

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin maju. Hal ini memberikan dampak pada semua bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pendidikan yang semakin maju memberikan kontribusi terhadap kemajuan dan kesejahteraan sebuah negara.

Pendidikan sekarang berada pada abad 21 yang akrab dengan teknologi dalam pembelajaran sehingga proses penyampaian konten pembelajaran menjadi lebih cepat, variatif, tidak dibatasi ruang dan waktu. Untuk memperlancar kegiatan pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran masa kini biasa disebut dengan *e-learning* (*electronic learning*).

Menurut Hartley, 2001 dalam (Darmawan, 2014) mengungkapkan bahwa *e-learning* membuat konten pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa melalui akses internet atau jaringan komputer lainnya (Darmawan, 2014, p. 2). Untuk mendukung *e-learning* maka perlu adanya sistem manajemen pembelajaran yang biasa disebut dengan *learning management system* (LMS) berupa platform. *Learning management system* merupakan perangkat lunak yang berperan untuk meniru ruang kelas yang dilakukan secara *online* yang dilengkapi dengan fasilitas (fitur-fitur) didalamnya untuk mengunggah konten pembelajaran, pemberian dan penilaian tugas, diskusi dan lain sebagainya (Belawati, 2021, p. 61). Pendidik berperan dalam mengatur kelas secara *online* yang didukung oleh fitur-fitur yang ada didalamnya.

Keberhasilan penggunaan *learning management system* dalam pembelajaran *online* didukung oleh kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakannya. Penggunaan platform atau aplikasi dapat mempercepat proses mentransfer pengetahuan, memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengeksplor pengetahuan dengan adanya akses internet, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga memacu peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran.

Keterampilan dalam pembelajaran abad 21 dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu *life and career skills* (keterampilan hidup dan karir), *learning and innovation skills* (keterampilan belajar dan berinovasi) dan *Information media and technology skills* (keterampilan teknologi dan media informasi) (Trilling & Fadel, 2009). Menurut Trilling dan Fadel, 2009 dalam (Wijaya et al., 2016) keterampilan hidup dan karir meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mengatur diri sendiri, interaksi sosial dan antar budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kepemimpinan dan tanggungjawab. Keterampilan belajar dan berinovasi meliputi berpikir kritis dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi. Keterampilan teknologi dan media informasi meliputi literasi informasi, literasi media, literasi teknologi informasi dan komunikasi (Wijaya et al., 2016).

Untuk menstimulus tercapainya tuntutan keterampilan abad 21 di atas, maka perlu adanya model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran abad 21 yang dapat menstimulus keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam belajar yang difasilitasi oleh teknologi yaitu *flipped*

*classroom*. *Flipped classroom* merupakan bagian dari *blended learning*. *Blended learning* mengkombinasikan pembelajaran *online* dan tatap muka yang difasilitasi dengan platform atau aplikasi. *Flipped classroom* dikenal dengan pembelajaran terbalik karena kegiatan belajar yang biasanya dilakukan di kelas dilakukan di rumah (di luar kelas) dengan menonton video atau membaca teks yang diunggah pendidik pada platform sedangkan kegiatan belajar yang dilakukan di rumah seperti mengerjakan tugas dilakukan di kelas. Dalam kelas tatap muka, pendidik memperdalam materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya di luar kelas, menstimulus peserta didik untuk memecahkan kesulitan materi dalam bentuk diskusi kelompok, tanya jawab, mempraktikkan kembali (pembelajaran praktik) yang menjadi kendala peserta didik.

Penerapan *flipped classroom* diharapkan memberikan implikasi yang positif yaitu keektifan dalam pembelajaran. Keektifan dalam pembelajaran berkaitan dengan kualitas penggunaan waktu dalam pembelajaran atau dengan kata lain pengoptimalan waktu dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan peran pendidik dalam menggunakan waktu pembelajaran yang membuat peserta didik aktif terlibat didalamnya atau disebut dengan waktu terpakai atau *time on task*. Menurut Bloom (1974) *time on task* adalah waktu seorang siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran (Ida & Karen, 1983). Pada model pembelajaran *flipped classroom*, *time on task* terdiri dari waktu yang digunakan sebelum kelas tatap muka dan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, pendidik perlu memperhatikannya

sehingga peserta didik menggunakan waktu dengan bertanggungjawab untuk meningkatkan kemampuan akademiknya.

Berdasarkan hasil *searching* dari database, belum banyak jurnal peneliti Indonesia yang membahas *flipped classroom* dalam pembelajaran musik di perguruan tinggi. Hasil pencarian ditemukan satu jurnal yang membahas penerapan *flipped classroom* dalam pembelajaran musik di perguruan tinggi yaitu pada matakuliah teori musik di Universitas Negeri Jakarta dalam jurnal ilmu pendidikan. Ini menggambarkan bahwa pembelajaran musik di perguruan tinggi belum banyak mengaplikasikan model *flipedd classroom* yang sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pembelajaran musik melalui *flipped classroom* di perguruan tinggi ditinjau dari implikasi dan *time on task* (waktu terpakai). Peneliti ingin menganalisis artikel yang berkaitan dengan permasalahan di atas dengan menggunakan sistematik *review*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ”bagaimana pembelajaran musik melalui *flipped classroom* di perguruan tinggi ditinjau dari implikasi dan waktu terpakai (*time on task*)?”

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengkaji pembelajaran musik melalui flipped classroom di perguruan tinggi ditinjau dari implikasi dan time on task.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan model pembelajaran seni musik melalui *flipped classroom* dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik khususnya dosen seni musik sebagai salah satu model pembelajaran musik untuk digunakan dalam pembelajaran abad 21.