

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sangat memengaruhi perubahan orientasi berbagai model pembelajaran yang ada, baik itu di sekolah maupun yang diterapkan dalam pelatihan. Terlebih dengan adanya revolusi industri 4.0. yang sedang marak belakangan ini, semua aspek berlomba-lomba menyesuaikan diri karena revolusi tersebut seolah menuntut pilar-pilar di tiap aspek untuk dengan cepat mengimbangi dan tanggap dengan perkembangan.

Tuntutan untuk tiap individu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pun ikut semakin tinggi. Hal ini seolah menciptakan kebiasaan baru agar tiap individu mencari ilmu tidak hanya bersumber dari pembelajar. Peran pembelajar pun sekarang seolah tak cukup jika hanya menjadi penyalur materi dengan ceramah semata. Penggunaan fasilitas berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seolah menjadi tuntutan untuk memperkaya proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, pembelajar sebagai salah satu sumber daya tentunya memegang peranan penting akan keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran. Agar pembelajar mampu mengelaborasi pengetahuan yang didapat dengan kehidupan sehari-hari, strategi pembelajaran yang digunakan oleh pembelajar hendaknya mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada pembelajar. Hal ini dimaksudkan agar tujuan dari pembelajaran berhasil dan membuat pembelajar memiliki kompetensi yang diinginkan. Di sinilah pentingnya peranan strategi pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajar dalam menyalurkan pesan atau informasi pelajaran yang harus dikuasai pembelajar.

Proses pembelajaran seharusnya melibatkan pembelajar secara aktif dengan mengacu pada perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat, namun pada kenyataannya masih banyak kelemahan yang sering ditemui seperti: (1) waktu belajar mengajar yang tidak efektif secara 100%, (2) dosen yang mengajar tanpa

mengacu pada silabus dan rancangan pembelajaran, (3) pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, dan (4) pembelajaran yang hanya berpusat pada kemampuan akademik pemelajar (Ratumanan & Rosmiati, 2019). Penyampaian materi ajar dengan berpusat kepada pembelajar (*teacher centered*) dan belum berpusat kepada pemelajar (*student centered*) masih cukup mendominasi. Peran pembelajar pada metode ceramah lebih menekankan kepada menyampaikan informasi dari sang pembelajar. Semua itu tentunya didasari oleh penekanan pada menyampaikan pengetahuan kepada pemelajar bukan melihat dari sisi pemelajar sebagai subjek yang belajar. Padahal tujuan akhir dari pembelajaran adalah bagaimana membuat pemelajar belajar sehingga pemelajar sadar bahwa yang ia pelajari akan bermanfaat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran harus diubah menjadi *student centered* agar pemelajar lebih banyak terlibat dalam pembentukan pengalaman belajar daripada hanya sekedar mendengarkan.

Teknologi Pendidikan yang dikenal sebagai fasilitator proses pembelajaran semakin tampak gaungnya di era industri 4.0. Teknologi Pendidikan sebagai disiplin ilmu terapan yang berfokus pada proses belajar, menganggap belajar adalah suatu proses yang terjadi secara internal atau terjadi dalam diri pemelajar, sedangkan pembelajaran adalah proses eksternal yang mendukung proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu Teknologi Pendidikan secara nyata menciptakan dan merancang lingkungan belajar yang melibatkan pembelajar hingga hal-hal lain yang dalam keseharian dianggap memiliki pengaruh terhadap proses belajar (Prawiradilaga, 2012). Penggunaan beragam strategi pembelajaran yang memungkinkan pemelajar terlibat aktif menjadi suatu keharusan. Pembelajar sebagai pengembang pembelajaran harus peka dengan keadaan pemelajar dan fenomena yang mendukungnya.

Fenomena tingginya penggunaan internet dan gawai di kalangan pemelajar membuka peluang terciptanya pembelajaran yang lebih familiar dengan keseharian pemelajar dan mudah diakses. Hampir seluruh pemelajar sudah memiliki gawai ponsel dan secara aktif menggunakan internet di kesehariannya. Berdasarkan hasil survey yang dipublikasikan oleh tim Redaksi Kumparan disebutkan bahwa 63% penduduk Indonesia sudah menggunakan akses internet sebagai kebutuhan dasar harian (Kumparan, 2020). Data analisis penggunaan

internet juga dipublikasikan oleh laman *Cyberheart* dengan menyadur data dari *Hootsuite* (Suud, 2020). Pada laman publikasinya, Suud sebagai tim dari *Cyberheart* menuliskan bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai angka 64% dengan total penggunaan 338,2 juta gawai ponsel, hampir dua kali lipat dari jumlah penduduk Indonesia. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan Internet di Indonesia tidak bisa dipandang sebelah mata. Fenomena ini bisa menjadi salah satu media pengembangan strategi bagi pembelajar untuk membuat pemelajar belajar secara mandiri dan membuat dirinya lebih siap untuk mengikuti pelajaran di sekolah. Tentunya pemanfaatan fenomena di atas juga menjawab tantangan pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dengan maraknya pembelajaran daring. Fenomena ini pula menjadi pergeseran positif bagi pemelajar untuk mendapatkan informasi terkait hal-hal yang ingin dan akan dipelajari.

Pergeseran orientasi belajar seperti yang disebutkan di atas membuka peluang pula bagi seluruh perancang pembelajaran. Berbagai jenis platform dan media pembelajaran berbasis TIK menjamur. Pembelajaran daring mencuat dan menjadi primadona yang gaungnya seolah sejalan dengan revolusi industri 4.0. Strategi pembelajaran daring berkembang pesat dengan gerakan sistem pembelajaran secara daring besar-besaran, atau biasa dikenal dengan istilah *Massive Open Online Courses (MOOCs)*. *MOOCs* menggiring para pembelajar untuk mengubah dan mengembangkan cara mengajarnya dengan melibatkan pembelajaran daring. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada tahun 2020 berkembang sangat amat pesat. Hal ini terdorong dengan perubahan kondisi global yang dipengaruhi pandemi Covid-19. Semua pembelajar dan pemelajar seolah dipaksa untuk siap menghadapi pembelajaran daring.

Banyak yang bertahan dan merespon baik pembelajaran daring, salah satunya seperti hasil penelitian Sujarwo et al. (2020) yang mengungkapkan bahwa pemelajar tertarik menggunakan pembelajaran daring karena kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan, sehingga pelajaran bisa dilakukan di mana pun dan kapan pun. Namun tak sedikit pula yang tak bisa menyesuaikan diri karena berbagai faktor. Hasil penelitian Wijayanengtiyas dan Claretta (2020) menyebutkan bahwa pemelajar merespon positif pembelajaran daring sebagai salah satu upaya dan solusi untuk mencegah penyebaran virus, namun secara bersamaan pula

pemelajar menyatakan kurang puas dengan pelaksanaan pembelajaran yang membutuhkan fasilitas lengkap seperti kuota internet sebagai modal utama, gawai yang memadai, dan hingga beban penugasan yang lebih banyak. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan yang disebutkan dalam publikasi pada laman <http://iratde.com> (Rohman et al., 2020). Pada publikasi tersebut disebutkan bahwa mahasiswa memiliki respon negatif pada pelaksanaan pembelajaran daring. Namun demikian, mahasiswa juga sepakat bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang tepat untuk digunakan dengan catatan harus didesain dengan baik. Pembelajaran daring yang tidak terencana dengan baik akan menghasilkan absennya kemudahan akses, keterlibatan pemelajar, dan efektivitas.

Berdasarkan jabaran di atas muncullah persoalan baru. Lalu, seperti apa pembelajaran daring yang seharusnya? Horton (2011) menyebutkan bahwa pembelajaran daring adalah penggunaan segala bentuk gawai untuk menghasilkan pengalaman belajar. Lebih lanjut ditekankan bahwa pembelajaran daring adalah bagaimana menggunakan gawai berbasis teknologi untuk menghasilkan pengalaman belajar, bukan hanya penggunaan gawai berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Horton juga menekankan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran daring tidak ada platform khusus yang harus digunakan, namun titik beratnya adalah bagaimana menciptakan pengalaman belajar, bukan bagaimana menggunakan gawai.

Artikel yang membahas standar dalam pelaksanaan pembelajaran daring menyebutkan ada sepuluh kriteria standar yang dikembangkan oleh *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) (A. A. Piña, 2018). Sepuluh standar tersebut berasal dari hasil diskusi para pakar pembelajaran daring dan jarak jauh yang untuk memfasilitasi kebutuhan nyata di lapangan terkait riset dan implementasi pembelajaran daring. Yang termasuk ke dalam sepuluh standar tersebut adalah: 1) tujuan pembelajaran, 2) asumsi, 3) urutan materi, 4) kegiatan, 5) sumber belajar, 6) penerapan ilmu yang sudah didapat, 7) penilaian, 8) refleksi, 9) kebebasan belajar, dan 10) evaluasi.

Berdasarkan hasil pencarian data pada laman *google scholar*, pencarian dengan kata kunci “*online learning*” menghasilkan sekitar 3.850.000 entri yang terdiri dari teori-teori dan artikel penelitian. Di antara artikel tersebut, banyak pula

yang menganalisis kekurangan penerapan pembelajaran daring. Lalu, salah satu bentuk pengembangan pembelajaran daring yang juga marak adalah pembelajaran berbasis *blended learning*. Hal ini dikarenakan *blended learning* memungkinkan pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan tanpa menghilangkan pelajaran tatap muka. Berbagai analisis kebutuhan pun dilakukan untuk menggambarkan mengapa pelajaran tatap muka tetap dibutuhkan. Yang banyak tergambarkan adalah pengaruh dari kemandirian belajar pemelajar dan berhasilnya *blended learning* menciptakan pembelajaran yang bersifat *student centered*.

Pembelajaran dengan model *blended learning* hingga saat ini masih menjadi primadona. Hal ini terbukti dengan pencarian pada *google scholar* dengan kata kunci "*blended learning*" mencapai sekitar satu juta entri yang terdiri dari teori dan hasil-hasil penelitian. Secara kontinu pula teori dan penelitian terkait *blended learning* berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan semua aspek yang terkait dengan dunia pendidikan. Secara sekilas dapat disimpulkan *blended learning* masih menjadi primadona disebabkan *blended learning* memungkinkan pemelajar belajar sendiri tanpa menghilangkan peran pembelajar sebagai fasilitator.

Pengaplikasian pembelajaran daring pada era pandemi membuat banyak aspek sadar bahwa pembelajaran daring bukanlah hanya mengajar menggunakan teknologi atau mengunggah materi pelajaran ke internet semata. Banyak yang menjadi salah kaprah dan gagap mengenai bagaimana proses yang seharusnya, sehingga menganggap mengunggah materi pelajaran ke internet sama dengan sudah melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini kembali mengingatkan pada makna pembelajaran daring menurut Horton yang menyebutkan bahwa bukan hanya bagaimana memakai TIK, melainkan bagaimana menciptakan pengalaman belajar bagi pemelajar. Saat pandemi ini pula banyak yang sadar bahwa Pembelajaran daring menjadi suatu fenomena yang terus berkembang seiring dengan perkembangan IPTEK. Perkembangan ini pula wajib diikuti oleh para teknolog pembelajaran yang nantinya akan menjadi pendesain pembelajaran.

Menjawab kebutuhan inilah, program studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (PPs UNJ) menghadirkan mata kuliah Desain Pembelajaran Daring. Hal ini menjadi bagian manifestasi tridarma

universitas dengan melaksanakan pembelajaran yang memberikan manfaat praktis pada dunia pembelajaran secara umum dan calon tenaga pembelajar secara khusus. Dalam undang-undang pembelajaran tinggi, disebutkan bahwa tridarma perguruan tinggi bertujuan untuk memanfaatkan segala bentuk ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Mata kuliah Desain Pembelajaran Daring diharapkan mampu membekali tiap mahasiswa untuk bisa mewujudkan pembelajaran daring yang dirancang secara sistemis dan berlandaskan keilmuan yang seharusnya.

Pada pelaksanaannya mata kuliah Desain Pembelajaran Daring, sebagai bentuk pengalaman pula, pelaksanaannya menggunakan pembelajaran daring berbasis *blended learning*. Mahasiswa pada umumnya dianggap sudah siap dan layak untuk mengikuti kelas berbasis *blended learning* karena pada usianya sudah bisa mengatur dirinya sendiri. Tentunya pada pelaksanaan pembelajaran daring ini kemandirian belajar pembelajar menjadi penting. Terlebih dengan dukungan gawai yang dimiliki dan penemuan-penemuan strategi pembelajaran yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi untuk memfasilitasi belajar pembelajar.

Pembelajaran *blended learning* memungkinkan pembelajar belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri dan pembelajar menjadi pengontrol pencapaian belajar pembelajar. Pembelajar yang belajar mandiri tentu tetap harus diawasi oleh pembelajar untuk memastikan ketercapaian materi. Pembelajar dibiasakan menggunakan teknologi untuk merangkai pengalaman belajar dengan uji coba yang membuktikan teori atau konsep. Penciptaan lingkungan belajar yang demikian juga bisa membuat pembelajar menjadi percaya diri dan dengan baik menghadapi pembelajaran di era digital.

Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan isu yang dijabarkan sebelumnya adalah strategi *flipped classroom* yang merupakan salah satu bentuk dari *blended learning*. Strategi *flipped classroom* inilah yang diterapkan pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *flipped classroom* memungkinkan mahasiswa untuk memiliki pengalaman secara langsung dan menemukan sendiri inti materi yang dipelajari. Hal tersebut terjadi dikarenakan pembelajar diberi bekal awal untuk belajar mandiri dengan bantuan media belajar yang direkomendasikan oleh

pembelajar dan mudah diakses. Setelah itu, kegiatan tatap muka dilakukan dengan kegiatan diskusi hasil temuan dan mengerjakan soal-soal latihan.

Pada saat tatap muka, pembelajar bertugas untuk mengarahkan pengetahuan pemelajar agar lebih mengerucut. Pola belajar yang demikian juga bisa membantu kegiatan pembelajaran yang lebih banyak menggunakan pemahaman konsep-konsep abstrak menjadi bentuk konkrit bagi pemelajar. Dengan begitu diharapkan terjadi pembelajaran secara langsung bagi pemelajar dan membuat pemelajar lebih paham materi yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan teori kesiapan belajar yang menyebutkan bahwa pemelajar akan lebih siap belajar jika sudah diberi stimulus sebelumnya. Dengan kesiapan belajar yang pemelajar miliki, diharapkan bisa meminimalisir rasa takut pemelajar terhadap pelajaran dan bisa mengikuti pelajaran dengan lebih optimal.

Penelitian-penelitian mengenai penggunaan *flipped classroom* hampir secara sempurna menggambarkan bahwa *flipped classroom* cocok untuk diterapkan dan menjadi strategi yang bisa diandalkan baik dari sisi pemelajar maupun dari sisi pembelajar. Hasil penelitian Gilboy et al., (2015), menyebutkan bahwa mayoritas pemelajar yang telah selesai mengikuti pelajaran memilih menggunakan lagi pelajaran berbasis *flipped classroom* daripada pembelajaran konvensional. Selain itu disebutkan pula bahwa penggunaan *flipped classroom* dianggap berhasil bagi pemelajar dan juga dosen. Keaktifan pemelajar di dalam kelas juga meningkat pesat, terutama untuk penugasan dalam bentuk diskusi. Hasil penelitian berikutnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *flipped classroom* terbukti berhasil meningkatkan kemandirian belajar pemelajar dan juga hasil belajarnya (Rezaee & Mosalanejad, 2015).

Hasil penelitian di atas bersinggungan pula dengan hasil penelitian yang meneliti tentang penggunaan *flipped classroom* dibandingkan dengan strategi pembelajaran lain dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pemelajar yang mengikuti kelas *flipped classroom* mendapatkan nilai lebih tinggi jika dibandingkan dengan pemelajar yang mengikuti kelas *problem based learning* dan kelas ekspositori atau berbasis ceramah (Syakdiyah et al., 2018). Pada penelitian ini ditambahkan pula bahwa siswa-siswa memiliki respon positif atas penerapan *flipped classroom*, karena

ketika duduk di kelas mereka sudah tahu materi yang akan diajarkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan teori mengenai pembelajaran daring yang utama adalah bagaimana menciptakan pengalaman belajar, bukan hanya memakai fasilitas teknologi dalam pembelajaran.

Penelitian di atas juga senada dengan hasil penelitian terkait evaluasi penerapan *flipped classroom* yang dilakukan pada kelas kedokteran (Jones-Bonofiglio et al., 2018). Pada penelitian ini terdapat empat poin yang menjadi garis besar penelitian. Pertama, dari sudut keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menyebutkan walaupun *flipped classroom* dilaksanakan secara daring, keterlibatan aspek emosional ketika menciptakan pengalaman belajar tidak boleh diremehkan, mengingat pengalaman belajar adalah hal yang penting. Kedua, terkait penggunaan media belajar. Hasil penelitian menyebutkan bahwa penggunaan video (misalnya penggunaan *Webcam*) berdampak positif pada kepuasan belajar siswa. Ketiga, umpan balik dari pembelajar. Umpan balik dari pembelajar yang tepat waktu, disampaikan dengan bahasa yang baik, dan berkelanjutan dapat meningkatkan kepercayaan diri pemelajar terhadap ilmu yang didapatkan dan membuat pemelajar mau ikut andil terlibat dalam proses pembelajaran dan berdampak positif pula pada hasil belajar. Keempat, terkait kesepakatan antara pemelajar dan pembelajar. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa *flipped classroom* menciptakan keluwesan antara pemelajar dan pembelajar mengenai tugas, beban kerja, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Lebih lanjut ditambahkan pula bahwa hal-hal tersebut dengan luwes bisa menyesuaikan situasi dan kondisi selama berlangsungnya proses belajar.

Penelitian yang juga berfokus pada pembelajaran daring berbasis *blend-flipped* dilakukan oleh Chaeruman, Wibawa, & Syahrial (2018a). Penelitian ini mengembangkan satu desain sistem pembelajaran daring yang dinamai PEDATI. PEDATI merupakan akronim dari *Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi*. Pada pengembangan ini ditekankan pula bahwa inti dari desain pembelajaran adalah bagaimana mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran itu perlu diperhitungkan pengalaman belajar secara optimal dengan melibatkan pengalaman pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Model pembelajaran daring hendaknya memiliki karakteristik yang inovatif, mudah

digunakan, logis dan sistematis, interaktif dan menarik. Yang tak juga kalah penting adalah kemampuan model yang dihasilkan untuk bisa diuji atau diterapkan oleh lainnya.

Model pembelajaran *blended-flipped* sudah dikembangkan dan diujicobakan pada program studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (Siregar & Aswan, 2019). Penelitian ini menyebutkan bahwa pembelajaran daring berbasis *blended-flipped* cocok untuk diterapkan, mengingat karakter pemelajar pada program pasca sarjana yang mayoritas pekerja kantoran. Penelitian ini fokus mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode pengembangan belajar *Integrative Learning Design Framework* (IDLF) dan PEDATI. Integrasi rancangan belajar ini dilakukan dengan melalui beberapa tahap dan uji ahli. Hasil uji ahli tersebut menyebutkan bahwa rancangan belajar ini termasuk ke dalam kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas, terdorong dengan keingintahuan untuk meneliti pelaksanaan kelas yang mendesain pembelajaran daring dan dilatarbelakangi pula dengan tingginya fenomena pembelajaran daring, maka peneliti tertarik untuk meneliti pelaksanaan *flipped classroom* pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring. Hal ini terdorong pula atas tingginya tuntutan untuk menguasai teknik dan sistematis pengelolaan pembelajaran daring yang perlu diketahui sebagai modal pelaksanaan kelas daring yang nantinya akan menjadi salah satu kompetensi lulusan program studi Teknologi Pendidikan PPs UNJ. Dengan mengacu pada sepuluh standar pelaksanaan pembelajaran daring menurut AECT yang sudah disebut sebelumnya, penelitian ini mencoba untuk mendeskripsikan pelaksanaan *flipped classroom* pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112.

1.2 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka masalah penelitian dibatasi dari segi waktu, tempat, dan konteks penelitian. Berdasarkan latar uraian di latar belakang penelitian ini mencoba untuk fokus mendeskripsikan serta memaknai bagaimana penerapan *flipped classroom* pada proses pembelajaran di tingkat

universitas. Berdasarkan pertimbangan fokus penelitian tersebut, maka penelitian ini dibatasi untuk membahas:

1. Pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112
2. Pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112, dilihat dari sepuluh standar pelaksanaan pembelajaran menurut AECT

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini adalah: bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring dengan menerapkan *flipped classroom* di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112, dilihat dari sepuluh standar pelaksanaan pembelajaran menurut AECT?

1. Bagaimana pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112?
2. Bagaimana pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112, dilihat dari sepuluh standar pelaksanaan pembelajaran menurut AECT?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memberikan deskripsi serta memaknai bagaimana penerapan *flipped classroom* pada proses pembelajaran di tingkat universitas. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112, dan (2) mendeskripsikan pelaksanaan *flipped classroom* pada pembelajaran mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di program studi Magister

Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112, dilihat dari sepuluh standar pelaksanaan pembelajaran menurut AECT.

1.5 State of The Art

Sesuai dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak penelitian yang menggarap bidang pembelajaran untuk memfasilitasi belajar pemelajar. Dimulai dengan gencarnya penggunaan sistem pembelajaran secara daring atau biasa dikenal dengan istilah *MOOCs*, tenaga pembelajar berusaha memfasilitasi belajar pemelajar semaksimal mungkin. Terlebih dengan penggunaan belajar daring para pembelajar juga mendapat keuntungan karena proses belajar jadi lebih mudah. Selain itu, penggunaan belajar daring juga menjawab tantangan belajar sesuai dengan perkembangan TIK untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Menjawab permasalahan berikutnya seiring dengan munculnya masalah pembelajaran daring, berkembang pelajaran berbasis penggabungan pelajaran daring dan tatap muka. Berikut ini gambaran singkat perkembangan penelitian mengenai pembelajaran *flipped classroom* yang sedang marak digunakan dalam menghadapi pergeseran cara belajar di dunia pembelajaran.

Tabel 1.1 Kajian penelitian terdahulu untuk menentukan *state of the art*

No.	Peneliti dan Penelitian	Tentang Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Afrilyasanti et al., 2017) <i>Indonesian EFL Students' Perceptions on the Implementation of Flipped Classroom Model.</i>	Penelitian ini membahas tentang pendapat para pemelajar mengenai penggunaan <i>flipped classroom</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara positif <i>flipped classroom</i> memberikan pengalaman belajar yang memuaskan bagi pemelajar. Pemelajar menyatakan ingin kembali menggunakan <i>flipped classroom</i> di kelas lainnya.
2	(de Araujo et al., 2017) <i>Mathematics teachers' motivations for, conceptions of, and experiences with flipped instruction.</i>	Penelitian ini membahas motivasi mengajar dan reaksi pembelajar terhadap penggunaan <i>flipped classroom</i> dalam pembelajaran.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajar yang kemudian mencoba <i>flipped classroom</i> menyatakan bahwa <i>flipped classroom</i> sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar pemelajar,

			sehingga pembelajar lebih termotivasi untuk mengajar. Selain itu disebutkan bahwa <i>flipped classroom</i> menantang pembelajar untuk turut aktif mengimbangi aktivitas pemelajar dengan menyajikan konten belajar yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar.
3	(Lo & Hew, 2017) <i>A critical review of flipped classroom challenges in K-12 education: Possible solutions and recommendations for future research</i>	Penelitian ini merupakan studi literatur yang membahas penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan <i>flipped classroom</i> dengan berfokus pada membahas kegiatan pra kelas dan kegiatan dalam kelas. Penelitian ini dilakukan dengan 15 penelitian <i>flipped classroom</i> yang dilakukan dari tahun 2014-2016 di jenjang sekolah.	Hasil penelitian berdasarkan pengkajian literatur menunjukkan bahwa kegiatan pra-kelas pada umumnya dimulai dengan pengerjaan latihan soal secara daring dan juga pembagian kelompok kecil untuk mempelajari video. Ketika pelaksanaan di kelas kegiatan pembelajaran akan berfokus pada review materi dan penugasan proyek individu maupun kelompok.
4	(Chaeruman et al., 2018a) <i>Creating a Blended Learning Model for Online Learning System in Indonesia</i>	Penelitian ini mengembangkan satu desain sistem pembelajaran daring yang diujicobakan pada program Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) dengan melibatkan 7 instruktur pembelajaran daring dan 235 responden.	Hasil penelitian ini berupa satu desain sistem pembelajaran daring yang bisa digunakan untuk mendesain pembelajaran daring yang dinamai PEDATI. Berdasarkan hasil uji lapangan model PEDATI tersebut termasuk dalam kategori baik dan bisa diterapkan dengan mengombinasikan aktivitas belajar yang proporsional.
5	(Mariam et al., 2018) <i>Development of Learning Method Blended Flipped Classroom of in Algorithm and Programming.</i>	Penelitian ini membahas penerapan <i>flipped classroom</i> pada kelas Algoritma dan Programing sebagai solusi dari masalah mengenai pembelajaran yang sering kali menyita waktu jika materi pelajaran secara penuh disajikan ketika tatap muka.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>flipped classroom</i> efektif dalam memaksimalkan waktu untuk penyampaian materi dan praktek. Pembelajar dan pemelajar memberikan respon positif terhadap pola pembelajaran dengan <i>flipped</i>

			<i>classroom</i> dan ingin kembali menggunakan <i>flipped classroom</i> di kelas mata kuliah lanjutan.
6	(Siregar & Aswan, 2019) <i>Development of Blended Learning for Optimization Courses in Education Technology Master Program</i>	Penelitian ini mengembangkan pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> pada mata kuliah di magister Teknologi Pendidikan UNJ.	Hasil penelitian dan uji lapangan menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode pengembangan belajar <i>Integrative Learning Design Framework</i> (IDLF) dan PEDATI, model pembelajaran <i>blended learning</i> yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dan bisa diterapkan.
7	(Rachmadtullah, 2020) <i>Use of blended learning with moodle: Study effectiveness in elementary school teacher education students during the COVID-19 pandemic</i>	Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan <i>moodle</i> sebagai <i>platform</i> pembelajaran <i>blended learning</i> pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama pandemi COVID-19.	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan <i>moodle</i> sebagai <i>platform</i> pelaksanaan kelas <i>flipped classroom</i> pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama pandemi COVID-19 efektif dan dapat menjadi solusi pembelajaran berbasis jaringan atau pembelajaran daring.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu seperti yang tampak pada tabel di atas, bisa disimpulkan beberapa hal terkait *flipped classroom*. *Flipped classroom* yang diterapkan oleh peneliti adalah dengan mengombinasikan antara kelas tatap muka dan kelas daring sebagai bentuk efisiensi waktu pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar ketika kelas tatap muka, pembelajaran bisa fokus pada pendalaman materi. Media belajar yang digunakan pada umumnya adalah video. Video yang digunakan merupakan video terkait materi pembelajaran yang diberikan secara daring untuk dipelajari siswa. Penelitian-penelitian tersebut membuktikan bahwa *flipped classroom* bisa diterapkan sebagai bentuk solusi pembelajaran baik di jenjang pendidikan sekolah maupun universitas. Pembelajar dan pemelajar sama-sama merasa *flipped classroom* memudahkan proses belajar

mengajar sehingga muncul respon positif dan keinginan untuk kembali menggunakan *flipped classroom* di mata kuliah/mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan kajian literatur di atas, kebaruan penelitian ini yaitu peneliti menggambarkan deskripsi mendalam terhadap penerapan *flipped classroom* pada mahasiswa universitas, lebih tepatnya pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112. Di tengah kondisi pandemi Covid-19 dan menutup kemungkinan untuk terlaksananya kelas tatap muka, membuat penerapan *flipped classroom* pada penelitian ini memaksimalkan tiga setting belajar lainnya yang belum digambarkan pada penelitian-penelitian terdahulu. Selain itu penelitian ini juga mencoba mengkaji penerapan *flipped classroom* dengan standar pelaksanaan pembelajaran daring menurut AECT yang juga belum dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya.

1.6 Road Map Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu. Berikut ini disajikan tabel peta jalan pelaksanaan penelitian “Implementasi *Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah Desain Pembelajaran Daring”.

Tabel 1.2 Road Map Penelitian

Penelitian yang relevan (hingga 2018)	Penelitian yang relevan (2019-2020)	Penelitian yang sedang dilakukan dan target luaran (2020)
<ul style="list-style-type: none"> - Mulai tahun 2013 penelitian terkait <i>flipped classroom</i> berkembang pesat pada segala jenjang pendidikan dan berbagai negara termasuk Indonesia. - Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>flipped classroom</i> menunjukkan hasil positif terhadap pembelajaran dan membuat pembelajar dan pemelajar ingin kembali menggunakan <i>flipped classroom</i> pada 	<ul style="list-style-type: none"> - Masih seiring dengan maraknya <i>flipped classroom</i> salah satu penelitian yang juga membahas mengenai pengembangan <i>flipped classroom</i> di jenjang universitas menunjukkan bahwa <i>flipped classroom</i> cocok untuk diterapkan pada kelas magister sebagai bentuk efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang sering kali terkendala pada waktu karena mahasiswa yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian dimulai dengan kajian literatur terkait penelitian terdahulu mengenai <i>flipped classroom</i> baik yang dipublikasikan melalui jurnal maupun produk akademis seperti tesis dan disertasi. - Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah Desain Pembelajaran Daring di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan PPs UNJ semester 112 dengan asumsi bahwa

<p>pembelajaran lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil-hasil penelitian tersebut juga mendorong banyak peneliti untuk mengembangkan <i>flipped classroom</i>. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Chaeruman et al. (2018a) 	<p>mayoritas sudah bekerja (Siregar & Aswan, 2019).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seiring dengan mewabahnya pandemi Covid-19 dan menutup kemungkinan untuk terlaksananya kelas tatap muka, pada tahun 2020 <i>flipped classroom</i> semakin gencar untuk diterapkan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan dengan membahas penggunaan <i>moodle</i> sebagai <i>platform</i> pembelajaran <i>blended learning</i> pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama pandemi COVID-19 (Rachmadtullah, 2020). 	<p>mata kuliah tersebut sudah menerapkan <i>flipped classroom</i> yang seharusnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini dilakukan dengan observasi mendalam yang dilakukan secara penuh oleh peneliti. Peneliti mendalami kajian dengan wawancara terhadap dosenpengampu dan perwakilan mahasiswa, serta melakukan penjaringan data dengan menggunakan angket. - Peneliti menyusun proposal dengan target luaran berupa produk akademik berbentuk tesis dan publikasi artikel jurnal.
--	---	--

