

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi kehidupan umat manusia pada abad ini, perkembangannya pun berjalan pesat dan sangat cepat. Hal ini didasari oleh proses globalisasi yang terjadi di lingkungan tempat tinggal kita baik secara sadar ataupun tidak sadar. Berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, banyak aspek-aspek dalam masyarakat yang terkena dampaknya.

Salah satunya adalah dalam aspek pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang melibatkan guru dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Pembelajaran tergolong bersifat dinamis yang berarti dari masa ke masa akan selalu mengalami perubahan mengikuti zaman dan perkembangan teknologi dan informasi. Pada zaman sekarang, seperti yang dikatakan oleh Trilling, B., & Fadel, C, setiap peserta didik diwajibkan memiliki beberapa *skill* dari pembelajarannya, antara lain; *critical thinking, problem solving, creative, innovation, communication, dan collaboration.*¹

¹ B. Trilling & C. Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (San Francisco: CA: John Wiley & Sons, 2009), h. 49

Perubahan dalam sistem pembelajaran sebenarnya dapat dirasakan langsung salah satunya di Universitas Negeri Jakarta. Universitas Negeri Jakarta adalah perguruan tinggi negeri yang terdapat di Kota Jakarta dan didirikan pada tahun 1964. Salah satu fakultas di Universitas Negeri Jakarta adalah fakultas ilmu pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) merupakan pelaksana UNJ dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat, khususnya yang berhubungan dengan pengembangan ilmu pendidikan. FIP mengembangkan ilmu pendidikan dan ilmu keguruan baik pada jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal melalui pengkajian keilmuan yang dilakukan oleh berbagai jurusan dan program studi, serta pusat studi dan atau laboratorium di lingkungan FIP UNJ.

Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu prodi dalam naungan Fakultas Ilmu Pendidikan. Definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT, sebagai berikut:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”²

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Jelas, tujuan utamanya masih tetap

² Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012) hlm 25.

untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan menarik) dan meningkatkan kinerja. Dalam pembelajarannya, program studi Teknologi Pendidikan sejak tahun 2017 terdiri dari dua (2) konsentrasi, yaitu desainer pembelajaran dan teknologi kinerja. Pembagian menjadi dua konsentrasi ini merupakan kebijakan baru, dari yang sebelumnya terdapat tiga (3) konsentrasi, yaitu desainer pembelajaran, media pembelajaran, dan teknologi kinerja.

Program studi ini mempunyai visi yaitu: Pada tahun 2026 menjadi salah satu program studi yang diunggulkan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang rekayasa belajar pada berbagai lembaga pendidikan berdasarkan kaidah dan etika akademik. Untuk mendukung visi tersebut, program studi Teknologi Pendidikan memiliki salah satu misi yaitu memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.

Sepaham dengan visi dan misi program studi TP, maka para dosen berupaya untuk memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar. Pemberian layanan jasa ini dapat dilaksanakan dengan mengembangkan ataupun memanfaatkan teknologi demi memecahkan masalah belajar dan memfasilitasi belajar. Salah satu mata kuliah tersebut adalah Belajar Berbasis Komputer.

Mata kuliah Belajar Berbasis Komputer (BBK) dulunya merupakan mata kuliah pilihan yang dapat diambil oleh mahasiswa prodi TP dan merupakan

mata kuliah wajib untuk mahasiswa konsentrasi media pembelajaran. Mata kuliah dapat diambil jika mahasiswa telah memenuhi prasyarat mata kuliah lain, antaranya pengenalan komputer, komputer grafis, dan animasi. Mata kuliah BBK ini ditunjukkan untuk mahasiswa prodi TP yang sedang menempuh semester 5 dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah ini memiliki tujuan yaitu setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis komputer secara *offline*.

Menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah ini, Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. dimulai dari tahun 2019 nanti, mata kuliah Belajar Berbasis Komputer akan merubah sasaran pembelajarannya. Dari mata kuliah pilihan bagi mahasiswa dan dapat dipelajari di semester 5. Kini mata kuliah ini akan menjadi mata kuliah wajib yang akan dipelajari oleh mahasiswa baru tahun 2019 di semester pertama perkuliahannya. Kebijakan ini dipengaruhi oleh pembagian konsentrasi program studi yang hanya menjadi dua (2) konsentrasi saja.

Beberapa mata kuliah prasyarat yang sebelumnya harus dipelajari oleh mahasiswa, kini di integrasi menjadi satu. Mata kuliah yang di integrasi antara lain, pengenalan komputer dan Belajar Berbasis Komputer. Pengintegrasian materi-materi dari mata kuliah yang sebelumnya ini menyebabkan perubahan secara total dari mata kuliah BBK. Dari yang sebelumnya merupakan mata kuliah praktek, sekarang berubah menjadi mata kuliah teori dan praktek.

Tidak hanya mengalami perubahan struktur mata kuliah saja, karakteristik peserta didik yang mempelajari mata kuliah BBK juga ikut berubah. Peserta didik yang mempelajari matkul ini masuk ke dalam generasi *digital natives*. Generasi *digital natives* merupakan generasi yang sejak kelahirannya telah terpapar banyaknya perkembangan teknologi, seperti perkembangan komputer, internet, animasi dan sebagainya yang terkait dengan teknologi.³ Karakteristik peserta didik generasi *digital native* ini menjadi tantangan tersendiri bagi dosen untuk memberikan materi dalam mata kuliah BBK.

Dari wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah BBK tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan masalah yang dihadapi dalam mata kuliah ini.

Antara lain:

1. BBK merupakan mata kuliah baru yang terintegrasi dengan beberapa mata kuliah lain, yaitu pengenalan komputer dan Belajar Berbasis Komputer.
2. BBK belum berintegrasi dengan sistem pembelajaran daring.
3. BBK diharapkan dapat menjadi mata kuliah dasar untuk mahasiswa agar dapat memiliki kemampuan untuk memanfaatkan komputer dan teknologi dalam pembelajaran.
4. Mahasiswa yang mempelajari mata kuliah BBK adalah mahasiswa *digital native*.

³https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31169414/Digital_Natives_-_Digital_Immigrants.pdf diakses pada tanggal 27 Februari 2019 pukul 13.20

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah belajar di mata kuliah BBK. Antara lain: 1) membuat *course site* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer, 2) membuat sistem pembelajaran yang interaktif untuk menunjang pembelajaran mata kuliah BBK. Sistem pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam mata kuliah ini adalah *Flipped Classroom*.

Menurut Nesta *Flipped Classroom* merupakan:⁴

“In flipped learning, delivery of content is undertaken via video instruction accessed online. Class time is focused on supporting student in working out the problems themselves. The activities undertaken in the classroom should, where available, be informed by online data (such as that collected through practice questions) which will show teachers what their students are doing and the pace they are moving at”.

Selain itu, menurut university of California⁵. Menyatakan bahwa:

“The Flipped Classroom is a teaching strategy that allows instructors to more actively engage with student in classroom. In the Flipped Classroom, instructors typically assign recorded video lectures as homework, and use class time for active learning exercises and direct engagement with students.”

Berdasarkan beberapa definisi *Flipped Classroom* di atas, dapat disimpulkan bahwa, *Flipped Classroom* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

⁴ S. Straw, O. Quinlan, J. Herald and M. Walker, *FLIPPED LEARNING* (London: NFER & Nesta, 2015).

⁵ <https://tlc.uic.edu/files/2016/02/Flipped-Classroom-Field-Guide.pdf> diakses pada 12 Desember 2018, pukul 15.35.

Pada metode pembelajaran *Flipped Classroom*, peserta didik diajak untuk mengenal materi yang ada melalui menonton video atau membaca ketika di rumah, dilanjutkan dengan pemahaman lebih dalam melalui praktek di kelas, dan mengerjakan tugas dan mempelajari materi baru di kelas selanjutnya.

Secara singkat pada metode pembelajaran *Flipped Classroom*, kebiasaan peserta didik yang mengerjakan PR di rumah kini ditukar menjadi peserta didik justru mengerjakan PR nya di kelas. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Damayanti (2016), yaitu bahwa pembelajaran dengan model *Flipped Classroom* melibatkan partisipasi aktif peserta didik secara individu untuk mendalami materi pelajaran di luar kelas dengan waktu yang tidak terbatas sebelum pelajaran di kelas dimulai.⁶

Flipped Classroom Dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih aktif, kreatif, tanggung jawab, terampil, dan lebih mandiri dalam proses belajar. Waktu yang tersedia di dalam kelas, digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan peserta didik dalam belajar di rumah dengan dibantu oleh guru atau ahli.

Adanya sistem pembelajaran *Flipped Classroom* ini dapat memberikan solusi dari masalah belajar dalam mata kuliah BBK. Selain mendukung pembelajaran daring, *Flipped Classroom* juga mempermudah pembelajaran

⁶ S. Damayanti, (2016). Efektivitas Flipped Classroom Terhadap Sikap dan Keterampilan Belajar Matematika Di SMK.

peserta didik yang memiliki karakteristik *digital native*. Melihat keadaan yang ada, perlu adanya pengembangan sistem pembelajaran *Flipped Classroom* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer. *Flipped Classroom* bertujuan untuk mempermudah peserta didik untuk mempelajari mata kuliah BBK.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “pengembangan *Flipped Classroom* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer di Universitas Negeri Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat mata kuliah BBK menjadi mata kuliah *hybrid learning*?
2. Bagaimana cara membuat *course site* untuk mata kuliah BBK?
3. Bagaimana cara mengembangkan *Flipped Classroom* untuk mata kuliah BBK di program studi TP?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan 3 (tiga) identifikasi masalah yang ada, pengembangan ini akan berfokus pada pengembangan *Flipped Classroom* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah yang sudah ditentukan. Maka penelitian ini memiliki tujuan pengembangan yaitu: Bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa *Flipped Classroom* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Fokus Pengembangan

Fokus penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa *Flipped Classroom* untuk mata kuliah Belajar Berbasis Komputer di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

F. Kegunaan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan
 - a. Dapat menjadi acuan bagi dosen yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran *Flipped Classroom* pada mata kuliah lainnya.
 - b. Dapat menjadi model yang digunakan oleh dosen guna mempermudah mahasiswa untuk mempelajari materi yang ada.

2. Bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan

- a. Dapat menambah dan memperluas wawasan mengenai pengembangan *Flipped Classroom* khususnya pada jenjang perguruan tinggi.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan referensi di bidang pengembangan ilmu Teknologi Pendidikan. Khususnya konsentrasi *design instructional*.

3. Bagi pihak lain

Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk pengembangan *Flipped Classroom* di mata kuliah atau mata pelajaran lain.

4. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran sebagai solusi dari masalah belajar, di mana ini merupakan salah satu fokus penulis sebagai *instructional designer*.