

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang¹. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat seseorang belajar. Di abad ke 21 ini, pembelajaran berpusat pada peserta didik atau lebih dikenal dengan istilah *learner oriented*, artinya pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran dengan baik, sehingga tidak hanya hasil belajarnya saja yang baik. Hal ini akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menantang untuk para pembelajar agar dapat mencapai proses pembelajaran yang dimaksud.

Dengan adanya *learner oriented*, pandangan *teacher oriented* mulai dilupakan. Karena pandangan *teacher oriented* menyebabkan peserta didik pasif, hanya menjadi pendengar yang baik, tertib, dan senang 'disuapi'

¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007). Hal.11

materi pelajaran². Hal ini hanya akan membuat peserta didik menjadi tidak mengembangkan rasa ingin tahunya secara mandiri. Berbeda dengan pandangan *learner oriented* yang lebih mengutamakan proses pembelajaran dibandingkan dengan hasil belajar. Hal ini juga berdasarkan paham bahwa hasil akan ditentukan oleh proses. Sehingga, jika prosesnya baik maka hasilnya pun juga akan baik.

Perkembangan teknologi turut berdampak pada pembelajaran. Salah satunya adalah proses pembelajaran *electronic learning* atau biasa disingkat *e-learning* yang merupakan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran. *E-learning* memungkinkan peserta didik belajar dimana pun. Selain itu, *e-learning* juga akan membuat pembelajaran menjadi lebih ekonomis dengan tetap membuat peserta didik aktif karena dapat berdiskusi dengan pembelajar atau teman lainnya secara maya, juga akan menjadikan pembelajaran tidak terikat waktu karena dapat dilakukan kapan saja.

Berbagai macam model *online learning*, sebagai bagian dari *e-learning*, dibuat untuk menyelenggarakan pembelajaran yang *learner oriented*. Beragam model tersebut, seperti *Web Enhanced Course* atau *Web Centric Course*, dibuat sesuai dengan masalah pembelajaran yang ada. *Online*

² Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*. (Jakarta: Kencana, 2012). Hal.9

learning pada dasarnya sudah diterapkan dalam beberapa mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sehingga pembelajaran *blended*, atau penggabungan pembelajaran tatap muka dengan *online learning*, bukan menjadi hal yang asing untuk mahasiswa maupun para dosennya.

Beberapa mata kuliah yang ada didalamnya, sudah menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan *e-learning* atau *online learning* seperti *blended learning* ataupun *hybrid learning*. Diantaranya seperti Mata Kuliah Pengembangan Organisasi Belajar, Difusi Inovasi Pendidikan, dan Dasar-Dasar Komunikasi. Seluruh model maupun pendekatan dilaksanakan dengan penyesuaian pada masing-masing mata kuliah.

Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan merupakan mata kuliah yang berbobot 3 (tiga) sks yang diberikan pada semester 1. Adapun tujuan dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa dapat merancang suatu pesan dengan menerapkan prinsip-prinsip disain pesan untuk keperluan pembelajaran atau tujuan tertentu lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah tersebut, berpendapat bahwa mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan memiliki tugas yang cukup banyak dan memakan waktu jika harus dikerjakan setelah mempelajari materi pada saat pertemuan tatap muka. Ditambah pada setiap pertemuan memiliki tugas sesuai dengan materi apa yang dipelajari

pada pertemuan tersebut. Tugas-tugas yang ada pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan biasanya berupa merancang suatu produk dengan desain yang sederhana namun tetap dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, tugas tersebut lebih sering dikerjakan di rumah untuk kemudian dikumpulkan pada pertemuan tatap muka berikutnya. Sementara itu, karena terbatasnya waktu yang tersedia selama tatap muka, dosen seringkali kesulitan untuk *me-review* tugas mahasiswa dari pertemuan sebelumnya sekaligus memberikan materi baru. Hal ini yang membuat tidak semua tugas-tugas mahasiswa sempat *di-review* oleh dosen dan mahasiswa lainnya selama pertemuan tatap muka. Padahal dengan *me-review* tugas-tugas tersebut, mahasiswa dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Definisi Teknologi Pendidikan yang terakhir dikeluarkan oleh AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) pada tahun 2004 berbunyi,

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological proses and resources.”*³

Jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti ‘Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam memfasilitasi belajar dan

³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm.31

meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, serta mengelola proses teknologi dan sumber-sumber yang tepat. Dari pengertian tersebut, sudah sangat jelas bahwa Teknologi Pendidikan memiliki peran yang cukup penting di dunia pendidikan salah satunya dalam berlangsungnya pembelajaran.

Terkait dengan permasalahan yang sudah peneliti sampaikan di atas, metode *flipped classroom* merupakan salah satu cara untuk mengatasi hambatan tersebut. Dalam mengembangkan *flipped classroom*, peran profesi Teknolog Pendidikan sangat besar karena termasuk dalam memfasilitasi dosen pengampu mata kuliah tersebut serta para mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut. Sehingga mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta tidak perlu lagi menerapkan pembelajaran tradisional agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Berikut adalah pengertian terkait *flipped classroom* yang dikutip dari situs pendidikan *Higher Education Academy*.

“Flipped learning is a pedagogical approach in which the conventional notion of classroom-based learning is inverted, so that students are introduced to the learning material before class, with classroom time then being used to deepen understanding through discussion with peers and problem-solving activities facilitated by teachers.”⁴

⁴ <https://www.heacademy.ac.uk/knowledge-hub/flipped-learning-0>, diakses pada tanggal 11 Desember 2018 pukul 19.21 WIB

Jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, berarti pendekatan pembelajaran *flipped learning* merupakan pendekatan pedagogik dimana gagasan konvensional tentang pembelajaran berbasis kelas dibalikkan, sehingga siswa diperkenalkan ke materi pembelajaran sebelum kelas dimulai dan waktu pembelajaran di kelas kemudian digunakan untuk memperdalam pemahaman melalui diskusi dengan teman sebaya dan kegiatan pemecahan masalah yang difasilitasi oleh para guru. *Flipped classroom* merupakan gabungan dari *online learning* dan pembelajaran tradisional, serta dengan membalikkan cara pembelajaran tradisional. Apabila dalam pembelajaran tradisional peserta didik diberikan materi belajar di dalam kelas kemudian diberikan tugas untuk dikerjakan di rumah, *flipped classroom* merupakan kebalikannya. Dalam *flipped classroom* peserta didik diberikan materi ataupun tugas terlebih dahulu lewat *website* atau *platform* tertentu, kemudian tugas tersebut dibahas atau di-*review* didalam kelas dalam bentuk diskusi atau *problem solving* yang difasilitasi oleh pembelajar. Pendekatan pembelajaran seperti ini lebih sering digunakan dalam pembelajaran yang lebih mudah dipelajari jika menerapkan secara langsung seperti pada pembelajaran mendesain.

Vaughan (2014) mengatakan bahwa mahasiswa milenial memiliki kemudahan untuk mengakses internet dengan baik dan lebih suka belajar

di lingkungan yang aktif dan kolaboratif.⁵ Dengan mahasiswa yang secara aktif mencari pembelajaran melalui media online dan digital, dan dengan institusi pendidikan tinggi yang semakin berinvestasi dalam infrastruktur teknologi informasi serta lingkungan digital, maka lingkungan belajar akan semakin cocok untuk model *flipped classroom*.

Dari deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan model *flipped classroom* untuk Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Dengan model ini diharapkan akan dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi di pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan dan meningkatkan efektifitas maupun efisiensi dari proses pembelajaran tersebut.

B. Identifikasi Masalah

1. Apa itu model *flipped classroom*?
2. Apa saja kelebihan model *flipped classroom* dibandingkan dengan pembelajaran tradisional?
3. Mengapa model *flipped classroom* perlu diterapkan di Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

⁵ Bates, J. Edward; Almekdash, Hasan; Gilchrest-Dunnam, Maggie J. *The Flipped Classroom: A Brief, Brief History*, (Texas: Springer International Publishing Switzerland, 2017), hlm.7

4. Apakah model *flipped classroom* dapat menjadi solusi dari kendala dalam mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
5. Bagaimana mengembangkan model *flipped classroom* untuk mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan *flipped classroom* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Jenis Penelitian	: Pengembangan <i>flipped classroom</i>
Mata Kuliah	: Persepsi dan Desain Pesan
Sasaran	: Dosen dan mahasiswa semester 1
Tempat	: Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

D. Fokus Pengembangan

Fokus dari pengembangan ini adalah menghasilkan pembelajaran *flipped classroom* berupa rancangan pembelajaran yang mengadaptasi model *flipped classroom* beserta bahan ajar yang siap digunakan merujuk

pada rancangan pembelajaran yang mengadaptasi model *flipped classroom* untuk Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Program Studi Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Akademis

- a. Menjadi alternatif model pembelajaran e-learning dan wadah pengetahuan terkait penerapan model *flipped classroom* dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif.
- b. Memperluas khasanah pengetahuan Teknologi Pendidikan dalam bidang penerapannya di era digital saat ini, yaitu *flipped classroom*.
- c. Pengembangan ini dapat menjadi sarana dalam menambah wawasan pengembang tentang cara mengembangkan pembelajaran dengan model *flipped classroom* sekaligus menjadi syarat untuk kelulusan pengembang di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Pengembangan ini dapat menjadi alternatif dosen dalam memfasilitasi pembelajaran untuk peserta didik dan alternatif untuk

memudahkan kesulitan dalam pemberian materi kuliah karena waktu yang terbatas.

- b. Pengembangan ini dapat menjadi referensi penerapan *e-learning* dengan model *flipped classroom* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan yang juga dapat dijadikan sebagai contoh untuk mata kuliah lainnya dengan permasalahan yang sama atau sejenisnya.