang diperlukan oleh produk tertentu sebagai solusi. Kemudian produk yang sudah ada dievaluasi, kekurangan pada produk yang sudah ada diperbaiki, dan terakhir keefektifan produk yang dikembangkan diuji. Borg dan Gall mendefinisikan penelitian pengembangan adalah desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan (Gall et al., 1996). Penggunaan produk pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan bahan ajar seperti buku teks dan film pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan metode dan proses pembelajaran seperti metode dan organisasi pembelajaran. Arief menjelaskan penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan hal-hal baru dalam bidang tertentu tanpa ingin menguji teori-teori tertentu (Arief, 2012).

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dapat bertindak sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan, atau mengisi kesenjangan. Seel & Richey dalam Punaji mendefinisikan penelitian pengembangan, sebagai lawan dari pengembangan pelajaran sederhana, didefinisikan sebagai studi sistematis dari desain, pengembangan, evaluasi program pengajaran, proses, dan produk yang harus memenuhi kriteria internal konsistensi dan efektivitas (Punaji, 2010).

Penelitian pengembangan bertujuan untuk merancang dan membuat suatu produk berupa materi pembelajaran, media, alat, dan/atau strategi yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas daripada menguji teori. Hal ini senada dengan L.R Gay yang mengemukakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah daripada untuk menguji teori (Gay, 1980).

Van den Akker dan Plomp menggambarkan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan, yaitu, sebagai pengembangan prototipe produk dan sebagai perumusan metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk (Van den Akker et al., 2006).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan di sini tidak hanya berupa buku teks, video pembelajaran dan perangkat lunak komputer, tetapi juga metode seperti metode pengajaran dan program pembelajaran atau dapat berupa sistem manajemen pembelajaran.

2. Model Pengembangan Pembelajaran

Gustafson dan Branch mengembangkan taksonomi model pengembangan pembelajaran berdasarkan beberapa karakteristik, yang secara umum dibagi menjadi tiga model, yaitu: 1) model berorientasi kelas, 2) model berorientasi produk, dan 3) model berorientasi sistem (Gustafson, 1991).

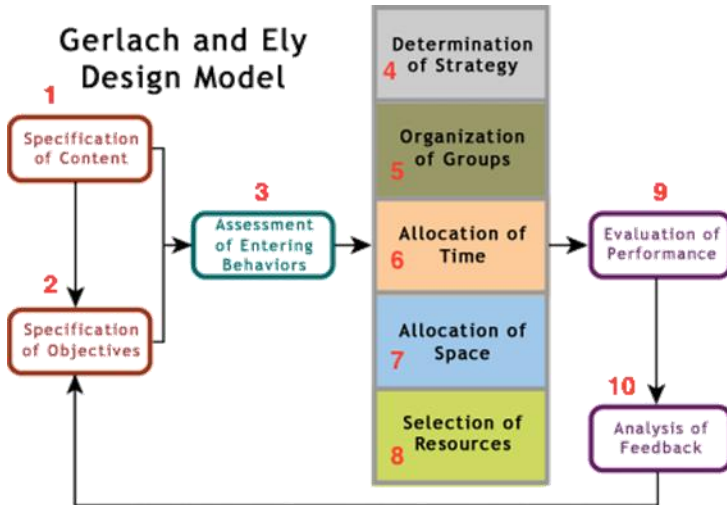
a. Model Berorientasi Kelas (*Classroom-Oriented*)

Model pembelajaran berorientasi kelas merupakan model pembelajaran pengembangan yang menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran. Beberapa model yang termasuk dalam model *Classroom-Oriented* antara lain:

1) Model Gerlach and Ely (1980)

Model pembelajaran Gerlach dan Ely merupakan metode perencanaan pembelajaran yang sistematis. Model ini menjadi pedoman bagi peta perjalanan belajar, karena model ini menunjukkan proses belajar mengajar yang baik secara umum, meskipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Model ini juga menunjukkan hubungan antara satu *item* dengan item lainnya dan merepresentasikan pola urutan yang dapat dikembangkan dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran.

Model Gerlach and Ely dapat dilihat pada gambar berikut (Gustafson, 1991):

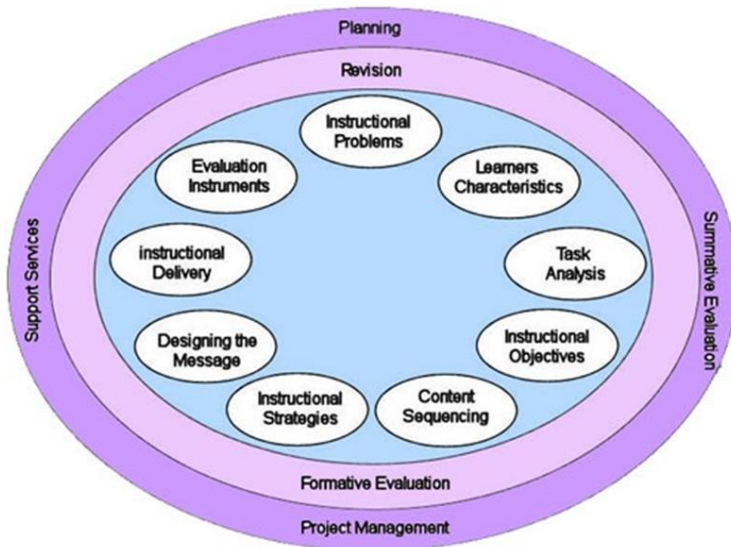


Gambar 2. Model Gerlach and Ely

2) Model Kemp, Morrison, and Ros (1994)

Menurut model Kemp rancangan pengembangan perangkat pembelajaran merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Rancangan pengembangan model perangkat pembelajaran ini terdiri dari sembilan komponen tahapan dan tidak memiliki titik awal yang spesifik. Setiap langkah dalam desain pengembangan berhubungan langsung dengan kegiatan peninjauan, sehingga beberapa perubahan dalam konten atau perlakuan dari semua elemen ini dimungkinkan selama program berlangsung. Dalam model Kemp ini, seorang desainer perangkat dapat memulai proses pengembangan dari setiap komponen mana saja dalam siklus yang berbentuk oval tersebut.

Kesembilan komponen tahapan dari model Kemp tersebut antara lain: *Instructional Problems* (masalah pengajaran), *Learner Characteristics* (karakteristik siswa), *Task Analysis* (analisis tugas), *Instructional Objectives* (tujuan pengajaran), *Content Sequencing* (urutan materi), *Instructional Strategies* (strategi pengajaran), *Instructional Delivery* (cara penyampaian pengajaran), *Evaluation Instruments* (instrumen evaluasi), dan *Instructional Resources* (sumber pengajaran). Gambaran siklus dari model Kemp, Morrison, and Ros dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Model Kemp, Morrison, and Ros

3) Model Heinich, Molenda, Russel, and Smaldino (ASSURE)

Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran berorientasi kelas. Sezer mengungkapkan bahwa model ASSURE terdiri dari enam langkah (Sezer et al., 2013), yaitu:

a) *Analyze Learners*

Ada tiga hal penting yang harus dilakukan ketika menganalisis siswa, yaitu karakteristik umum, keterampilan awal, keterampilan khusus, dan gaya belajar. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa.

b) *States Objectives*

Penetapan tujuan pembelajaran memperhatikan kompetensi yang seharusnya diukur pada diri siswa. Tujuan pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan kurikulum yang relevan sebagai acuan.

c) *Select Methodes, Media, and Materials*

Ada beberapa hal penting yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai dengan metode pembelajaran, dan mengembangkan media yang telah ditetapkan.

d) *Utilize Media and Material*

Memilih materi, menyiapkan materi, dan menyediakan lingkungan peserta didik, serta pengalaman belajar hanyalah beberapa langkah untuk menggunakan media dengan benar.

e) *Require Learner Participation*

Siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.

f) *Evaluate and Revise*

Penilaian meliputi penilaian prestasi belajar siswa, keefektifan penggunaan media, dan penerapan metode pembelajaran. Kegiatan revisi bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran baik media yang digunakan maupun metode pembelajaran yang digunakan.

Model ASSURE ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Model ASSURE

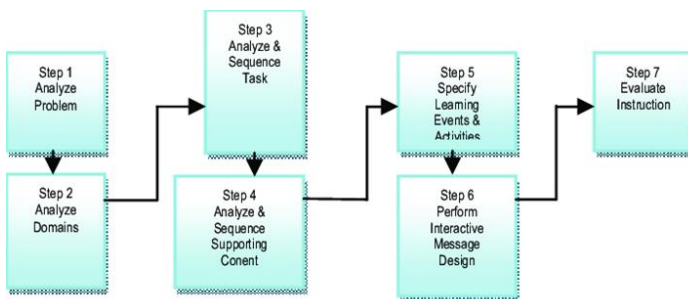
b. Model Berorientasi Produk (*Product-Oriented*)

Model pengembangan yang berorientasi produk adalah model yang dikembangkan untuk menciptakan produk pembelajaran. Model produk seringkali berorientasi pada hasil, sering kali menyertakan multimedia di antara strategi yang diterapkan, dan biasanya melibatkan implementasi produk oleh orang lain selain tim pengembangan. Model produk dicirikan oleh evaluasi dan pengujian formatif dan sumatif yang ketat, karena dalam banyak kasus mereka harus memberikan produk yang berdiri sendiri. Secara umum model ini memiliki tiga fase, yaitu fase perencanaan, fase pengembangan, dan fase evaluasi. Beberapa model berorientasi produk antara lain:

1) Model Leshin, Pollock, & Reigeluth (1990)

Model perkembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Leshin, Pullock, dan Reigeluth sangat dipengaruhi oleh psikologi kognitif dan teori elaborasi. Model ini terdiri dari tujuh langkah yang dikelompokkan ke dalam empat tahap pengembangan, yaitu; a) analisis kebutuhan, b) pemilihan dan klasifikasi materi, c) pengembangan pelajaran dan d) penilaian pembelajaran. Relevansi model ini dengan model berorientasi produk terletak pada fase pengembangan pelajaran di mana Leshin, Pollock, dan Reigeluth menawarkan berbagai metode pengajaran.

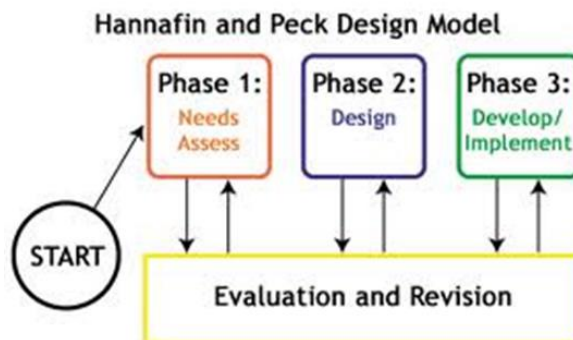
Langkah-langkah pengembangan model Leshin, Pollock, dan Reigeluth dapat dilihat pada Gambar di bawah ini (Leshin et al., 1992):



Gambar 5. Model Leshin, Pollock, & Reigeluth

2) Model Hannafin and Peck

Model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck, 1998). Dalam model ini, evaluasi dan pengulangan harus dilakukan pada setiap tahap. Model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Model Hannafin and Peck

Fase yang pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, meliputi maksud dan tujuan media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh target *audiens*, tim, dan kebutuhan media pembelajaran. Setelah semua persyaratan telah diidentifikasi, Hannafin dan Peck (1988) menempatkan pentingnya mengevaluasi hasil sebelum melanjutkan ke fase desain.

Fase kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Pada fase ini, informasi dari fase analisis ditransfer ke dokumen yang dimaksudkan sebagai media pembelajaran. Hannafin dan Peck (1988) menemukan bahwa tahap desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan metode terbaik untuk mencapai tujuan menciptakan media. Salah satu dokumen yang dibuat pada tahap ini adalah dokumen *storyboard* yang melacak urutan kegiatan kelas berdasarkan kebutuhan kelas dan tujuan media pembelajaran dari tahap analisis kebutuhan.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan bahwa kegiatan pada fase ini adalah pembuatan flowchart, tes, dan penilaian formatif dan sumatif. Dokumen *storyboard* digunakan sebagai dasar untuk membuat *flow chart* yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai *fluiditas* media yang dihasilkan, seperti kontinuitas tautan, evaluasi dan pengujian dilakukan pada tahap ini. Hasil dari proses evaluasi dan pengujian ini digunakan dalam proses modifikasi untuk mencapai kualitas dukungan yang diinginkan.

c. Model Berorientasi Sistem (*System-Oriented*)

Model berorientasi sistem adalah model yang dirancang untuk pengembangan pembelajaran skala besar. Kategori model ini umumnya dimulai dengan fase pengumpulan data untuk menentukan kelayakan dan keinginan mengembangkan solusi pendidikan. Model ini dikembangkan dari teori sistem (*system theory*) atau pendekatan sistem (*system approach*). Model yang berorientasi sistem beberapa diantaranya:

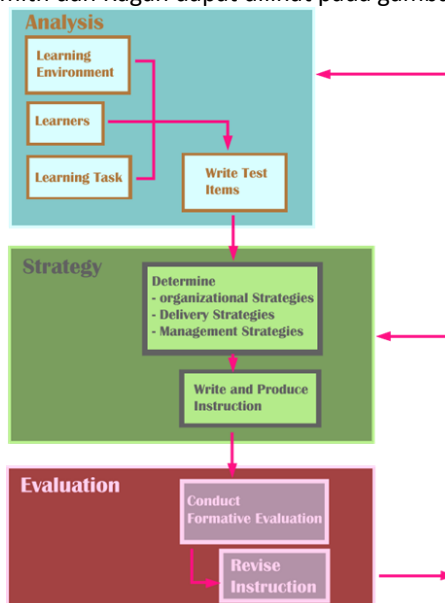
1) Model Smith and Ragan (1993)

Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan mengusulkan model desain sistem pembelajaran yang populer di kalangan mahasiswa dan profesional yang cenderung menerapkan teori belajar kognitif. Hampir semua langkah dan prosedur dalam perancangan sistem pembelajaran ini berorientasi pada perancangan strategi pembelajaran (Christopher, 2013). Model desain yang diajukan oleh Smith dan Ragan terdiri dari beberapa langkah dan prosedur, yaitu: 1) Analisis lingkungan belajar; 2) Analisis karakteristik siswa; 3) Analisis

tugas pembelajaran; 4) Menulis butir tes; 5) Menentukan strategi pembelajaran; 6) Memproduksi program pembelajaran; 7) Melaksanakan evaluasi formatif; dan 8) Merevisi program pembelajaran.

Model yang dikemukakan oleh Smith dan Ragan ini mencerminkan keyakinan filosofis bahwa menerapkan solusi untuk memecahkan masalah pembelajaran secara sistematis mengarah pada program pembelajaran yang efektif dan efisien. Smith dan Ragan juga percaya bahwa model desain sistem pembelajaran yang mereka kembangkan adalah model pembelajaran yang berorientasi pada tujuan dan berpusat pada siswa.

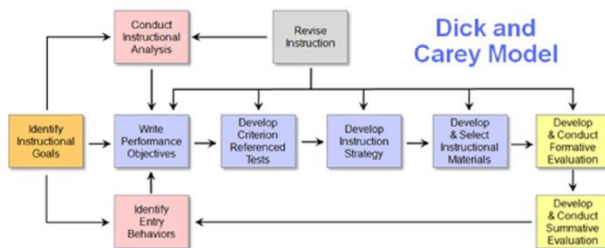
Model Smith dan Ragan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Model Smith and Ragan

2) Model Dick and Carey

Model Dick dan Carey kaitannya dengan pembelajaran sebagai sistem umum dan berfokus pada hubungan timbal balik antara konteks, konten, pembelajaran, dan pengajaran. Menurut model ini, komponen-komponen seperti pengajar, siswa, materi, kegiatan pembelajaran, sistem penyampaian, dan lingkungan serta kinerja pembelajaran saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan siswa. Model pengembangan sistem pembelajaran Dick and Carey terdiri dari 10 tahap, yang dapat dilihat pada gambar berikut (Dick et al., 2005):

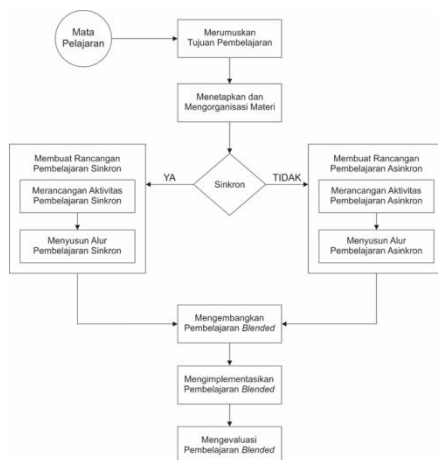


Gambar 8. Model Dick and Carey

Dalam model pembelajaran perkembangan Dick and Carey, kegiatan pengembangan pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi: mengidentifikasi tujuan, menetapkan tujuan pembelajaran, menetapkan strategi pembelajaran, mengembangkan materi, dan menetapkan penilaian pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Blended* PEDATI

PEDATI merupakan akronim dari Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi adalah sebuah model pengembangan desain sistem pembelajaran *blended* yang dikembangkan oleh Chaeruman. Sebagai suatu model desain sistem pembelajaran, PEDATI mendeskripsikan suatu langkah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan logis, serta di dalamnya terdapat unsur-unsur yang jelas dan saling berhubungan untuk mengembangkan pembelajaran *blended* (Chaeruman, 2015). Berikut gambaran desain sistem pembelajaran PEDATI (Chaeruman, 2015):



Gambar 9. Alur Model Desain Pembelajaran Blended PEDATI

Sebagaimana digambarkan pada diagram di atas, menurut Chaeruman ada lima langkah dalam desain pembelajaran PEDATI, terdiri dari:

1) Merumuskan tujuan/capaian pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang diharapkan terjadi kepada peserta didik setelah melaksanakan aktifitas pembelajaran. Tujuan pembelajaran berupa pernyataan kinerja. Capaian kinerja sebagai landasan dalam (1) memilih, menentukan, dan mengorganisasikan materi yang akan diajarkan; (2) memilih dan menentukan strategi dalam pembelajaran; (3) memilih dan menentukan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar; (4) memonitor dan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.

Dalam menentukan kriteria capaian pembelajaran harus terdapat unsur-unsur: (1) *Audience* merupakan sasaran dari pembelajaran, yaitu peserta didik; (2) *Behavior* adalah perilaku yang diharapkan dapat diperlihatkan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perilaku harus digambarkan dengan kata kerja operasional ranah pembelajaran yaitu kognitif, psikomotor, maupun afektif; (3) *Condition* merupakan sebuah gambaran kondisi dimana perilaku penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap ditunjukkan oleh peserta didik; (4) *Degree* merupakan suatu kriteria minimum yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik terhadap perilaku pencapaian penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2) Menetapkan dan mengorganisasi materi

Setelah merumuskan capaian atau tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menetapkan dan mengorganisasikan bahan kajian atau materi yang akan diajarkan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengelompokkan materi pembelajaran kedalam pokok bahasan, sub pokok bahasan, dan pokok-pokok materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditentukan.

Lebih jauh dijelaskan dalam pemetaan dan pengorganisasian materi dapat dilakukan langkah sebagai berikut (1) Capaian pembelajaran akhir dijadikan sebagai pokok bahasan; (2) Sub capaian pembelajaran akan dijadikan sebagai sub pokok bahasan; (3) Sub pokok bahasan akan kembali dipetakan kedalam bentuk yang lebih kecil, dan akan disebut sebagai pokok materi.

3) Memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron

Langkah memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron adalah upaya untuk menganalisa sesuatu pencapaian pada pokok atau sub pokok bahasan dapat dicapai dengan efektif secara sinkron atau asinkron. Untuk melakukan hal tersebut diperlukan suatu kriteria tertentu. Proses ini adalah proses yang sangat penting karena akan menentukan efektifitas

pembelajaran. Tanpa kemampuan untuk dapat memetakan dengan tepat kegiatan pembelajaran asinkron dan sinkron, kondisi pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan meningkatkan motivasi siswa.

Beberapa pertimbangan yang dapat digunakan untuk menentukan pembelajaran sinkron dan asinkron adalah sebagai berikut:

- a. Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan memerlukan penerapan dan praktik langsung, maka pembelajaran dilakukan dengan aktivitas sinkron langsung atau tatap muka.
- b. Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan memerlukan partisipasi aktif, mencoba, demonstrasi, memainkan peran dan aktifitas aktif lainnya, maka pembelajaran dilakukan dengan aktivitas sinkron langsung
- c. Jika untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pokok atau sub pokok bahasan tidak termasuk dalam kategori diatas dan peserta didik cukup membaca, mendengar, melihat, memperhatikan, menyaksikan, maka pembelajaran tersebut dapat dicapai dengan aktifitas asinkron.

Lebih jauh, Chaeruman membuat tabel panduan untuk menentukan aktivitas belajar sinkron atau asinkron yang tepat untuk suatu pokok materi sebagai berikut:

Tabel 5. Panduan Penentuan Aktifitas Pembelajaran *Blended*

Kata Kerja Operasional (<i>Bloom</i>)	Modalitas Belajar (<i>Smaldino</i>)	Kerucut Pengalaman (<i>Dale</i>)	Seting Belajar		
			Sinkron		Asinkron
			SL	SM	
Mengingat Mengerti	Membaca (teks)	Abstrak	-	-	V
	Mendengar (audio)		-	-	V
Menganalisis	Melihat (visual)	Ikonik	-	-	V
Menerapkan Menilai Mencipta	Berpartisipasi aktif (Manipulatif)	Enaktif	-	V	-
	Memodelkan dan menerapkan	Konkrit	V	-	-
	Mepraktikkan langsung dalam situasi nyata		V	-	-

4) Merancang aktivitas pembelajaran asinkron

Dalam merancang aktivitas pembelajaran asinkron dapat dilakukan dengan (1) menyusun rancangan pembelajaran asinkron, sebagai garis besar rancangan; dan (2) merangkai alur pembelajaran asinkron sebagai alur pembelajaran asinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.

a. Menyusun rancangan pembelajaran asinkron

Menyusun rancangan aktivitas pembelajaran asinkron digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran asinkron baik asinkron mandiri (AM) maupun asinkron kolaboratif (AK). Hal yang dideskripsikan dalam proses ini adalah (i) alur pembelajaran *daring*; (ii) obyek belajar; (iii) kriteria pemilihan media yang relevan; dan (iv) bentuk penilaian.

i. Alur pembelajaran asinkron

Berdasarkan alur tersebut kita dapat mengelompokkan pemberian materi digital yang relevan sebagai pemberian materi asinkron mandiri dan pemberian tes obyektif sebagai proses pemberian penilaian asinkron mandiri. Sedangkan aktifitas di diskusi dapat dikelompokkan sebagai kegiatan belajar asinkron kolaboratif dan penugasan *daring* sebagai aktifitas penilaian asinkron kolaboratif.

ii. Obyek belajar

Obyek belajar dalam pembelajaran asinkron adalah sebuah materi digital yang dipilih untuk menjelaskan suatu pokok materi (fakta, konsep, prinsip, atau prosedur) secara lengkap dalam pembelajaran asinkron. Penting untuk memilih obyek belajar yang relevan dan sesuai untuk setiap pokok bahasan yang dibuat.

iii. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Dalam memilih dan menentukan media digital yang akan digunakan dalam proses pembelajaran asinkron, Chaeruman memberikan pedoman kriteria pemilihan dan penentuan media digital sebagai berikut (Chaeruman, 2015):

Tabel 6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Asinkron

Pengetahuan	Media					
	Teks	Audio	Visual	Video	Animasi	Simulasi
Fakta	V	V	VV	VVV	-	-
Konsep	V	V	VV	VVV	VVV	-
Prinsip	V	V	VV	VVV	VVV	VVV
Prosedur	V	V	VV	VVV	VVV	VVV

iv. Penilaian dalam pembelajaran asinkron

Penilaian merupakan suatu kegiatan yang berupaya untuk memperoleh hasil belajar peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Jenis tes yang dapat digunakan pada pembelajaran asinkron adalah tes obyektif (berupa pilihan ganda, benar salah, dan jawaban singkat) dan atau tes *non* obyektif berupa pemberian tugas, pendapat, uraian, dan diskusi.

v. Merancang aktivitas pembelajaran asinkron

Dalam merancang aktifitas pembelajaran asinkron unsur-unsur yang diperlukan antara lain: (1) tujuan atau capaian pembelajaran; (2) pokok bahasan; (3) sub pokok bahasan; (4) pokok materi; dan (5) strategi pembelajaran asinkron baik dalam pembelajaran asinkron mandiri maupun kolaboratif.

b. Merangkai alur pembelajaran asinkron

Alur pembelajaran asinkron dapat disajikan per subpokok bahasan yang didalamnya instruksi, deskripsi, serangkaian aktifitas asinkron mandiri dan kolaboratif secara induktif (dari khusus ke umum), deduktif (dari umum ke khusus), maupun gabungan. Setelah merangkai alur pembelajaran asinkron selanjutnya dilakukan analisa terhadap kebutuhan aplikasi sebagai wadah pembelajaran asinkron.

c. Identifikasi kebutuhan media

Identifikasi kebutuhan media dibutuhkan untuk tahap pengembangan model desain pembelajaran. Dalam mengidentifikasi kebutuhan media digital untuk pembelajaran asinkron dilakukan pada setiap sub pokok bahasan sehingga dapat diketahui jenis media yang dibutuhkan dan jumlahnya.

5) Merancang aktivitas pembelajaran sinkron

Merancang alur pembelajaran sinkron terdiri dari dua langkah yaitu (1) menyusun rancangan pembelajaran sinkron; (2) merangkai alur pembelajaran sinkron sebagai alur pembelajaran sinkron yang lebih rinci untuk setiap pokok materi sebagai objek belajar.

a. Pembelajaran sinkron langsung

Pembelajaran sinkron langsung adalah pembelajaran yang terjadi dimana peserta didik dan guru berada pada satu tempat dan waktu yang sama. Kegiatan ini sama dengan kegiatan tatap muka di sekolah. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sinkron langsung antara lain ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik di lab atau lapangan.

Unsur dalam perencanaan pembelajaran sinkron langsung menurut Chaeruman antara lain adalah (1) tujuan pembelajaran; (2) pokok bahasan; (3) sub pokok bahasan; (4) pokok materi; (5) strategi pembelajaran yang terdiri atas metode, media, waktu, refrensi, dan penilaian (Chaeruman, 2015).

b. Pembelajaran sinkron maya

Pembelajaran sinkron maya adalah pembelajaran yang terjadi saat peserta didik dan guru berada pada suatu waktu yang sama tetapi pada tempat yang berbeda. Pembelajaran sinkron maya mungkin terjadi atas bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Contoh dari kegiatan sinkron maya adalah *video conference*, *audio conference*, dan seminar berbasis *online* atau *web (webinar)*.

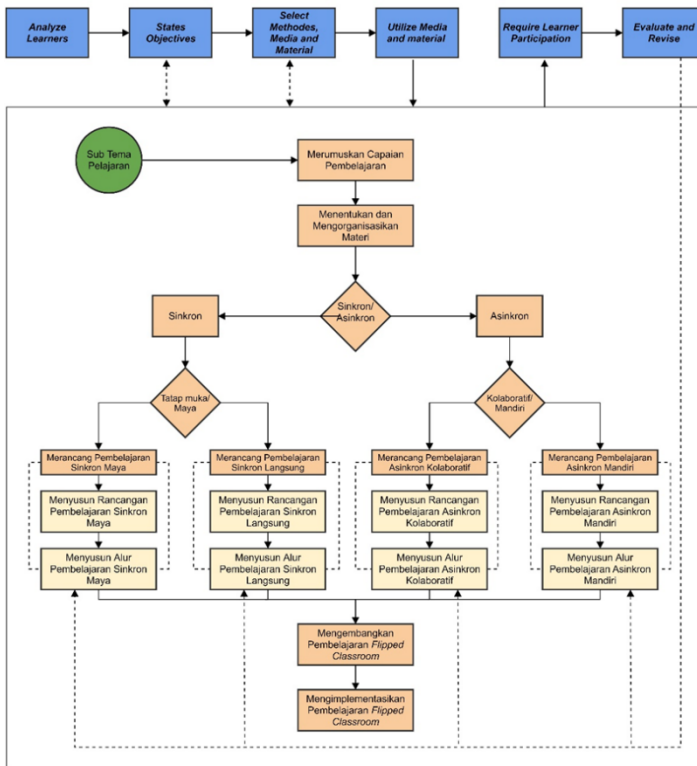
Merancang pembelajaran sinkron maya mirip dengan rancangan sinkron langsung hanya saja sumber belajar / guru berada di lokasi yang berbeda dengan siswa. Dalam penyusunan alur pembelajaran sinkron maya sama dengan pembelajaran sinkron langsung.

4. Model Pengembangan PTM Terbatas

Berdasarkan analisis yang dilakukan dari beberapa model yang telah disebutkan di atas, maka model pengembangan yang dipilih dalam penelitian untuk pembelajaran tatap muka terbatas adalah model pengembangan ASSURE yang dipadukan dengan pengembangan pembelajaran *online* PEDATI. Hal ini dikarenakan model pengembangan ASSURE dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dari segi waktu dan biaya, terutama pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi (Lowther et al., 2020). Sedangkan model PEDATI oleh Chaeruman dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam merancang pembelajaran yang berkualitas dengan pendekatan *blended*.

Langkah-langkah pengembangan dari model ASSURE adalah sebagai berikut: 1) *analyze learner* (menganalisis peserta belajar); 2) *state objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi); 3) *select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar); 4) *utilize media and materials* (menggunakan media dan bahan ajar); 5) *require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta belajar); dan 6) *evaluate and revise* (menilai dan memperbaiki). Langkah-langkah pengembangan PEDATI dikembangkan menjadi: 1) merumuskan capaian pembelajaran; 2) memetakan dan mengorganisasikan materi; 3) merancang aktifitas pembelajaran sinkron (maya dan langsung) dan asinkron (mandiri dan kolaboratif; 4) mengembangkan pembelajaran *flipped classroom*; dan 5) mengimplementasikan pembelajaran *flipped classroom*.

Langkah-langkah perpaduan pengembangan pembelajaran menggunakan model ASSURE dan PEDATI dapat digambarkan menjadi diagram alur berikut:



Gambar 10. Alur PTMT model *Flipped Classroom* menggunakan ASSURE dan PEDATI

B. PENGEMBANGAN MODEL PTM TERBATAS DENGAN MENGGUNAKAN *FLIPPED CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN PJOK

Konsep mengembangkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMP PGRI Gandoang pada penelitian ini berdasarkan pertimbangan beberapa teori konseptual pendukung, antara lain:

1. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 UU dituliskan, bahwa bahan kajian pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dimaksudkan untuk

membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Selain tujuan utama tersebut dimungkinkan adanya tujuan pengiring, tetapi porsinya tidak dominan.

Sesuai dengan pernyataan di atas, William H. Freeman menyatakan bahwa pendidikan jasmani menggunakan aktivitas fisik untuk mencapai peningkatan keseluruhan dalam kualitas fisik, mental, dan emosional siswa (Freeman, 1992). Pendidikan jasmani memperlakukan setiap siswa sebagai satu kesatuan yang utuh, tidak lagi menganggap individu sebagai pemilik jiwa dan raga yang terpisah, sehingga dianggap saling mempengaruhi. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang luas dan sangat menarik dengan penekanan pada peningkatan gerak manusia. Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai wahana untuk mengembangkan setiap individu secara utuh, menyatukan pikiran, tubuh dan jiwa menjadi satu kesatuan sehingga secara konotatif dapat tersampaikan bahwa "suara pikiran adalah suara tubuh."

Dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (selanjutnya disingkat PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional. Menurut Syarifudin sebagai mata pelajaran, PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Syarifudin, 2017).

Cholik menjelaskan pendidikan jasmani adalah suatu proses mendidik seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan, serta perkembangan watak dan kepribadian yang serasi dalam konteks pendidikan manusia (Cholik Mutohir, 2002).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk menyempurnakan manusia seutuhnya. Sependapat dengan hal ini, Sukintaka menjelaskan pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui kegiatan jasmani yang diselenggarakan secara sistematis untuk menghasilkan manusia Indonesia seutuhnya (Sukintaka, 2004).

Dari uraian di atas pada hakikatnya Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik fisik, mental maupun emosional.

b. Silabus

Silabus adalah rancangan pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Adapun komponen silabus sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP PGRI Gandoang Tahun Pelajaran 2021/2022 ada penambahan komponen Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Tabel 7. Silabus Mata Pelajaran PJOK Kelas VII

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMP PGRI Gandoang

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Kelas/Semester : VII / 1-2 (Ganjil & Genap)

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Standar Kompetensi (KI)

KI-1 dan KI-2 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI-3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan

KI-4

kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

:Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)	Permainan Bola Besar	Sepak bola: <ul style="list-style-type: none"> • Menendang/ mengumpan bola • Menghentikan bola
4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	Permainan Bola Besar	<ul style="list-style-type: none"> • Menggiring bola • Menyundul bola • Melempar ke dalam • Menjaga gawang
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)	Permainan Bola Besar	Bolavoli: <ul style="list-style-type: none"> • Passing bawah • Passing atas • Servis bawah
4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	Permainan Bola Besar	<ul style="list-style-type: none"> • Servis atas • Smes/<i>spike</i> • Block/ bendungan
3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*)	Permainan Bola Besar	Bolabasket: <ul style="list-style-type: none"> • Melempar bola • Menangkap bola • Menggiring bola
4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	Permainan Bola Besar	<ul style="list-style-type: none"> • Menembak bola • Merebound bola
3.2 Memahami gerak spesifik	Permainan Bola	Kasti:

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Melempar bola • Menangkap bola • Memukul bola
4.2 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Permainan Bola Kecil	
3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Permainan Bola Kecil	Bulutangkis: <ul style="list-style-type: none"> • Memegang raket • Posisi berdiri/<i>stance</i> • Gerakan kaki/<i>footwork</i> • Servis panjang • Servis pendek • Pukulan <i>forehand</i> • Pukulan <i>backhand</i> • Pukulan smes
4.2 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Permainan Bola Kecil	
3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Permainan Bola Kecil	Tennis Meja: <ul style="list-style-type: none"> • Memegang bet • Posisi berdiri/<i>stance</i> • Gerakan kaki/<i>footwork</i> • Servis <i>forehand</i> • Servis <i>backhand</i> • Pukulan <i>forehand</i> • Pukulan <i>backhand</i> • Pukulan smes
4.2 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. *)	Permainan Bola Kecil	
3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	Jalan Cepat: <ul style="list-style-type: none"> • Start • Gerakan jalan cepat • Memasuki garis <i>finish</i>
4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat,	Atletik	

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)		
3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	Lari Jarak Pendek: <ul style="list-style-type: none"> • Start • Gerakan lari jarak pendek Memasuki garis <i>finish</i>
4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	
3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	Lompat Jauh: <ul style="list-style-type: none"> • Awalan • Tolakan • Melayang di udara • Mendarat
4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	
3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	Tolak Peluru: <ul style="list-style-type: none"> • Memegang peluru • Awalan • Menolak peluru • Gerak lanjutan
4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	Atletik	

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
3.4 Memahami gerak spesifik seni beladiri. **)	Bela diri	Bela diri
4.4 Mempraktikkan gerak spesifik seni beladiri. **)	Bela diri	<ul style="list-style-type: none"> • Kuda-kuda • Pola langkah • Pukulan • Tendangan • Tangkisan • Elakan • Hindaran
3.5 Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) dan pengukuran hasilnya	Kebugaran Jasmani	<p>Latihan dan pengukuran kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komposisi tubuh • Daya tahan jantung dan paru-paru/<i>cardiovascular</i>
4.5 Mempraktikkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) dan pengukuran hasilnya	Kebugaran Jasmani	<ul style="list-style-type: none"> • Daya tahan otot • Kelenturan • Kekuatan • Pengukuran kebugaran jasmani
3.6 Memahami berbagai keterampilan dasar spesifik senam lantai	Aktivitas Senam	<p>Senam Lantai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keseimbangan menggunakan kaki
4.6 Mempraktikkan berbagai keterampilan dasar spesifik senam lantai	Aktivitas Senam	<ul style="list-style-type: none"> • Keseimbangan menggunakan lengan • Keseimbangan menggunakan kepala • Guling ke depan

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> Guling ke belakang
3.7 Memahami variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan dalam aktivitas gerak berirama	Senam Irama	Aktivitas Gerak Berirama: <ul style="list-style-type: none"> Langkah dasar Gerak dan ayunan lengan dan tangan Pelurusan sendi tubuh Irama gerak
4.7 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak berbentuk rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik sebagai pembentuk gerak pemanasan dalam aktivitas gerak berirama	Senam Irama	
3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik. (***)	Renang	Aktivitas Renang <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan di air Gerakan meluncur Gerakan kaki
4.8 Mempraktikkan konsep gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik. (***)	Renang	<ul style="list-style-type: none"> Gerakan lengan Gerakan mengambil napas Koordinasi gerakan
3.9 Memahami perkembangan tubuh remaja yang meliputi perubahan fisik sekunder dan mental.	Perkembangan Tubuh Remaja	<ul style="list-style-type: none"> Pertumbuhan Perkembangan Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan fisik sekunder
4.9 Memaparkan perkembangan tubuh remaja yang meliputi perubahan fisik sekunder dan	Perkembangan Tubuh Remaja	<ul style="list-style-type: none"> Faktor-faktor yang mempengaruhi

Kompetensi Dasar	Tema	Materi Pembelajaran
mental.		perubahan mental
3.10 Memahami pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.	Pola Makan Sehat	<ul style="list-style-type: none"> • Pola makan sehat • Zat gizi makanan • Gizi seimbang • Pengaruh zat gizi makanan terhadap kesehatan
4.10 Memaparkan pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.	Pola Makan Sehat	

c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana tertulis yang dibuat pendidik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yang menggambarkan aktivitas pembelajaran dan hasil yang harus dicapai setelah rencana tersebut dicapai. RPP disusun harus berpedoman pada silabus yang telah dikembangkan sebelumnya.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Penyusunan RPP untuk pembelajaran di masa pandemi berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Penyusunan RPP dilakukan dengan prinsip efisien, efektif, dan berorientasi pada peserta didik.
- 2) Dari 13 (tiga belas) komponen RPP yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang wajib dilakukan oleh guru adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (*assessment*).
- 3) Bebas dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP secara mandiri.

d. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Tujuan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2014):

- a) Mengembangkan kesadaran tentang arti penting aktivitas fisik untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan tubuh serta gaya hidup aktif sepanjang hayat.
- b) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, mengelola kesehatan dan kesejahteraan dengan benar serta pola hidup sehat.
- c) Mengembangkan keterampilan gerak dasar, motorik, keterampilan, konsep/ pengetahuan, prinsip, strategi dan taktik permainan dan olahraga serta konsep gerakan.
- d) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai percaya diri, sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, pengendalian diri, kepemimpinan, dan demokratis dalam melakukan aktivitas fisik.
- e) Meletakkan dasar kompetitif diri (*self competitive*) yang sportif, percaya diri, disiplin, dan jujur.
- f) Menciptakan iklim sekolah yang lebih positif.
- g) Mengembangkan muatan lokal yang berkembang di masyarakat.
- h) Menciptakan suasana yang rekreatif, berisi tantangan, ekspresi diri.
- i) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk aktif dan sehat sepanjang hayat, dan meningkatkan kebugaran pribadi.

e. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan jenjang SMP/MTs adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2014):

- 1) Aktivitas Permainan dan Olahraga termasuk tradisional, misalnya; sepak bola, bola voli, bola basket, kasti, bulutangkis, tenis meja, *soft ball* jalan cepat, lari jarak pendek, lompat jauh, tolak peluru, pencak silat, sepak takraw, bola tangan, dan olahraga tradisional lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memupuk kecenderungan alami anak untuk bermain melalui kegiatan bermain informal dan meningkatkan pengembangan keterampilan dasar, kesempatan untuk interaksi sosial. Menerapkannya dalam kegiatan informal dalam kompetisi dengan orang. Juga untuk mengembangkan keterampilan dan memahami dari konsep-konsep kerja sama tim, serangan, pertahanan dan penggunaan ruang dalam bentuk eksperimen/eksplorasi untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman.

- 2) Aktivitas Kebugaran, meliputi pengembangan komponen kebugaran berkaitan dengan kesehatan, terdiri dari latihan; kekuatan, kelincahan, kecepatan, daya tahan (aerobik dan anaerobik), dan tes kebugaran jasmani.
- 3) Aktivitas Senam dan Gerak Ritmik, meliputi senam lantai, senam alat, senam ritmik/irama, apresiasi terhadap kualitas estetika dan artistik dari gerakan, tarian kreatif dan rakyat.
- 4) Aktivitas Air, memuat kompetensi dan kepercayaan diri saat peserta didik berada di dekat, di bawah dan di atas air. Memberikan kesempatan unik untuk pengajaran gaya-gaya renang (dada, punggung, bebas) dan juga penyediaan peluang untuk kesenangan bermain di air dan aspek lain dari olahraga air termasuk mengapung, loncat indah dan pertolongan dalam olahraga air.
- 5) Kesehatan, meliputi P3K, pola hidup sehat, seks bebas dan NAPZA, gizi dan makanan sehat, manfaat aktifitas fisik, denyut jantung, Pencegahan penyakit dan pengurangan biaya perawatan kesehatan.

2. Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas

Pemberlakukan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) di wilayah level satu sampai dengan tiga, membuka kesempatan bagi satuan pendidikan melaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan izin dari pemerintah daerah. Jumari menegaskan, PTM terbatas bukan semata-mata melaksanakan sekolah seperti pada umumnya, melainkan mengatur dan mengendalikan jumlah peserta didik. Pembelajaran tatap muka terbatas ini berbasis kepada PTM mikro yang diterapkan berdasarkan kebijakan daerahnya masing-masing (Dirjen PAUD Dikdasmen, 2021b).

a. Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 (empat) Menteri antara lain Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri bahwa penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) dilakukan dengan (Kemdikbud RI, 2020):

- a) Pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan; dan/atau
- b) Pembelajaran jarak jauh.

Menindaklanjuti SKB 4 Menteri tersebut, Pemerintah Kabupaten Bogor memberikan kebijakan mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh dan/atau pembelajaran tatap muka terbatas sesuai dengan panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), dengan

ketentuan pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan kapasitas maksimal 50% (lima puluh persen), kecuali untuk PAUD maksimal 33% (tiga puluh tiga persen) dengan menjaga jarak minimal 1,5m (satu koma lima meter) dan maksimal 5 (lima) peserta didik per kelas (Bupati Bogor, 2021).

Sesuai dengan instruksi Bupati Bogor, Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor menindaklanjuti kegiatan pembelajaran di lingkungan Kabupaten Bogor melalui Surat Edaran kepada satuan pendidikan di wilayah Kabupaten Bogor bahwa pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan kapasitas 50% (Disdik Kab. Bogor, 2021).

b. Ketentuan PTM Terbatas

Dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, prosedur yang harus diterapkan oleh satuan pendidikan dalam pembelajaran sesuai dengan panduan penyelenggaraan PTM terbatas dari Dirjen PAUD Dikdasmen tersaji pada tabel berikut:

Tabel 8.
Panduan Prosedur PTM Terbatas

Perihal	Masa Transisi	Masa Kebiasaan Baru
Kondisi kelas	SMA, SMK, MA, MAK, SMP, MTs, SD, MI, dan program kesetaraan: jaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) meter dan maksimal 18 (delapan belas) peserta didik per kelas.	
Jumlah hari dan jam pembelajaran tatap muka terbatas dengan pembagian rombongan belajar (<i>shift</i>)	Ditentukan oleh satuan pendidikan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan warga satuan pendidikan.	
Perilaku wajib di seluruh lingkungan satuan pendidikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan masker kain 3 (tiga) lapis atau masker sekali pakai/masker bedah yang menutupi hidung dan mulut sampai dagu. Masker kain digunakan setiap 4 (empat) jam atau sebelum 4 (empat) jam saat sudah lembab/basah. 2. CTPS dengan air mengalir atau cairan pembersih tangan (<i>hand sanitizer</i>). 3. Menjaga jarak minimal 1,5 (satu koma lima) meter dan tidak melakukan kontak fisik seperti 	

Perihal	Masa Transisi	Masa Kebiasaan Baru
	bersalaman dan cium tangan. 4. Menerapkan etika batuk/ bersin.	
Kondisi medis warga satuan pendidikan	1. Sehat dan jika mengidap penyakit penyerta (komorbid), harus dalam kondisi terkontrol. 2. Tidak memiliki gejala COVID-19, termasuk orang yang serumah dengan warga satuan pendidikan.	
Kantin	Tidak diperbolehkan. Warga satuan pendidikan disarankan membawa makanan/minuman dengan menu gizi seimbang.	Boleh beroperasi dengan tetap menjaga protokol kesehatan.
Kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler	Tidak diperbolehkan di satuan pendidikan, namun disarankan tetap melakukan aktivitas fisik di rumah.	Diperbolehkan dengan tetap menjaga protokol kesehatan.
Kegiatan selain pembelajaran di lingkungan satuan pendidikan	Tidak diperbolehkan ada kegiatan selain pembelajaran, seperti orang tua menunggu peserta didik di satuan pendidikan, istirahat di luar kelas, pertemuan orang tua peserta didik, pengenalan lingkungan satuan pendidikan, dan sebagainya.	Diperbolehkan dengan tetap menjaga protokol kesehatan.
Kegiatan pembelajaran di luar lingkungan satuan pendidikan	Diperbolehkan dengan tetap menjaga protokol kesehatan.	

Sumber: (Kemendikbud, 2021)

c. Konsep PTM Terbatas

Proses pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan sesuai dengan konsep pembelajaran di masa pandemi COVID-19, yaitu dengan mengacu pada: 1) kebutuhan peserta didik; 2) protokol kesehatan; 3) kurikulum kondisi khusus; 4) prinsip pembelajaran; dan 5) tetap adaptif terhadap dinamika kondisi pandemi COVID-19 (Kemendikbud, 2021).

Pada prosesnya, kelompok siswa di kelas akan terbagi menjadi dua yaitu kelompok kelas tatap muka dan kelompok kelas *online*. Hal tersebut disesuaikan dengan metode pengembangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru nantinya. Metode pelaksanaan prosedur pembelajaran oleh satuan pendidikan tetap dilakukan dalam dua alternatif. Kedua alternatif yang dilakukan adalah pembelajaran secara tatap muka (secara langsung) di dalam ruang kelas di sekolah dan melalui jaringan atau *online* (Dirjen PAUD Dikdasmen, 2021a).

3. *Blended Learning*

a. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning adalah perpaduan yang efektif dari dua komponen, yaitu pembelajaran di kelas dan pembelajaran *online*. Kata *blended learning* mulanya digunakan untuk menggambarkan pembelajaran yang menggabungkan aktifitas belajar tatap muka dengan aktifitas belajar *online* (Efgivia, 2019). Pembelajaran diolah sehingga salah satu komponen bukan sekedar metode tambahan, tetapi menjadi satu kesatuan. Husamah menyatakan *blended learning* menggabungkan kualitas terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan kualitas terbaik dari pembelajaran *online* untuk mendorong pembelajaran aktif dan mandiri bagi siswa dan mengurangi kehadiran di kelas (Husamah, 2014).

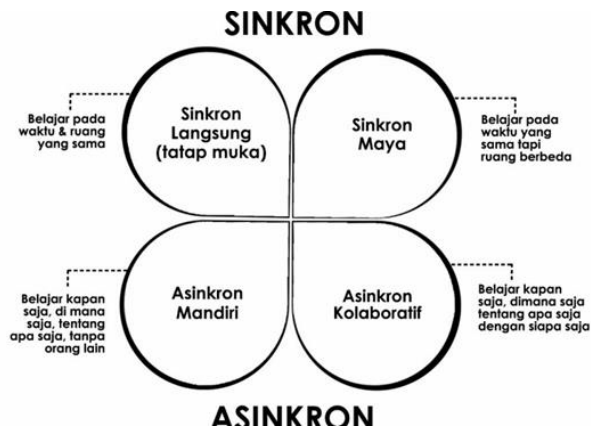
Driscoll mengemukakan definisi lain dari *blended learning* yang mengacu pada empat konsep yang berbeda (Driscoll, 2002), yaitu:

- 1) *Blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) *Blended learning* adalah kombinasi dari pendekatan pembelajaran yang berbeda (misalnya, *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivisme*) untuk mencapai pembelajaran yang optimal.
- 3) *Blended learning* juga merupakan kombinasi dari banyak format teknologi pembelajaran (seperti kaset video, CD-ROM, pelatihan berbasis web, film) dengan pengajaran tatap muka.
- 4) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan tugas kerja nyata untuk memengaruhi pembelajaran dan pekerjaan secara positif.

Pembelajaran berbasis *blended learning* paling sedikit terdiri dari 6 (enam) unsur, yaitu: (1) pengajaran tatap muka (2) pembelajaran mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kolaborasi dan (6) evaluasi (Idris, 2018). Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa *blended learning* bukan hanya tentang pengajaran tatap muka dan pembelajaran *daring/online*, tetapi mengandung beberapa elemen yang saling terkait. Pembelajaran tatap muka biasanya dilakukan di dalam kelas dengan maksud untuk memberikan materi dan bimbingan serta selanjutnya memverifikasi kesulitan belajar para peserta. Pembelajaran mandiri di mana siswa menentukan jalur belajarnya, didukung oleh aplikasi yang dikembangkan dengan cara ini.

b. Seting Pembelajaran *Blended Learning*

Seting belajar, sebagaimana disinggung oleh Naidu (2006), Howard (2006) dan Piskurich (2006) dalam Chaeruman, terdiri dari dua kategori yaitu, pembelajaran sinkron dan asinkron (Chaeruman, 2015). Seting belajar model desain sistem pembelajaran *blended* digambarkan dalam kuadran sebagai berikut:



Gambar 11. Kuadran Seting belajar

Sinkron Langsung atau *Live Synchronous* adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi antara peserta didik dan peserta didik di tempat/ruang dan waktu yang sama. Dalam hal ini, sama halnya dengan tatap muka. Kegiatan pembelajaran dalam SL sama dengan kegiatan pembelajaran tatap muka, seperti ceramah, diskusi, praktik lapangan dan lainnya.

Sinkron Maya atau *Virtual Synchronous* adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi antara siswa dan guru yang berada pada waktu yang sama, tetapi di tempat yang berbeda satu sama lain. Kegiatan pembelajaran sinkron maya

dapat berlangsung melalui teknologi sinkron seperti video *conferencing*, audio *conferencing* atau seminar berbasis web (*webinar*).

Asinkron Mandiri atau *Self-Paced Asynchronous* adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi pembelajaran *online* mandiri. Siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Kegiatan pembelajaran dalam asinkron mandiri meliputi membaca, mendengarkan, mengamati, mempraktekkan, mensimulasikan dan mempraktekkan dengan menggunakan objek pembelajaran tertentu yang relevan (materi digital). Sebagian besar kegiatan pembelajaran berlangsung secara *online*, meskipun tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan secara *offline*.

Asinkron Kolaboratif atau *Collaborative asynchronous* adalah pembelajaran yang terjadi dalam situasi kolaboratif (melibatkan lebih dari satu orang), antara peserta pembelajaran dengan peserta pembelajaran lainnya atau orang lain sebagai narasumber. Kegiatan pembelajaran difasilitasi dengan forum diskusi, milis, tugas dan lainnya.

Dapat disimpulkan untuk menghasilkan pembelajaran *blended* maka setiap capaian atau tujuan pembelajaran tertentu menggunakan seting belajar sinkron langsung, sinkron maya, asinkron kolaboratif atau sinkron mandiri.

Tabel 9.
Seting Belajar Blended

PEMBELAJARAN SINKRON	
<p>Tatap Muka Langsung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Penelitian di lab • Diskusi kelompok • Karya wisata (semua metode pembelajaran tradisional) 	<p>Sinkron Maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konferensi audio • Konferensi video • <i>Chatting</i>
PEMBELAJARAN ASINKRON	
<p>Asinkron Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forum diskusi • Email • Mailinglist • Blog 	<p>Asinkron Mandiri</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tes online</i> • Mengerjakan tugas • <i>Searching</i> materi • Mempelajari materi dalam bentuk teks, grafis, audio, video, animasi, dll.

4. Flipped Classroom

Flipped Classroom merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dari model *blended learning*. Model pembelajaran ini dapat menjadi solusi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas. Pada dasarnya konsep menurut model pembelajaran *Flipped Classroom* Bergmann adalah siswa di rumah melakukan apa yang mereka lakukan di kelas, yaitu belajar memahami materi yang diberikan oleh guru, dan siswa di kelas melakukan apa yang biasanya dilakukan siswa di rumah yakni menyelesaikan soal dan pemecahan masalah (Bergmann & Sams, 2012).

Milman menjelaskan model *Flipped Classroom* merupakan konsep pembelajaran yang didasarkan pada apa yang dilakukan dalam pembelajaran konvensional di rumah, sedangkan tugas pada pembelajaran konvensional dilakukan di dalam kelas (Milman, 2012). *Flipped Classroom* adalah bentuk *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran sinkron dengan pembelajaran mandiri asinkron.

Model *Flipped Classroom* atau kelas terbalik menukar atau membalikkan apa yang biasanya dilakukan di kelas dan apa yang biasanya dilakukan di rumah. Prinsip dari *Flipped Classroom* pekerjaan rumah seperti pemecahan masalah, paling baik dilakukan di kelas di bawah bimbingan guru (Herreid & Schiller, 2013). Secara umum penerapan model ini diawali dengan pembelajaran *daring/online* di rumah. Pada saat pembelajaran *daring*, guru menggunakan aplikasi tertentu untuk menyediakan bahan ajar yang dapat dipelajari siswa secara mandiri. Selanjutnya, guru memfasilitasi siswa pada saat pembelajaran di kelas untuk memperdalam konsep pembelajaran yang dipelajari siswa di rumah dengan mengintensifkan berbagai latihan berorientasi masalah dan pekerjaan proyek.

5. Learning Management System (LMS) Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google classroom adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *google classroom* adalah untuk memudahkan proses berbagi file antara guru dan siswa.

Google classroom menggabungkan Google Drive sebagai media penyimpanan berbasis *cloud* untuk pembuatan dan pengiriman penugasan, *Google Docs* untuk pengolahan kata, *Sheets* untuk pengolahan angka, dan *Slides* untuk presentasi, Gmail untuk sarana pengiriman email, dan Google Kalender untuk pengaturan jadwal. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain

sekolah. Setiap kelas membuat folder terpisah di Drive masing-masing pengguna, di mana peserta didik dapat mengirimkan tugas untuk dinilai oleh guru. Aplikasi *google classroom* juga tersedia untuk pengguna seluler berbasis iOS dan Android, sehingga memungkinkan pengguna mengambil foto, video dan melampirkan penugasan, berbagi berkas dari aplikasi lain, dan mengakses informasi secara luar jaringan. Guru dapat memantau kemajuan belajar setiap peserta didik, dan setelah dinilai guru dapat kembali bekerja bersama melalui komentar.

b. Fitur-fitur *Google classroom*

Google classroom memiliki fitur yang dikhususkan untuk kegiatan pembelajaran *online*. Beberapa fitur yang ada pada aplikasi *google classroom* antara lain:

1) Penugasan

Tugas yang di-*upload* akan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas Google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik. Guru dapat memilih *file* yang kemudian dapat diperlakukan sebagai templat sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembali untuk diberikan penilaian. Peserta didik juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari Drive mereka ke tugas.

2) Penilaian

Google classroom menyediakan banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki opsi untuk melampirkan *file* ke tugas yang dapat dilihat peserta didik, diedit, atau mendapatkan salinan individu. Peserta didik dapat membuat *file* dan kemudian melampirkannya ke tugas jika salinan *file* tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap peserta didik pada tugas di mana mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa merevisi tugas dan dikembalikan. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali tugas tersebut dikembalikan oleh guru.

3) Komunikasi

Pengumuman dapat diposting oleh guru ke pengumuman kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke pengumuman kelas tetapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan yang dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk Google seperti video YouTube dan *file* Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk

berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih peserta didik di antarmuka *Google Classroom*. Kelas dapat diakses di web atau melalui aplikasi seluler berbasis Android dan iOS.

4) Laporan orisinalitas

Laporan orisinalitas memungkinkan antara pendidik dan peserta didik untuk melihat bagian dan bagian dari karya yang diajukan yang berisi kata-kata yang persis atau mirip dengan sumber lain. Untuk peserta didik, ini menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu siswa dalam meningkatkan tulisan mereka. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas, memungkinkan mereka untuk memverifikasi integritas akademik dari karya siswa yang disampaikan.

5) Kursus arsip

Classroom memungkinkan guru untuk mengarsipkan pembelajaran pada akhir semester atau tahun. Ketika sebuah pembelajaran diarsipkan, dapat dihapus dari beranda dan ditempatkan di area Kelas Arsip untuk membantu para guru mengatur kelas mereka saat ini. Ketika sebuah pembelajaran diarsipkan, para guru dan peserta didik dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya sebelum dipulihkan.

6) Aplikasi seluler

Aplikasi seluler *Google classroom* tersedia untuk perangkat iOS dan Android yang saat ini banyak digunakan oleh hampir setiap individu. Aplikasi memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline*.

7) Privasi

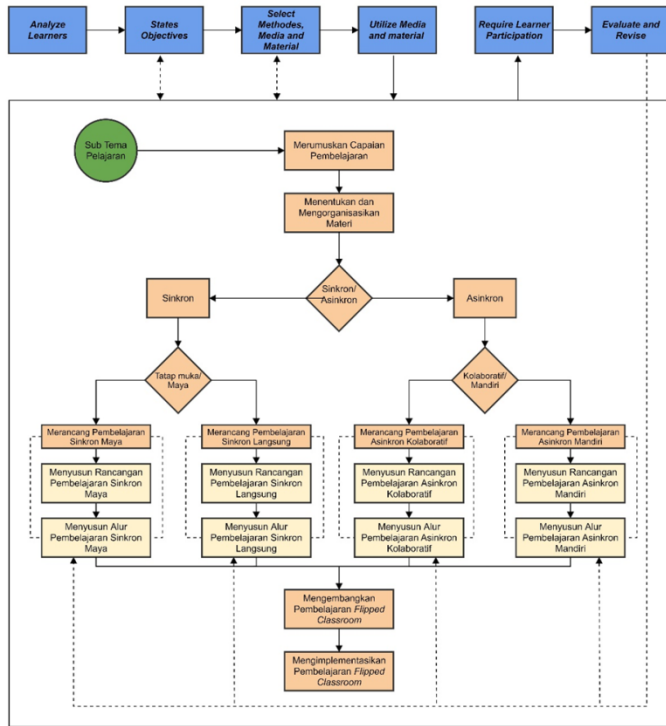
Berbeda dengan layanan konsumen Google, *Google classroom* sebagai bagian dari G Suite for Education, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, dosen, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.



PEMBAHASAN

A. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DENGAN MODEL FLIPPED CLASSROOM

Dalam mengembangkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada kelas VII SMP PGRI Gandoang ini akan mengikuti prosedur model ASSURE yang diintegrasikan dengan model PEDATI dalam mengembangkan strategi pembelajaran tatap muka terbatas. ASSURE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem sebagai dasar pemikirannya. Sedangkan PEDATI merupakan singkatan dari Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi. PEDATI dapat menjadi panduan atau acuan dalam merancang suatu sistem pembelajaran *blended model Flipped Classroom*. Rancangan pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Rancangan Desain Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dengan Model *Flipped Classroom*

1. Analisis Peserta Didik

Hasil observasi proses pada analisis peserta didik diperoleh data peserta didik sebagai berikut:

Tabel 10.
Hasil Analisis Peserta Didik

No	Aspek yang dianalisa	Hasil analisa
1.	Kemampuan awal siswa	a) siswa sudah mengenal teknologi dalam hal mengoperasikan <i>gadget</i> atau komputer b) siswa sudah mengenal dan menggunakan ruang belajar <i>google classroom</i> sebelumnya c) siswa sudah terbiasa mengakses internet

No	Aspek yang dianalisa	Hasil analisa
		d) siswa sudah mengenal materi yang akan diajarkan
2.	Gaya belajar	a) siswa cenderung menyukai pembelajaran kolaboratif dan kelompok b) siswa lebih menyukai belajar menggunakan komputer atau gadget lainnya c) siswa menyukai pembelajaran yang menyenangkan
3.	Karakteristik siswa	a) siswa terdiri dari kelompok yang heterogen, berasal dari suku yang berbeda, dengan rentang usia 11-13 tahun b) siswa terbiasa belajar mandiri c) siswa terbiasa menggunakan internet d) beberapa siswa lebih suka belajar mandiri dan beberapa lainnya menyukai belajar kelompok e) siswa masih belajar di bawah arahan guru sebagai fasilitator f) motivasi belajar siswa dalam belajar tidak sama secara keseluruhan, motif yang berbeda dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Menentukan Tujuan Pembelajaran

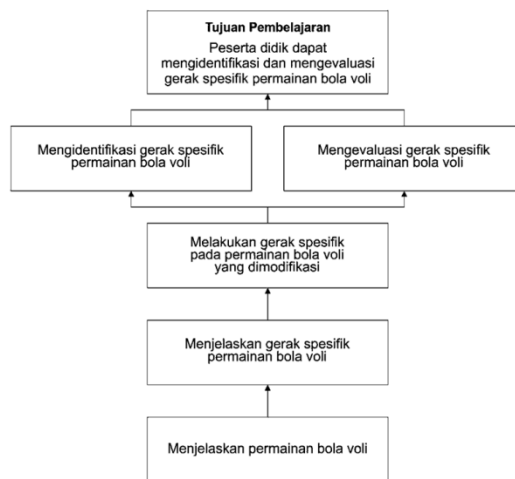
Selanjutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran yang merupakan tahapan proses bagaimana perancangan dalam menentukan komponen utama dari tujuan pembelajaran. Tahap ini untuk menentukan apa yang akan diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *flipped classroom*. lebih dari itu adalah apa yang harus dikuasai oleh peserta didik di akhir pembelajaran. Tahap ini sangatlah penting dikarenakan akan mempengaruhi tahap selanjutnya.

Terdapat tiga aktivitas pada permainan bola besar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII SMP PGRI Gandoang, yaitu: (1) aktivitas permainan bola besar pada permainan sepak bola; (2)

aktivitas permainan bola besar pada permainan bola voli; dan (3) aktivitas permainan bola besar pada permainan bola basket. Dari ketiga aktivitas permainan tersebut, dalam pengembangan ini materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik adalah aktivitas permainan bola voli dengan tujuan pembelajaran setelah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh melalui model *Flipped Classroom* peserta didik dapat:

- 1) Mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.
- 2) Mengevaluasi gerak spesifik permainan bola voli dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.

Dari uraian diatas dapat ditentukan tujuan pembelajaran pada materi permainan bola voli mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII di SMP PGRI Gandoang semester ganjil dijelaskan melalui peta kompetensi dibawah ini:



Gambar 13. Tujuan Pembelajaran Aktivitas Permainan Bola Voli Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII

3. Mengorganisasikan Materi Pembelajaran

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah dibahas di atas, maka perlu dilakukan pemetaan dan pengorganisasian terlebih dahulu terhadap materi-materi yang akan dikembangkan kedalam pembelajaran tatap muka terbatas *flipped classroom*. Berikut adalah hasil pemetaan materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP PGRI Gandoang

dengan pokok bahasan aktivitas permainan bola besar pada permainan bola voli:

Tabel 11.
Pemetaan Materi Permainan Bola Voli Kelas VII

No	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok
1.	Permainan Bola Voli	Pengertian dan asal usul bola voli	1. Pengertian bola voli 2. Sejarah bola voli
		Lapangan bola voli	1. Ukuran lapangan bola voli 2. Ukuran net dan tiang 3. Ukuran bola
		Peraturan Permainan Bola Voli	1. Perlengkapan pemain 2. Sistem pemberian angka 3. Kesalahan-kesalahan dalam pertandingan
2.	Gerak Spesifik Permainan Bola Voli	Gerak <i>spesik passing</i>	1. Gerak spesifik <i>passing</i> bawah 2. Gerak spesifik <i>passing</i> atas
		Gerak spesifik servis	1. Gerak spesifik servis bawah
3.	Bermain bola voli dimodifikasi	Memainkan bola dengan melewati tali	1. Memainkan bola dengan ditangkap
		Permainan bola voli pada lapangan kecil	1. Memainkan bola dengan sentuhan ganda

Berdasarkan pemetaan materi di atas, langkah selanjutnya melakukan analisis untuk memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron terhadap setiap materi pembelajaran sehingga dapat ditentukan apakah materi tertentu akan optimal dicapai melalui strategi pembelajaran sinkron atau melalui pembelajaran asinkron. Proses memilih dan menentukan strategi pembelajaran sinkron dan asinkron dilakukan berdasarkan tingkat hirarki tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan

pembagian ideal untuk seting belajar sinkron sebesar 40 % dan asinkron sebesar 60%.

Tabel 12.
Pemetaan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron Permainan Bola Voli Kelas VII

No	Capaian Pembelajaran	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Aktifitas Pembelajaran			
				SL	SM	AK	AM
1.	Peserta didik dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli	Permainan Bola Voli	Pengertian dan asal usul bola voli				V
			Lapangan bola voli				V
			Peraturan Permainan Bola Voli		V		
		Gerak Spesifik Permainan Bola Voli	Gerak spesifik <i>passing</i>			V	
			Gerak spesifik servis			V	
2.	Peserta didik dapat mengevaluasi gerak spesifik permainan bola voli	Bermain bola voli dimodifikasi	Memainkan bola dengan melewati tali	V			
			Permainan bola voli pada lapangan kecil	V			

4. Memilih Strategi, Media dan Bahan

Strategi yang dipilih untuk pembelajaran tatap muka terbatas adalah *blended learning* dengan model *Flipped Classroom* dimana aktivitas pembelajarannya terdiri dari: (1) sinkron, melalui pembelajaran tatap muka langsung dan tatap muka maya; dan (2) asinkron, melalui pembelajaran kolaboratif dan mandiri.

Dalam memfasilitasi pembelajaran tatap muka terbatas melalui pembelajaran di kelas dan pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII SMP PGRI Gandoang diperlukan teknologi, media dan materi. Pengembangan teknologi, media dan materi pembelajaran berpedoman pada rancangan pembelajaran sinkron dan

asinkron yang akan telah dibuat. Berdasarkan rancangan tersebut maka dilakukan identifikasi kebutuhan teknologi, media sebagai berikut:

Tabel 13.
Identifikasi Kebutuhan Teknologi, Media dan Materi

No	Pokok Bahasan	Aktifitas Pembelajaran	Jenis Media
1.	Permainan Bola Voli	Asinkron Mandiri, Sinkron Maya	- Video Pembelajaran - LMS <i>Google Classroom</i> - Presentasi
2.	Gerak Spesifik Permainan Bola Voli	Asinkron Kolaboratif	- Video Pembelajaran - LMS <i>Google Classroom</i>
3.	Bermain bola voli dimodifikasi	Sinkron Langsung	- Lapangan permainan

5. Menerapkan Strategi, Teknologi, Media dan Materi

Berdasarkan pemetaan pembelajaran sinkron dan asinkron, maka didapatkan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron dibagi kepada sub pokok bahasan yang akan diajarkan melalui sinkron langsung dan sinkron maya. Sedangkan pembelajaran asinkron terdiri dari sub pokok bahasan yang akan diajarkan secara asinkron kolaboratif dan asinkron mandiri.

Dari hasil pemetaan proses pembelajaran diperoleh bahwa aktifitas pembelajaran permainan bola voli pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII secara berurutan dimulai dari pembelajaran sinkron langsung, asinkron kolaboratif, sinkron maya, dan diakhir dengan aktifitas pembelajaran sinkron mandiri. Berikut adalah rancangan pembelajaran tatap muka terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII di SMP PGRI Gandoang pada pokok bahasan Permainan Bola Voli:

1) Merancang Pembelajaran Asinkron Mandiri

Proses pembelajaran sinkron diawali dengan merancang kegiatan pembelajaran asinkron mandiri. Kegiatan ini berlangsung menggunakan *Learning Management System (LMS) Google Classroom*. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penyampaian materi menggunakan video

pembelajaran yang diproduksi oleh guru dan dilanjutkan dengan pemberian tugas mandiri. Berikut adalah penjabaran dari kegiatan pembelajaran asinkron mandiri:

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/1 (Satu)
 Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli
 Pokok Bahasan : Permainan bola voli
 Alokasi Waktu : 4 JP

Tabel 14.

Rancangan Pembelajaran Asinkron Mandiri Materi Permainan Bola Voli

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1.	Pengertian dan asal usul bola voli	Pengertian bola voli	Saintifik, <i>daring</i>	<i>Google Classroom</i> , Video Pembelajaran	Penugasan
		Sejarah bola voli	Saintifik, <i>daring</i>	<i>Google Classroom</i> , Video Pembelajaran	Penugasan
2.	Lapangan bola voli	Ukuran lapangan bola voli	Saintifik, <i>daring</i>	<i>Google Classroom</i> , Video Pembelajaran	Penugasan
		Net dan tiang	Saintifik, <i>daring</i>	<i>Google Classroom</i> , Video Pembelajaran	Penugasan
		Ukuran bola voli	Saintifik, <i>daring</i>	<i>Google Classroom</i> , Video Pembelajaran	Penugasan

Tabel 15.

Alur Pembelajaran Asinkron Mandiri Materi Permainan Bola Voli

1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah melakukan pembelajaran jarak jauh dengan media <i>google classroom</i> dan video pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli, dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.
2.	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1) Guru menyampaikan salam, tujuan dan orientasi pembelajaran melalui ruang forum komunikasi kelas pada aplikasi <i>google classroom</i>.2) Guru melalui aplikasi <i>google classroom</i>, meminta peserta didik mengisi presensi yang dibagikan.3) Guru mengupload video pembelajaran materi permainan bola voli melalui <i>google classroom</i> serta membuat pertanyaan untuk ditanggapi oleh peserta didik.4) Peserta didik menanggapi video tersebut melalui kolom komentar.5) Guru menanggapi komentar peserta didik untuk memberikan pemahaman terhadap materi pada video tersebut.6) Guru menyelesaikan aktifitas dengan ucapan terimakasih dan menyimpulkan pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab yang dapat dilakukan lewat forum komunikasi kelas di <i>google classroom</i>.
3.	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none">1) Guru memberikan tugas mandiri tentang permainan bola voli melalui <i>google classroom</i>.2) Peserta didik mengupload tugas yang diberikan sesuai kolom tugas materi pembelajaran yang ada di <i>google classroom</i>.

2) Merancang Kegiatan Pembelajaran Sinkron Maya

Proses pembelajaran selanjutnya dilakukan merancang kegiatan pembelajaran asinkron maya untuk menyelesaikan capai tujuan pembelajaran pertama sesuai dengan pemetaan pembelajaran sinkron dan asinkron yang

telah dibuat. Aktifitas pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi *teleconference Google Meet* yang linknya dibagikan melalui *Learning Management System (LMS) Google Classroom*. Berikut adalah penjabaran dari aktifitas pembelajaran sinkron maya:

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/1 (Satu)
 Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli
 Pokok Bahasan : Permainan bola voli
 Alokasi Waktu : 2 JP

Tabel 16.
Rancangan Pembelajaran Sinkron Maya Materi Permainan Bola Voli

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1.	Peraturan permainan bola voli	Perlengkapan pemain	Saintifik	Presentasi	Penugasan
		Sistem pemberian angka	Saintifik	Presentasi	Penugasan
		Kesalahan-kesalahan dalam pertandingan	Saintifik	Presentasi	Penugasan

Tabel 17.
Alur Pembelajaran Sinkron Maya Materi Permainan Bola Voli

1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah melakukan pembelajaran jarak jauh dengan media <i>google meet</i> dan <i>google classroom</i> , peserta didik dapat dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli, dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.
2.	Pendahuluan	1) Guru melalui aplikasi <i>Google Meet</i> menyampaikan salam, tujuan dan orientasi pembelajaran. 2) Guru melalui aplikasi <i>google classroom</i> , meminta peserta didik mengisi presensi yang dibagikan.

		<ol style="list-style-type: none"> 3) Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik atau dengan materi sebelumnya. 4) Guru mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya. 5) Guru menyampaikan materi peraturan permainan bola voli melalui <i>share screen</i> presentasi pada <i>teleconference google meet</i> secara singkat. 6) Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya atau menanggapi hal-hal yang berkaitan dengan apa yang telah disampaikan. 7) Guru membagi lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam bentuk <i>google form</i>. 8) Guru dan peserta didik bersama-sama mengevaluasi materi yang dipelajari dari awal sampai akhir melalui tanya jawab. 9) Guru menyampaikan pembelajaran selanjutnya yang akan dilaksanakan secara <i>online</i> melalui asinkron kolaboratif. 10) Guru menyelesaikan pembelajaran sinkron maya dengan ucapkan terimakasih dan meminta peserta didik membuka <i>google classroom</i> untuk menyelesaikan LKPD sebagai evaluasi pembelajaran.
3.	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk <i>google form</i> pada kolom tugas <i>google classroom</i>. 2) Peserta didik mengerjakan tugas melalui aplikasi <i>google classroom</i>.

3) Merancang Kegiatan Pembelajaran Asinkron Kolaboratif

Selanjutnya aktifitas pembelajaran dilakukan dengan asinkron kolaboratif. Berikut adalah penjabaran rancangan proses pembelajaran asinkron kolaboratif:

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : VII/1 (Satu)

Capaian Pembelajaran: Peserta didik dapat mengidentifikasi gerak spesifik permainan bola voli

Pokok Bahasan : Gerak spesifik permainan bola voli

Alokasi Waktu : 4 JP

Tabel 18.
Rancangan Pembelajaran Sinkron Langsung Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Voli

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1.	Gerak Spesifik <i>Passing</i> Bawah	Gerak spesifik <i>passing</i> bawah normal	Demonstrasi Praktik	Video Pembelajaran, <i>Google Classroom</i>	Kinerja
		Bentuk-bentuk gerak spesifik <i>passing</i> bawah	Demonstrasi Praktik	Video Pembelajaran, <i>Google Classroom</i>	Kinerja
		Cara melakukan gerak spesifik <i>passing</i> bawah	Demonstrasi Praktik	Video Pembelajaran, <i>Google Classroom</i>	Kinerja
2.	Gerak Spesifik <i>Passing</i> Bawah	Gerak spesifik <i>passing</i> bawah normal	Demonstrasi Praktik	Video Pembelajaran, <i>Google Classroom</i>	Kinerja

Tabel 19.
Alur Pembelajaran Sinkron Langsung Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Voli

1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah melakukan pembelajaran jarak jauh dengan media <i>google classroom</i> dan video pembelajaran, peserta didik dapat dapat melakukan gerak spesifik permainan bola voli, dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.
2.	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menyampaikan salam, tujuan dan orientasi pembelajaran melalui ruang forum komunikasi kelas pada aplikasi <i>google classroom</i>. 2) Guru melalui aplikasi <i>google classroom</i>, meminta peserta didik mengisi presensi yang dibagikan.

		<ol style="list-style-type: none"> 3) Guru mengupload video pembelajaran materi gerak spesifik melalui <i>google classroom</i>. 4) Guru melalui kolom komentar menginstruksikan kepada peserta didik untuk mencari pasangan dengan teman terdekat atau narasumber lain untuk menirukan gerak spesifik permainan bola voli yang terdapat pada video pembelajaran. 5) Peserta didik menirukan gerak spesifik permainan bola voli dengan pasangannya sesuai contoh yang terdapat pada video tersebut. 6) Guru menyediakan kolom tanggapan bagi peserta didik mengenai hal-hal yang terjadi terhadap gerak spesifik permainan bola voli yang telah peserta didik praktikkan. 7) Peserta didik memberikan tanggapan berupa komentar mengenai hal-hal yang terjadi terhadap gerak spesifik permainan bola voli yang telah dipraktikkan bersama pasangannya. 8) Guru menanggapi komentar peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap hal-hal yang terjadi dalam melakukan gerak spesifik permainan bola voli yang telah dipraktikkan oleh peserta didik. 9) Guru menyelesaikan aktifitas dengan ucapan terimakasih dan menyimpulkan pembelajaran serta memberikan tugas praktik melalui <i>google classroom</i>.
3.	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mempraktikkan gerak spesifik permainan bola voli bersama pasangannya, kemudian direkam menggunakan gawai. 2. Peserta didik mengupload rekaman mempraktikkan gerak spesifik permainan bola voli pada kolom tugas praktik <i>google classroom</i>.

4) Merancang Kegiatan Pembelajaran Sinkron Langsung

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tujuan pembelajaran selanjutnya melalui aktifitas pembelajaran sinkron langsung. Kegiatan ini berlangsung secara tatap muka di kelas, akan tetapi sehubungan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam bentuk praktik maka aktifitas pembelajaran sinkron langsung ini dilakukan di luar kelas, yaitu lapangan permainan olahraga.

Berikut adalah penjabaran dari kegiatan pembelajaran sinkron langsung di luar kelas:

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/1 (Satu)
 Capaian Pembelajaran : Peserta didik dapat mengevaluasi gerak spesifik permainan bola voli
 Pokok Bahasan : Bermain bola voli dimodifikasi
 Alokasi Waktu : 2 JP

Tabel 20.

Rancangan Pembelajaran Sinkron Langsung Materi Permainan Bola Voli

No	Sub Pokok Bahasan	Materi Pokok	Metode	Media	Penilaian
1.	Bermain bola voli dimodifikasi	Memainkan bola voli dengan melewati tali	Praktik	Lapangan permainan	Kinerja
		Permainan bola voli pada lapangan kecil	Praktik	Lapangan permainan	Kinerja

Tabel 22.

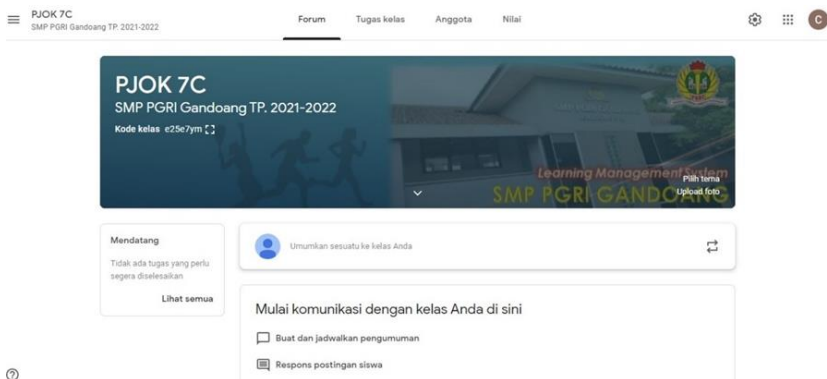
Alur Pembelajaran Sinkron Langsung Materi Permainan Bola Voli

1.	Tujuan Pembelajaran	Setelah melakukan pembelajaran tatap muka melalui permainan, peserta didik dapat dapat mengevaluasi gerak spesifik permainan bola voli, dengan penuh tanggung jawab dan percaya diri.
2.	Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengucapkan salam dalam menanyakan kabar peserta didik selama pembelajaran <i>online</i>. 2) Guru memberikan motivasi. 3) Guru mengkaitkan pembelajaran sebelumnya yang dilaksanakan secara <i>online</i> dengan pembelajaran yang akan berlangsung. 4) Guru membagi kelompok yang terdiri dari 3 (tiga) orang peserta didik setiap kelompoknya. 5) Guru menjelaskan cara bermain bola voli yang yang

		<p>akan dipraktikkan oleh peserta didik.</p> <p>6) Guru menentukan lawan dari masing-masing kelompok, setiap pertandingan terdiri dari 2 (dua) kelompok yang akan bertanding</p> <p>7) Setelah mendengar penjelasan dari guru mengenai bermain bola voli, setiap kelompok melakukan permainan bola voli dengan lawannya masing-masing.</p> <p>8) Selama pertandingan guru memberikan evaluasi bagi peserta didik sesuai dengan ketentuan penilaian dalam aturan bermain bola voli yang dimodifikasi.</p> <p>9) Setelah pertandingan guru menyampaikan catatan-catatan untuk meluruskan kesalahpahaman mengenai permainan bola voli.</p>
3.	Evaluasi	1) Guru menilai peserta didik selama pertandingan dalam bentuk penilaian praktik.

6. Partisipasi Peserta Didik

Pada bagian ini peserta didik diarahkan untuk bergabung ke Kelas *Online* mata Pelajaran PJOK Kelas VII yang dibuat menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Tampilan kelas *online* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 14. *Google classroom* PJOK Kelas VII

Melalui *Google classroom* PJOK Kelas VII, peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran di luar kelas. Peserta didik dapat menentukan tempat belajar sesuai dengan kriteria kenyamanan belajar masing-masing. Kemudian peserta didik dapat juga melakukan diskusi melalui kolom komentar dan mengupload tugas-tugas yang diberikan oleh guru melalui *Google Classroom*.

Selain *Google Classroom*, aplikasi lainnya yang digunakan untuk mendukung aktifitas pembelajaran tatap muka terbatas adalah aplikasi *Google Meet*. Aplikasi ini digunakan untuk aktifitas pembelajaran tatap muka langsung secara *online* pada pembelajaran jarak jauh. Guru dan peserta didik memulai dan bergabung ke ruang *meeting* menggunakan *link* yang dibagikan melalui *Google Classroom*. Guru juga dapat menggunakan fitur moderasi untuk mengontrol partisipasi peserta didik.

Berikut ditampilkan aktifitas pembelajaran sinkron (sinkron maya dan sinkron langsung) dan aktifitas pembelajaran asinkron (asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif) berupa materi dan tugas peserta didik pada *Google classroom* mata Pelajaran PJOK dalam pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom*:

Pengertian dan Asal Usul Permainan Bola Voli

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh. Bagaimana kabarnya anak-anak? Mudah-mudahan kita selalu berada dalam keadaan sehat yah...dan tetap semangat belajar. Pertemuan sebelumnya kita sudah mempelajari permainan bola besar pada permainan sepak bola, nah untuk kali ini kita akan mempelajari permainan bola voli. Sebelum lebih lanjut jangan lupa untuk berdo'a terlebih dahulu. selanjutnya simaklah video berikut untuk memahami :

1. Pengertian dan asal usul bola voli
2. Lapangan bola voli

Lampiran



Tugas Mandiri

100 poin

Buatlah rangkuman dari video tadi pada buku catatan kalian. Isi rangkuman terdiri dari: Pengertian Bola Voli, Asal usul Bola Voli, dan ukuran lapangan, tiang net serta bola. Setelah itu jawablah pertanyaan berikut!

Lampiran



Gambar 15. Aktifitas Materi dan Tugas Asinkron Mandiri

Quiz Peraturan Permainan Bola Voli

100 poin

Jawablah pertanyaan berikut denga tepat!

Lampiran



Quiz Peraturan Permainan Bola Voli


Gambar 16. Aktifitas Tugas Pembelajaran Sinkron Maya

Gerak Spesifik Permainan Bola Voli

Pada materi pembelajaran ini kita akan memahami bagaimana cara melakukan gerak spesifik permainan bola voli, diantaranya : gerak spesifik passing dan gerak spesifik servis.Simaklah video berikut!

Setelah menyimak video coba Anda praktikan gerak spesifik sesuai dengan contoh pada video secara berpasangan dengan teman yang dekat dengan rumah Anda atau orang lain yang bisa melakukan gerak spesifik permainan bola voli!

Lampiran



Tugas Proyek Melakukan Gerak Spesifik Permainan Bola Voli

100 poin

1. Carilah pasangan Anda untuk melakukan gerak spesifik passing dan servis (boleh dengan teman terdekat dengan rumah atau dengan narasumber lain yang bisa melakukan gerak spesifik passing dan servis, kemudian rekam kegiatan tersebut!
2. Lakukan gerak spesifik passing bawah bersama pasangannya sebanyak 10-15 kali.
3. Lakukan secara berulang sebanyak 5-10 kali gerak spesifik servis bawah dengan jarak 6 meter melewati bentangan tali setinggi 2 meter.
4. Upload hasil rekaman video tersebut ke kolom tugas ini (boleh lakukan editing bagi yang bisa melakukan editing video)!

Tugas Diskusi Gerak Spesifik Passing dan Servis

100 poin

Setelah melakukan percobaan gerak spesifik passing dan servis, coba tuliskan melalui kolom komentar mengenai apa yang Anda rasakan setelah melakukan percobaan tersebut. Bandingkan gerakan yang ada pada contoh dengan gerakan yang sudah Anda lakukan, jika terjadi perbedaan arah bola coba tuliskan kesalahannya menurut Anda!

Peserta didik lainnya dapat memberikan tanggapan pada kolom komentar mengenai permasalahan-permasalahan dalam gerak spesifik passing dan servis!

Catatan : Penilaian akan diberikan kepada peserta didik yang memberikan komentar mengenai permasalahan-permasalahan pada saat melakukan gerak spesifik passing dan servis dan peserta didik yang memberikan tanggapan.

Gambar 17. Aktifitas Materi dan Tugas Pembelajaran Asinkron Kolaboratif

Tugas Akhir Materi

100 poin

Buatlah kesimpulan mengenai permainan bola voli dalam bentuk catatan pada buku. Tugas dikumpulkan pada saat pertemuan tatap muka



Gambar 18. Aktifitas Tugas dan Kegiatan Pembelajaran Sinkron Langsung

7. Evaluasi dan Perbaikan

Pada tahap ini, peneliti melakukan dua kegiatan yang berbeda. Pertama, peneliti melakukan evaluasi terhadap model pengembangan pembelajaran tatap muka terbatas menggunakan model *Flipped Classroom* dan kedua evaluasi tersebut dilakukan dengan menilai hasil belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas menggunakan model *flipped classroom*.

Evaluasi model pengembangan ini dilakukan dengan uji kelayakan oleh ahli dan evaluasi formatif oleh peserta didik dengan tahapan uji *one-to-one*, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Sedangkan evaluasi hasil belajar peserta didik menggunakan tes dalam bentuk soal pilihan ganda.

B. KELAYAKAN DESAIN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DENGAN MODEL FLIPPED CLASSROOM

Setelah merancang *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada kelas VII SMP PGRI Gandoang, sebelum model pembelajaran diimplementasikan kepada peserta didik, *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* diuji coba untuk memastikan produk tersebut layak dan melakukan perbaikan terhadap produk pada setiap tahap.

Uji coba yang dilakukan diawali dengan uji ahli, produk diujikan kepada ahli materi, ada dua aspek yang diujikan yaitu aspek pembelajaran dan materi. Berdasarkan hasil kajian ahli materi maka didapat hasil kelayakan masing-masing aspek antara lain: (1) aspek pembelajaran sebesar 86% dengan kualifikasi baik dan (2) aspek materi sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik. Nilai rata-rata yang didapat dari kajian ahli materi adalah sebesar 89% dengan saran materi dengan metode pembelajaran lebih dikembangkan. Berdasarkan hasil kajian tersebut *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* yang dibuat sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan melakukan revisi mengembangkan kesesuaian materi dengan metode pembelajaran sesuai saran dari ahli materi.

Selain ahli materi, produk diujikan kepada ahli media, ada tiga aspek yang dinilai yaitu: aspek tampilan media, aspek kompatibilitas dan aksesibilitas program, serta aspek penyajian media. Hasil uji ahli materi, untuk aspek tampilan mendapatkan skor 89% dengan kategori baik, aspek kompatibilitas dan aksesibilitas program mendapatkan skor 92% dengan kategori sangat baik, dan untuk aspek penyajian media mendapatkan skor 93% dengan kategori sangat baik. Sehingga didapat nilai rata-rata kelayakan media sebesar 91% dan saran dari ahli adalah tampilan dibuat lebih menarik. Berdasarkan hasil tersebut *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* yang dibuat termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan dengan melakukan perbaikan memperbaiki tampilan media sesuai dengan saran ahli media.

Sedangkan hasil uji ahli desain pembelajaran, ada dua aspek yang diujikan dengan hasil untuk aspek pembelajaran mendapatkan skor 89% dengan kategori baik dan aspek tampilan mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat baik. Sehingga didapatkan nilai rata-rata skor uji ahli desain pembelajaran adalah sebesar 94% dengan kategori sangat baik dan mendapatkan saran agar setiap konten berisi berapa lama pembelajaran asinkron berlangsung. Berdasarkan hasil tersebut *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* yang dibuat layak untuk

digunakan dengan melakukan perbaikan alokasi waktu pembelajaran asinkron sesuai saran dari ahli desain pembelajaran.

Setelah *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* melewati kajian ahli dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji coba terhadap sasaran. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik dengan skema *one-to-one*, kelompok kecil, dan kelompok besar. Uji coba *one-to-one* dilakukan kepada tiga orang peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba *one-to-one* diperoleh skor rata-rata 94% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya pengujian dilanjutkan dengan skema kelompok kecil, dimana *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* diujikan kepada peserta didik sebanyak sembilan orang yang dibagi menjadi masing-masing tiga orang dari kelompok dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Setelah itu pengujian dilanjutkan dengan pengujian kelompok besar, pada skema ini pengujian dilakukan kepada peserta didik sebanyak 35 orang. Dari hasil uji kelompok besar diperoleh nilai rata-rata yang sama sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan *prototype* pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada kelas VII SMP PGRI Gandoang layak digunakan pada pembelajaran.

C. EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DENGAN MODEL FLIPPED CLASSROOM

Untuk melihat efektivitas dari desain pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* yang dibuat. Peneliti mengimplementasikan pembelajaran tersebut kepada 35 orang peserta didik kelas VII-C SMP PGRI Gandoang Kabupaten Bogor. Hasil analisis data pre tes dan post tes yang dilakukan kepada siswa menunjukkan peningkatan rata-rata sesuai dengan analisis N-Gain Score sebesar 0.63 dan termasuk pada kategori sedang. Terdapat 17 siswa dengan kategori N-Gain Score tinggi, 18 siswa dengan kategori N-Gain Score sedang, dan 3 orang siswa yang mendapat N-Gain Score dengan kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada kelas VII SMP PGRI Gandoang cukup efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB
5

KESIMPULAN

Pengembangan desain model pembelajaran tatap muka terbatas dengan menggunakan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII SMP PGRI Gandoang Kabupaten Bogor menggunakan prosedur pengembangan ASSURE yang diintegrasikan dengan model desain pembelajaran *blended* PEDATI. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan meliputi : 1) analisis kebutuhan dan analisis peserta didik; 2) menentukan tujuan pembelajaran; 3) mengorganisasikan materi; 4) memilih strategi, media dan materi; 4) merancang aktifitas pembelajaran sinkron dan asinkron; 5) menerapkan strategi, teknologi, media dan materi; 6) melibatkan partisipasi peserta didik; dan 7) melakukan revisi dan evaluasi. Platform yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran sinkron langsung adalah aplikasi *google meet* dan aplikasi *google classroom* pada saat pembelajaran asinkron.

Hasil kelayakan pengembangan pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menurut ahli materi berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan dengan revisi seperlunya, menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan, dan menurut ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Sedangkan melalui uji coba terhadap sasaran atau siswa, dengan format *one-to-one* berada pada kualifikasi sangat baik, dilanjutkan dengan uji kelompok kecil didapatkan hasil pada kualifikasi sangat baik, dan dilanjutkan pada uji lapangan didapatkan hasil pada kualifikasi sangat baik.

Pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VII di SMP PGRI Gandoang yang dikembangkan berdasarkan perhitungan hasil *pre-test* dan *post-test* menghasilkan N-Gain sebesar 0,63. Hasil tersebut menunjukkan N-Gain pada kualifikasi sedang dan pembelajaran yang dilakukan cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Z. A. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bogor: Widya Sakti.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International society for technology in education.
- Bupati Bogor. (2021). *Perpanjangan Keempat Pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar Pra Adaptasi Kebiasaan Baru Menuju Masyarakat Sehat, Aman, dan Produktif melalui Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 3 Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Kabupaten Bogor*.
- Chaeruman, U. A. (2015). Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. In *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15595.90408>
- Cholik Mutohir, T. (2002). *Gagasan-gagasan tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Unesa University Press: Surabaya.
- Christopher, A. (2013). Model resource. New York.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Dirjen PAUD Dikdasmen. (2021a). *Pedoman Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Sekolah Dasar*.
- Dirjen PAUD Dikdasmen. (2021b). *Pembelajaran Tatap Muka Dilaksanakan Secara Terbatas*. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-tatap-muka-dilaksanakan-secara-terbatas>
- Disdik Kab. Bogor. (2021). *Pedoman Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas di Satuan Pendidikan Kabupaten Bogor*. 148, 148–162.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *E-Learning*, 1(4), 1–4.
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 85–96.
- Freeman, W. H. (1992). *Physical education and sport in a changing society*. (Issue Ed. 4). MacMillian Publishing Company.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Gay, L. R. (1980). *Educational Evaluation & Measurement: Competencies for analysis and application*. CE Merill Publishing Company.

- Gustafson, K. L. (1991). *Survey of instructional development models*. ERIC Clearinghouse on Information & Technology.
- Hannafin, M. J., & Peck, L. L. (1998). *The Design Development and Education of Instructional Software*. New York: Mc. Millan Publ., Co.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), 62–66.
- Husamah, H. (2014). Pembelajaran bauran (Blended learning). *Research Report*.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Kemdikbud RI. (2020). Panduan Pembelajaran Jarak Jauh. *Kemendikbud Dan Kebudayaan*, 021, 28. <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Kemendikbud. (2014). *Kurikulum 2013 Pedoman Guru Mata Pelajaran PENJASORKES Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTS)*.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi*.
- Leshin, C. B., Pollock, J., & Reigeluth, C. M. (1992). *Instructional design strategies and tactics*. Educational Technology.
- Lowther, D. L., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional technology & media for learning*.
- Milman, N. B. (2012). The *Flipped Classroom* strategy: What is it and how can it best be used? *Distance Learning*, 9(3), 85.
- Punaji, S. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sezer, B., Karaoğlan Yılmaz, F. G., & Yılmaz, R. (2013). *Integrating technology into classroom: the learner centered instructional design*.
- Siregar, E., & Hadiansyah, T. (2018). *Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran*. UNJ Press.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani: Filosofi, Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Syarifudin, S. W. (2017). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan* (Vol. 1).
- Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *Educational design research*. Routledge.

PROFIL PENULIS

Cucu Ardiansyah



Penulis lahir di Bogor pada tanggal 22 Desember 1983, merupakan putra ketiga dari Bapak Djaenudin Budiwarman (Alm.) dan Ibu Cicih Suarsih. Menyelesaikan pendidikan di SDN Wanakarya Leuwiliang, SMP Gema Nusantara Leuwiliang, SMA Muhammadiyah 1 Ciampea, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Sekolah Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor. Sejak tahun 2004 bekerja di SMP PGRI Gandoang Kabupaten Bogor sebagai guru bidang studi. Pada tahun 2016 diangkat sebagai Kepala SMP PGRI Gandoang Kabupaten Bogor hingga sekarang. Menikah dengan Rosdiana pada tahun 2010 dan dikarunia dua anak yaitu: Zafira Putri Ardiana siswa Kelas V SDIT Nurul Akbar Kecamatan Cileungsi dan Adifa Syafira Putri Ardiana.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Dr. Ir. Mohammad Givi Efgivia, M.Kom
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 05 April 1964
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
No Sertifikasi Dosen : 12103308801029
Status Perkawinan : Menikah
Alamat : Jl. Nangka No.11 Rt.11/08 Utan Kayu Matraman
Jakarta Timur

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Tahun	Jurusan Pendidikan
1990	S1 Jurusan Manajemen Informasi
1998	S2 Jurusan Teknologi Informasi
2001	S3 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

RIWAYAT PENDIDIKAN INFORMAL/DIKLAT

No	Tahun	Kegiatan
1.	1990	RPG II with IBM S/36
2.	1993	The Invitational Life Insurance di Falia (Fuchu Computer) Tokyo, Japan
3.	1994	2 nd Asean Workshop on Information Technology in Insurance Jakarta,
4.	1995	Indonesia
5.	1996	3 rd Asean Workshop On Information Technology in Insurance Kuala
6.	2008	Lumpur, Malaysia
7.	2009	Training RINET (Reinsurance and Insurance Network) Zurich, Belgia

PENGALAMAN PEKERJAAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1984-1992	Sebagai Pengajar Komputer
2.	1989-1992	Programer PT. Sanggar Sarana Baja
3.	1992-1993	Direktur GOTO Komputer
4.	1993-2000	General Manager Technology Information PT. Maskapai

		Reasuransi Indonesia
5.	1997-2001	Pembantu Ketua I STMIK Muhammadiyah Jakarta
6.	2001 - 2005	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2005 - 2009	Ketua STMIK Muhammadiyah Jakarta
8.	2003 - 2004	Konsultan Departemen Pendidikan Nasional bidang Pendidikan Luar Sekolah dan Kepemudaan
9.	2003 - 2004	Tim akreditasi lembaga pendidikan Departemen Pendidikan Nasional
10.	2004	Ketua pokja Pendidikan berkelanjutan Departemen Pendidikan Nasional
11.	2004	Ketua Pokja Pendidikan Luar Sekolah
12.	2005	Wakil ketua panitia pembentukan akreditasi pendidikan non Formal
13.	2005	Master trainer komputer, kerjasama Unesco dan Depdiknas
14.	2005	Master trainer komputer TKI/TKW di Singapura dan Malaysia
15.	2007	Master Trainer ICT di sekolah Indonesia Jeddah, Mekka Saudi Arabia
16.	2007	Tim Juri Lomba Komputer se - Indonesia tingkat SD, SMP dan SMA
17.	2008	Tim Juri Lomba Design Web Seluruh se-Indoneisa Tingkat Solo, dan Yogyakarta
18.	2009	Tim Juri Design Grafis Se-indonesia Tingkat Yogyakarta dan Solo
19.		Sekretaris Program Studi Magister Teknologi Universitas Ibn Khaldun Bogor
20.		Kepala Kantor Penjaminan Mutu dan Audit Internal Mutu Universitas Ibn Khaldun Bogor

PENGALAMAN AKADEMIK

No	Tahun	Kegiatan
1.	1995	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Teknik Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
2.	1996	Ketua Tim Perumus Kurikulum Jurusan Sistem Informasi STMIK Muhammadiyah Jakarta
3.	1997	Ketua Tim Pembuatan Buku Panduan Jurusan Sistem Informasi dan Teknik Informatika STMIK Muhammadiyah Jakarta

4.	1998 - 2004	Instruktur pelatihan pembuatan buku ajar bagi dosen tetap STMIK Muhammadiyah Jakarta
5.	2000 - 2004	Ketua Tim Penguji Sidang Penulisan / penelitian Ilmiah
6.	2002	Ketua Tim Pembuatan Kurikulum Sistem Informasi dan Teknik Informatika AMIK Muhammadiyah Serang
7.	2003	Tim perumus kurikulum Sekolah Tinggi Teknik Mutu Muhammadiyah Tangerang
8.	2001 - 2009	Ketua BP3 SD Kayuringin 13 Bumisatria Kencana Bekasi Selatan
9.	2006 - 2008	Dosen Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

No	Tahun	Kegiatan
1.	1983-1985	Sie Rohani Islam Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
2.	1985-1987	Ketua I Bidang Kemahasiswaan Senat Mahasiswa STMIK Gunadarma
3.	1991-1995	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang Majelis Ekonomi
4.	1995-2000	Pimpinan Cabang Muhammadiyah Bekasi Selatan Bidang DIKDASMEN
5.	1995-2000	Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bekasi Lembaga Sumber Daya Manusia dan Pendidikan Khusus
6.	2000	Panitia Muktamar Muhammadiyah Ketua Tim Komputerisasi
7.	1995-2000	PP Muhammadiyah Majelis Ekonomi Bidang Asuransi
8.	2000-2005	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
9.	2005-2009	PP Muhammadiyah Majelis Seni Budaya Bidang Multi Media
10.	2006-2010	Wakil Sekretaris Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bekasi
11.	2004-2009	Ketua I bidang Pendidikan Himpunan pendidik dan Penguji seluruh Indonesia (HISPPi)
12.	2007-2008	Ketua Asosiasi ketrampilan di Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa Direktorat Jendral MANDIKDASMEN

PENGALAMAN PENULISAN BUKU/MODUL/KARYA ILMIAH / NARA SUMBER

No	Tahun	Kegiatan
1.	2000	Internet sebagai teknologi e-Commerce
2.	2001	The Seven Steps to Nirvana : Enterprenership, Profesionalisme dan Moralitas
3.	2002	Jaringan kota digital, seminar Linux dan jaringan kota digital
4.	2002	Pengaruh Teknologi Informasi pada Transformasi Budaya Masyarakat
5.	2002	Seminar Penanggulangan Narkoba, Dinkes Prop DKI Jakarta
6.	2002	Seminar Multimedia, STMIK Muhammadiyah Jakarta
7.	2002	Nara Sumber seminar Pendidikan Luar Sekolah Dikmenti Provinsi DKI Jakarta
8.	2006	Nara Sumber Seminar Penyusunan Model CI dan BI Dirjen Mendikdasmen Depdiknas, Kalimantan Barat
9.	2019	Konsep Pembelajaran e-learning dan Aplikasi
10.	2019	Model Pembelajaran Blended Learning
11.	2007	Nara Sumber penggunaan e-learning di sekolah Indonesia Jeddah Saudi Arabia

PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1997	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang PT. Masuya Graha Tri Kencana Cabang Cilegon
2.	1998	Millenium Bugs Kiamat Komputer atau mitos hiperbolik
3.	2001 - 2008	Pengaruh strategi pembelajaran e-learning dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar Sistem Informasi Manajemen (SIM)
4.	2007	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap
5.	2008	Hasil Belajar Sistem Informasi Manajemen
6.	2009	Tajdid Muhammadiyah Pada Bidang TI
7.	2012	Mining Quaries Faster Using Minimum Desription Length Principle
8.	2019	Signal Checking Of Stegano Inserted On Image Data Classification by NFES Model
9.	2019	Pengaruh Media Blended dan e-learning Terhadap Hasil Belajar

10.	2019	Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor
11.	2019	Model Website Galeri Market Lanmark Dunia 3 Dimensi Menggunakan Collada
12.	2019	Model Evaluasi Siaran Radio Pendidikan FKIP UIKA
13.	2019	Pengembangan
14.	2019	Pendidikan Kesetaraan Program Paket B dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bogor.

PENGALAMAN PERJALANAN

No	Tahun	Kegiatan
1.	1994	Studi Fuchu Komputer Tokyo
2.	2006	Studi Banding Sekolah Hongkong
3.	2006	Studi banding sekolah tuna netra ke Shanghai Chinese
4.	2007	Kunjungan ke sekolah di JORDAN, Mesir, dan Uni Emirat Arab
5.	2007	Kunjungan TAFFE melbourne, Sydney, Brisbane Australia
6.	2008	Kunjungan ke Kuching, Miri dan Sabah (Kota Kinibalu) Sarawak Malaysia
7.	2008	For Sepcial Education : 2008 Global Summit on Education In Washington DC
8.	2009	Pelatihan KBRI Singapore
9.	2009	Pelatihan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur
10.	2009	Pelatihan Ke Sekolah Indonesia, Amserdam, London dan Paris

KONSULTAN-APLIKASI SOFTWARE

No	Tahun	Kegiatan
1.	2015	Sistem Informasi Akademik dan Keuangan Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
2.	2009	Izin STMIK Muhammadiyah Batam
3.	2016	Izin Prodi Adminitrasi Rumah Sakit
4.	2017	CAI Ujian Online Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
5.	2010	Sistem Informasi Absensi dan Kepegawaian Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi
6.	2016	Akreditasi Program studi Manajemen, Akuntansi, Ekonomi Islam, Teknik Informatika dan Ilmu komunikasi
7.	2014	Izin Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc
Tempat/Tgl Lahir : Majalengka 17 Juli 1955
Pekerjaan : Dosen PNS dpk FKIP UIKA Bogor
N I P : 19550717 198603 1002
Pangkat/Gol. : Pembina Tk I Gol IV/B
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Status : Sudah Menikah
Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantar Jati, Kota
BOGOR 16152 Telp. (0251) 8360950 HP. 0813
17622764/ 087872243200

RIWAYAT KELUARGA

Nama Istri : Dra. Nurani Nurul 'aini
Tempat/Tgl Lahir : Jakarta 28 Maret 1962
Pekerjaan : Guru
Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantarjati
Kota BOGOR 16152 Telp. (0251) 322 572

Nama Anak 1 : Ir. M. Fajar Apriana, M.Pd
Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 17 April 1983
Pekerjaan : Pegawai Pemda DKI Jakarta
Alamat : Idem

Nama Anak 2 : Alam Putra Persada
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 26 Agustus 1993
Pekerjaan : Mahasiswa S2 IPB Bogor
Alamat : Idem

Nama Anak 3 : Maya Putri Permatasari
Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 15 Pebruari 1998
Pekerjaan : Mahasiswa UI
Alamat : Idem

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

- Alumni UNPAD Tahun 1980 di Bandung
- Alumni IPB Tahun 1996 di BOGOR
- Alumni Universitas Negeri Tahun 2005 di Jakarta

PENELITIAN YANG SUDAH DILAKSANAKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2008. Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep (Studi Eksperimen Tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep Dan Hasil Belajar). Universitas Azzahra Jakarta 2008
2. Pada tahun 2009. Peningkatan Pendapatan Nelayanan Dalam Sistem Perikanan Rakyat Multi Spesies Multi Gear Di Wilayah Pesisir Sulawesi Selatan. Hibah Kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
3. Pada tahun 2009. Masalah *Brain Drain* Dalam Konteks Pertahanan Negara. Hibah kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
4. Pada tahun 2010. Eksploitasi Balita Sebagai Pengemis (Studi Kasus Potret Kemiskinan Masyarakat Perkotaan di Kota Bogor Jawa Barat) 2010.
5. Pada tahun 2011. Penelitian **Strategi Penanggulangan Kemiskinan Di Era Otonomi Daerah** (Kebijakan Penganggaran bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan *Pro Poor Budget*)
6. Pada tahun 2011. Penelitian. **Sistem Sosial Ekonomi Di Perbatasan Wilayah RI**. (Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Perbatasan Wilayah RI bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan *Pro Poor Budget*)
7. Pada Tahun 2013/2014. Penelitian Tentang Pendidikan Hypnoedukasi Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar yang Efektif Dan Menyenangkan (*Studi Kasus Pemecahan Masalah Belajar Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan Di Pusat Sehati Indonesia Bogor*)

KARYA ILMIAH YANG SUDAH DITERBITKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2006. *Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis pada Konsep Academic Business Community*. Jurnal Ekonomi No. 1 Vol. XVI April 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
2. Pada tahun 2006. *Mecari Peluang untuk Mandiri (Kiat dalam Menemukan Ide Kreatif, dan Inovasi Bisnis)*. Buletin Ekonomi No. 1 Vol. X September 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
3. Pada tahun 2006. *Concept Mapping sebagai salah satu Alternatif Model Pembelajaran Kewirausahaan*. Jurnal Ekonomi Jurnal Ilmiah Kwartalan. Vol. XXVI Pebruari 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
4. Pada tahun 2008. *“Entrepreneurshi”*. Jurnal Ekonomi No. 2 Vol. XVIII September 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.

5. Pada tahun 2006. *Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif dapat Merubah Pola Pikir dan Meningkatkan Hasil belajar*. Jurnal Ekonomi, Jurnal Ilmiah Kwartalan Vol. XXVIII Oktober 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
6. Pada tahun 2008. *Motivasi belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Entrepreneurship*. Buletin Ekonomi No. 3 Vol. XII Desember 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
7. Pada tahun 2009. *Kreativitas dan Inovasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Kajian PLS No. 01 Vol. 04. Pebruari 2009. FKIP Universitas Ibn Khaldun Bogor 2009.

BUKU REFERENSI YANG SUDAH DITERBITKAN

1. **Buku Pendidikan Kewirausahaan** (sebagai pilihan meraih sukses) Edisi Pertama Maret 2011 ISBN 978-602-98947-0-7. Penerbit Graha Widya Sakti
2. **Buku Pembangunan dan Perubahan Terencana** Edisi Pertama Maret 2011 ISBN 978-602-98947-1-4. Penerbit Graha Widya Sakti
3. **Metode Penelitian** Edisi Pertama Nopember 2011 ISBN 978-602-98947-2-1. Penerbit Graha Widya Sakti
4. **Buku Media dan Teknologi Pembelajaran** Edisi Pertama Nopember 2011 ISBN 978-602-98947-3-8. Penerbit Graha Widya Sakti
5. **Buku Filsafat Ilmu (Sebagai Dasar Pengembangan Ilmu Pengetahuan)** edisi Cetakan Pertama Januari 2012, ISBN.978-602-98947-4-5. Penerbit Graha Widya Sakti.
6. **Buku Pelatihan Aplikasi Komputer** (Multimedia Authoring Software *Microsoft Powerpoint 2007*) Membuat Bahan Ajar Interaktif, edisi cetakan pertama Juni 2013 ISBN 978-602-98947-6-9. Penerbit Graha Widya Sakti
7. **Buku Pelatihan Aplikasi Komputer** (multimedia authoring software mediator 9 Menciptakan cd-rom presentations), edisi cetakan pertama Juni 2013 ISBN 978-602-98947-5-2. Penerbit Graha Widya Sakti
8. **Buku Landasan Teknologi Pendidikan** edisi Cetakan Pertama Agustus 2015, ISBN.978-602-71870-6-1. Penerbit UIKA Press Bogor
9. **Buku Teknologi Kinerja dalam Proses Pembelajaran** edisi Cetakan Pertama April 2016, ISBN.978-602-74053-7-0. Penerbit UIKA Press Bogor
10. **Buku Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan**, edisi Cetakan Pertama April 2017, ISBN.978-602-6254-28-3. Penerbit UIKA Press Bogor

PENDIDIKAN NON FORMAL/KURSUS/PELATIHAN/PENATARAN

1. Pada tahun 1992 dari tanggal 24 s/d 30 pebruari 1992, mengikuti pekan komunikasi dan orientasi para pemimpin PTS se DKI jakarta, yang diselenggarakan oleh pemda DKI jakarta. Memperoleh sertifikat.
2. Pada tahun 1994 dari tanggal 28 s/d 30 januari, mengikuti pendidikan kewaspadaan nasional, yang diselenggarakan oleh bp-7 dki jakarta.
3. Pada tahun 1997 mengikuti pendidikan *Total Quality Management (TQM)*, yang diselenggarakan oleh *American Society for Quality Control (ASQC)* bekerjasama dengan STIE Indonesia Emas. Memperoleh gelar profesional sebagai *CQM (certificate in quality management)* dan sekaligus sebagai *sustaining member of American Sosciety for Quality Control* dengan nomor anggota 1098212.
4. Pada tahun 1997, mengikuti pelatihan *Management Bisnis Total*, yang diselenggarakan oleh *Center for Total Business management (PMBT)*. Memperoleh *Certificate Internasional*.
5. Pada tahun 1998 mengikuti pelatihan *internship* filsafat ilmu, yang diselenggarakan oleh Fakultas Filsafat Universitas Gajah Mada Yogyakarta, di Yogyakarta.
6. Pada tahun 2003 mengikuti pendidikan/ kursus calon dosen pendidikan kewarganegaraan angkatan XLVII di LEMHAMNAS Republik Indonesia. memperoleh penghargaan tiga besar terbaik.
7. Pada tahun 2006 mengikuti pelatihan Mata Kuliah Ilmu Budaya Dasar (IBD) di Batam yang diselenggarakan oleh DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS Jakarta.
8. Pada Tahun 2007 mengikuti pelatikan Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar (IAD) di Surabaya yang diselenggarakan oleh DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS Jakarta.
9. Pada tahun 2013 mengikuti pelatihan penelitian kualitatif di UNAIR Surabaya, diselenggarakan oleh Fakultas Peternakan Unair Surabaya.

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Pada Tahun 1980 –1987 sebagai Dosen tetap di Universitas Jayabaya dan menjabat sebagai Pudir III pada Akademi Kepemimpinan Niaga Jayabaya Jakarta
2. Pada Tahun 1987 – 2001 sebagai Dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Kertanegara Jakarta
3. Pada Tahun 1987– sekarang sebagai Dosen di FISIP Universitas Djuanda Bogor
4. Pada Tahun 1997– sekarang sebagai Dosen di Fakultas Ekonomi UKI Jakarta
5. Pada Tahun 2003– sekarang Dosen di Fakultas Tenik UKI Jakarta

6. Pada Tahun 1996–1999 terpilih dan ditetapkan sebagai Direktur Akademi Adminitrasi Kertanegara Jakarta
7. Pada Tahun 1999–1993 diangkat dan ditetapkan sebagai Pembantu Rektor I Bidang Akdemik Universitas Kertanegara Jakarta
8. Pada Tahun 2003–2007 terpilih dan ditetapkan sebagai Rektor Universitas Kertanegara Jakarta
9. Pada Tahun 2000 mendirikan Yayasan Pendidikan Graha Widya Sakti (YP-HAYATI) sebagai wadah pendidikan dan pelatihan para Petani di Bogor.
10. Pada Tahun 2005– sekarang dipercaya menjadi anggota kelompok kerja (Pokja) dalam penyusunan “Grand Strategy Pemberdayaan Kewirausahaan Pemuda” pada Deputy Kewirausahaan Pemuda & Olahraga Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga RI.
11. Pada Tahun 2008– sekarang diangkat sebagai Dosen tetap pada FKIP UIKA Bogor dan merintis pendirian S-2 Teknologi Pendidikan pada Program Pascasarjana Univesitas Ibn Khaldun Bogor
12. Pada Tahun 2011 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
13. Pada Tahun 2014 s/d 2018 menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan
14. Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
15. Pada Tahun 2018 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S2 Program Pascasarjana Univ. Ibn Khaldun Bogor
16. Pada Tahun 2013–merintis pendirian S-1 Teknologi Pendidikan pada FKIP Univesitas Ibn Khaldun Bogor
17. Pada Tahun 2014 s/d sekarang menjabat sebagai Ka Prodi Teknologi Pendidikan Program S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univ. Ibn Khaldun Bogor

Rudi Hartono



Penulis lahir di desa Karang Suci, Argamakmur, Bengkulu Utara 31 Desember 1987 terlahir dari pasangan Bapak Kamiso dan Ibu Mutmainah. Peneliti adalah anak ke tiga dari lima bersaudara. Menyelesaikan pendidikan SD Negeri 18 Karang Suci (1994-2000), SMP Muhamadiyah (2000-2003), SMK Negeri 1 Argamakmur (2003-2006). Melanjutkan studi pada program sarjana (S1) Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta (2008-2011), Melanjutkan studi pada program pascasarjana (S2) Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Bengkulu (2011-2013), Melanjutkan studi program doctoral (S3) Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta (2016- 2019). Pada saat ini telah dikarunai seorang putra bernama Alby Lutfy Pratama dan Istri Astia Rizki Febrina, S.Si. Aktivitas yang digeluti pada tahun 2009-2011 menjadi IT Support Bank Swasta Nasional area Jawa Tengah, 2011-2013 Guru SMK Teknik, 2011-2012 Pendiri Komunitas Multimedia Bengkulu, 2011-Sekarang Menjadi Pengembang Aplikasi, 2014-Sekarang Menjadi IT Support Perguruan Tinggi Se Kota Bogor, 2014-2019 Dosen Tetap Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor, Konsultan Teknologi Informasi bidang Manajemen dan Teknologi Pendidikan, 2011-Sekarang Cyberweb Yogyakarta. 2018-sekarang aktif sebagai penulis, Editor Buku dan Editor Journal Nasional dan Internasional.

PTM TERBATAS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL FLIPPED CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN PJOK

PTM terbatas merupakan upaya menyelamatkan anak-anak Indonesia dari risiko dampak negatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara berkepanjangan. Jika tidak segera menerapkan Pertemuan Tatap Muka terbatas, generasi ini dikhawatirkan akan sangat sulit untuk mengejar ketertinggalan. maka dari itu, pendidik senantiasa berinovasi agar generasi muda saat ini tidak fakem dalam keilmuan, selanjutnya disajikanlah Flipped Classroom yang merupakan bentuk pembelajaran blended (melalui interaksi tatap muka dan virtual/online) yang menggabungkan pembelajaran sinkron dengan pembelajaran mandiri yang asinkron. Peserta didik dapat memilih kapan mereka belajar dan juga mereka dapat mengajukan pertanyaan di kolom komentar, serta berbagi ide atau pemahaman mereka tentang sebuah materi dengan pengajar atau teman sekelas. Sedangkan, umpan balik akan diterima mereka tidak pada saat yang sama.

Maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan khususnya pendidik dalam menjalankan pengelolaannya untuk menciptakan kualitas dan kuantitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien.

Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang pendidikan, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilngkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang pendidikan.