

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini semakin hari semakin pesat sehingga memberi berdampak besar pada pengguna yang meluas dalam segala aspek kehidupan. Dengan adanya teknologi informasi saat ini, yaitu piranti komunikasi dan internet pengguna dapat memperoleh dan menyebarkan informasi dengan cepat tanpa terbatas jarak dan waktu. Dalam dunia pendidikan, hal ini lah yang mendorong pengajar untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, sebagai seorang pengajar, juga perlu melihat perkembangan zaman dan menyesuaikan metode dan strategi belajar mengajarnya. Apalagi pada masa pandemic COVID-19 yang terjadi secara di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia ini memberikan dampak yang sangat besar di sektor kesehatan, perekonomian, keamanan, sosial dan terkecuali pendidikan (Riyanta, 2020).

Penghentian sementara kegiatan belajar - mengajar di sekolah, pondok pesantren, madrasah dan perguruan tinggi diganti menjadi belajar online atau belajar dari rumah dengan mengacu pada Surat Edaran 3 Pencegahan COVID-19 2020 yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemdikbud RI, 2020). Salah satu metode yang diperkenalkan kepada mahasiswa adalah Flipped Classroom atau pembelajaran kelas terbalik.

Keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dosen pada mata kuliah pengantar sistem informasi belum menggunakan metode yang variatif. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa apabila menggunakan strategi flipped learning online dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android sehingga menumbuhkan memotivasi belajar mahasiswa di tengah pandemi covid-19

Flipped classroom menurut Bergmann and Sams (2012) adalah “metode yang mengatur aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang dapat diselesaikan di rumah begitu juga pekerjaan dirumah bisa dikerjakan bersamaan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami mahasiswa pada saat komunikasi harus dilakukan secara digital serta hal apa saja yang bisa dilakukan oleh mahasiswa agar komunikasi dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan lancar sebagaimana mestinya.

Model pembelajaran Flipped Classroom adalah bentuk pembelajaran blended (melalui interaksi tatap muka dan virtual/online) yang menggabungkan pembelajaran sinkron (synchronous) dengan pembelajaran mandiri yang asinkron (asynchronous). Pembelajaran sinkron secara teratur di kelas. Peserta didik berinteraksi dengan guru dan teman sekelas saat menerima umpan balik. Pembelajaran asinkron, di sisi lain, adalah pembelajaran yang bersifat lebih mandiri. Konten biasanya diakses melalui berbagai format media pada platform digital. Siswa dapat memilih kapan harus belajar, mengajukan pertanyaan di komentar, dan berbagi ide dan pemahaman materi dengan guru dan teman sekelas. Sementara itu, mereka tidak menerima umpan balik pada saat yang bersamaan. Video adalah media yang populer untuk input pembelajaran mandiri karena dapat diakses dan memungkinkan siswa untuk menunda dan mengunjungi kembali konten sesuai kebutuhan. Teks dan audio juga dapat digunakan sebagai konten input untuk memberikan materi dan mempersiapkan siswa untuk pelajaran.

Flipped Learning adalah inovasi pembelajaran yang dilakukan di dalam ruangan hanya untuk membalikkan semua proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan di dalam ruangan dan untuk menyempurnakan materi yang tidak akan dipahami jika dilakukan di luar ruangan. bisa dengan mengerjakan soal latihan, ataupun mendiskusikan materi lebih dalam. Flipped learning ini diawali dengan membuat video pembelajaran ataupun media pembelajaran lainnya yang mana telah diupload sebelum pembelajaran dimulai dengan mempelajari dirumah masing-masing sehingga nanti di kelas, jam pertemuan hanya digunakan untuk tambahan untuk membahas materi yang belum paham. Setelah ditemukan konsep pembelajaran yang tepat untuk belajar pengantar sistem informasi menggunakan model flipped learning, pertanyaan berikutnya adalah bagaimana bentuk problem solving yang akan diterapkan. Belum ada format pasti mengenai pembelajaran flipped classroom. Tujuan penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran flipped classroom dan mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan terhadap pemahaman konsep.

Penelitian sudah dilakukan oleh I Made Subagia (2017) yang meneliti “Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas X Ap 5 Smk Negeri 1 Amalapura” hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metode flipped classroom dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dengan flipped classroom dapat mengefektifkan proses pembelajaran karena aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan dikelas dikerjakan di rumah begitu pula sebaliknya aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah diselesaikan di kelas.

Penelitian yang kedua oleh Walid A. dkk (2020) yang meneliti “The Effect A Flipped Learning Pedagogical Model Enhanced With A Mobile Application On Student’s Performance And Motivation” hasil menunjukkan secara umum memang benar-benar meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika dukungan aplikasi smart mobile disediakan mengikuti beberapa strategi motivasi untuk meningkatkan motivasi siswa dan menjaganya agar selalu terhubung satu sama lain dan terhubung dengan pembelajaran memiliki efek yang besar.

Penelitian ketiga oleh Farid Ahmadi dkk (2020) yang meneliti “Comparative Study of the Development of Android-Based Flipped Classroom Model between Jeddah and Indonesia” hasil penelitian menunjukan nilai hasil belajar kognitif siswa lebih tinggi dengan nilai rata-rata yang baik. Pengembangan model ruang kelas terbalik berbasis Android diterapkan secara efektif di Indonesia tetapi tidak diterapkan secara efektif di Jeddah.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, Media pembelajaran yang menggunakan flipped learning online belum familiar di lingkungan pendidikan indonesia karena belum ada penelitian tentang flipped learning online pada mata kuliah pengantar sistem informasi. Sehingga penulis akan membuat aplikasi media pembelajaran menggunakan kodular bahkan media pembelajaran ini berbasis android. Tujuan penulis memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah pengantar sistem informasi berlangsung. Karena dapat diakses dimana dan kapan saja.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Kurangnya ketertarikan mahasiswa untuk mendukung pembelajaran Pengantar Sistem Informasi bagi mahasiswa di tengah pandemi COVID-19.
- b. Kurangnya fasilitas pembelajaran yang mendukung pembelajaran pengantar sistem informasi bagi mahasiswa ditengah pandemi covid 19.
- c. Perlu adanya inovasi media pembelajaran yang variatif dengan strategi flipped learning online untuk mendukung proses pembelajaran Pengantar Sistem Informasi bagi mahasiswa ditengah pandemik COVID -19.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada masalah :

- a. Penelitian ini dibuat untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan strategi Flipped Learning Online
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya akan memuat materi Pengantar Sistem Informasi
- c. Media pembelajaran dapat berjalan pada platform *mobile*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan pada masalah :

- a. Bagaimana penerapan Metode Flipped Learning Online dalam proses pembelajaran Pengantar Sistem Informasi di tengah pandemi COVID-19
- b. Apakah Penerapan media pembelajaran dengan strategi flipped learning online lebih efektif di tengah masa pandemi covid 19 daripada model konvensional ?
- c. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan Metode Flipped Learning Online pada proses pembelajaran Pengantar Sistem Informasi di tengah pandemi COVID-19?

E. Tujuan Penelitian

- a. Menerapkan Strategi Flipped Learning Online menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran Pengantar Sistem Informasi di tengah pandemi COVID-19.

- b. Untuk memfasilitaskan mahasiswa dengan media pembelajaran menggunakan strategi flipped learning online pada mata kuliah pengantar sistem informasi ditengah pandemin COVID-19.
- c. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran dengan Metode Flipped Learning Online pada proses pembelajaran Pengantar Sistem Informasi di tengah pandemi COVID-19.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifitasan proses belajar mahasiswa.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keefektifitasan proses belajar mahasiswa.

b. Bagi Dosen

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadikan referensi bagi dosen tentang penggunaan media pembelajaran dengan Metode Flipped Learning online dalam hal penyampaian materi kepada mahasiswa ketika pada proses pembelajaran di tengah pandemi COVID-19.
2. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai alternatif dosen dalam penyampaian proses pembelajaran .

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan mendapatkan pengalaman langsung untuk melakukan penelitian tentang kelayakan media pembelajaran dengan Metode Flipped Learning online untuk mahasiswa pendidikan teknik informatika.