

Flipped Classroom pada Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ

Retno Widyaningrum,^{1✉} Kunto Imbar Nursetyo.²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.042.06>

Article History

Received : 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

Keywords

Flipped Classroom; E-Learning; Model Pembelajaran.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu; Learning Objectives, tahap ini adalah dengan menetapkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan. Curricular Content, tahap ini menentukan materi-materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh mahasiswa selama satu semester pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan. Instructional Strategies, tahap ini menentukan bagaimana proses pembelajaran akan dilaksanakan baik untuk pembelajaran secara online maupun pembelajaran tatap muka di kelas, seperti. Evaluation, pada tahap ini yang dilakukan menilai kualitas dari implementasi *Flipped Classroom* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan hasil dari penerapan pembelajaran model *flipped classroom* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan.

Abstract

This study aims to describe the process of implementation the Flipped Classroom learning model on Message Design Principles courses in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, at the State University of Jakarta. The steps to be taken in this research are; Learning Objectives, this stage is to set learning objectives in the Message Design Principles course. Curricular Content, this stage determines learning materials that will be studied by students for one semester in the Message Design Principles course. Instructional Strategies, this stage determines how the learning process will be carried out both for online learning and face-to-face learning in class, such as. Evaluation, at this stage, assesses the quality of the implementation of the Flipped Classroom in learning. The results of this development research are describing the results of applying the learning model of the flipped classroom in the Message Design Principles course.

✉ Corresponding author : Retno Widyaningrum
Address: Jl. Daksinapati Barat No. 3c
Komplek UNJ, Rawamangun, Jakarta 13220
E-mail: retno@unj.ac.id

PENDAHULUAN

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 seseorang. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha yang telah dirancang untuk memungkinkan terjadinya belajar pada diri seseorang secara terarah dan terkendali.

Seiring berjalannya waktu, teknologi juga berkembang dengan pesat dan membantu proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini menuntut para pengajar, guru atau dosen untuk mampu berinovasi dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, sudah menjadi tuntutan bagi para pengajar baik di sekolah maupun perguruan tinggi untuk dapat mengajarkan peserta didik masa kini yang dapat disebut sebagai *digital natives*, dimana mereka adalah pengguna aktif teknologi digital yang dalam kehidupan sehari-harinya tidak terlepas dari teknologi digital seperti internet, untuk mengakses berbagai informasi dan sumber pengetahuan.

Dewasa ini, dapat dikatakan internet merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran terutama bagi para mahasiswa. Hampir semua aspek dari proses belajar yang dijalani oleh mahasiswa tidak luput dari penggunaan internet. Sebut saja misalnya, dalam proses mengerjakan tugas, mencari referensi buku untuk mata kuliah, dan dalam mengumpulkan tugas, kini hampir seluruhnya berbasis internet. Dengan kondisi yang demikian, tak ayal menjadikan internet seperti hal wajib yang harus dimiliki dan dikuasai oleh dosen dan mahasiswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis internet ini dapat dikenal sebagai *e-learning* atau *online learning*, yaitu dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan, namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi baik secara langsung (*synchronous*) ataupun secara tidak langsung (*asynchronous*). *E-learning* merupakan satu

pemanfaatan teknologi internet dalam pengelolaan pembelajaran dengan jangkauan yang luas.

Saat ini sudah cukup banyak lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis *online learning*. Salah satunya seperti lembaga perguruan tinggi yang melakukan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan menerapkan *online learning* dalam proses perkuliahan. *Online learning* pada dasarnya sudah diterapkan dalam beberapa mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, salah satunya yaitu pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan. Sehingga pembelajaran *blended*, atau penggabungan pembelajaran tatap muka dengan online learning, bukan menjadi hal yang asing untuk mahasiswa maupun para dosennya.

Mata kuliah Persepsi dan desain pesan merupakan mata kuliah yang berbobot 3 (tiga) sks, yang diberikan untuk setiap mahasiswa baru yaitu mahasiswa semester 1. Adapun tujuan dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa dapat merancang suatu pesan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain 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 *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.

Terkait dengan permasalahan yang sudah peneliti sampaikan di atas, perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan ini agar pelaksanaan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* (tatap muka di kelas) dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Satu diantara model pembelajaran yang dirasa dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan tersebut ketika melaksanakan pembelajaran berbasis *blended learning* adalah model *flipped classroom*.

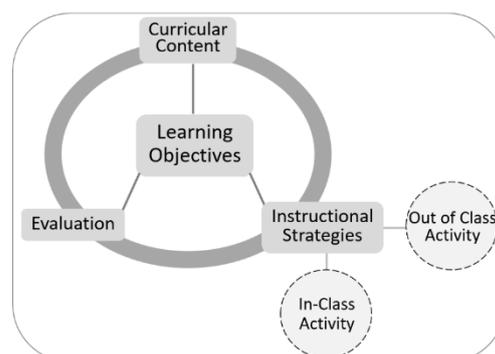
Model pembelajaran *flipped learning* merupakan pendekatan pedagogik dimana gagasan konvensional tentang pembelajaran berbasis kelas dibalikkan, sehingga peserta didik diperkenalkan ke materi pembelajaran sebelum kelas dimulai dan waktu pembelajaran di kelas kemudian digunakan untuk memperdalam pemahaman melalui diskusi dengan teman sebaya dan kegiatan pemecahan masalah yang difasilitasi oleh para pengajar.

Flipped classroom ini memiliki tujuan yang mendasar untuk memungkinkan penggunaan waktu yang lebih efektif di dalam kelas dan pengajar dapat langsung memberikan umpan balik dengan segera. Dengan diterapkannya *flipped classroom* ini diharapkan agar mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan waktu perkuliahan menjadi lebih efektif ketika belangsungnya pertemuan tatap muka di kelas yang digunakan untuk me-review tugas-tugas yang telah dikerjakan oleh mahasiswa. Dari hasil *review* dan melakukan diskusi dengan teman-temannya serta dosen, mahasiswa dapat mengetahui bahwa tugas yang telah dikerjakan sudah sesuai atau perlu diperbaiki berdasarkan saran atau masukan dari teman-temannya dan juga dosen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan model *flipped classroom* untuk diterapkan pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Oleh karena itu peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul "Pembelajaran *Flipped Classroom* pada Mata Kuliah Persepsi dan desain pesan di Prgram Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta".

METODE

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran dengan Model *Flipped Classroom* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.



Gambar 3.1: Penerapan Pembelajaran *Flipped Classroom* (sumber: Lucy Santos Green et al., *The Flipped Collage Classroom*, 2017)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan *Flipped Classroom* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan ini meliputi, yang pertama *Learnig Objectives* yaitu, menetapkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah. Kedua *Curricular Content*, menentukan materi-materi pembelajaran yang akan dipelajari yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Ketiga *Instructional Strategies*, yaitu menentukan bagaimana proses pembelajaran akan dilaksanakan baik untuk aktivitas di dalam kelas maupun di luar kelas. Kemudian yang terakhir *Evaluation*, menilai kualitas dari implementasi *Flipped Classroom* dalam pembelajaran. Pada tahap ini penilaian dilakukan secara dua tahap pertama, yaitu

tahap evaluasi formatif yang berguna bagi perbaikan proses pengembangan dan evaluasi sumatif yang dilakukan untuk menilai hasil akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran model *flipped classroom* pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan di prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, mulai dilaksanakan pada paruh semester kedua. Pada paruh semester pertama yakni, pada pertemuan ke1 hingga pertemuan ke-8, proses pembelajaran dilaksanakan secara konvensional atau pertemuan tatap muka di kelas, dengan melakukan presetas dan diskusi kelompok. Sedangkan pada paruh semester kedua yakni, mulai dari pertemuan ke-9 hingga pertemua ke-16, proses pembelajaran pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan mulai menerapkan model pembelajara *flipped classroom*.

1) *Learning Objectives*

Pada tahap ini peneliti mulai menetapkan tujuan pembelajaran pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan. Adapun tujuan dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa dapat merancang suatu pesan dengan menerapkan prinsip-persepsi dan desain pesan untuk keperluan pembelajaran atau tujuan tertentu lainnya.

2) *Curricular Content*

Pada tahap ini peneliti menentukan materi-materi yang akan dipelajari oleh mahasiswa. Ruang lingkup materi pada mata kuliah ini ialah sebagai berikut:

Materi	Cakupan Materi
Persepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Persepsi • Unsur-unsur Persepsi • Prinsip-prinsip & Contoh Persepsi
Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Komunikasi • Unsur-unsur Komunikasi

	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis & Bentuk Komunikasi • Ragam Pengetahuan • Hubungan Persepsi & Komunikasi
Belajar dan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Belajar • Pengertian Pembelajaran • Contoh Belajar dan Pembelajaran
Pengertian Desain Pesan (Anglin) dan Kedudukan Desain Pesan dalam Proses Komunikasi (Heinich)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Desain Pesan • Desain Pesan untuk Belajar • Desain Pesan untuk Pembelajaran • Posisi Desain Pesan dalam Proses Komunikasi • Hubungan Desain Pesan dan Persepsi
Kaitan Literasi Visual dan Desain Pesan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Literasi Visual • Literasi Visual dalam Pembelajaran • Proses Encoding dan Decoding
Peran Visual dalam Pembelajaran (Heinich, Rieber, Kemp)	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan Penggunaan Visual dalam Pembelajaran • Peran Visual dalam Pembelajaran • Kondisi yang Memerlukan Visual untuk Memudahkan Belajar
Visual Image dan Tujuh Jenis Verbal/Visual Image (Wileman chapter 2&3)	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis Visual Image • Contoh Visual Image • 7 Jenis Verbal-Visual Image • Contoh 7 Jenis Verbal-Visual Image
Proses Mendesain Visual: Elemen Visual dan Verbal	<ul style="list-style-type: none"> • Proses Desain Visual • Elemen-elemen Desain Visual • Elemen Visual • Elemen Verbal

Dari seluruh penjabaran mengenai materi pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan, dapat dilihat bahwa *Flipped Classroom* dapat menjadi salah satu alternative yang cocok untuk diterapkan pada mata kuliah ini. Banyaknya materi yang ada dalam mata kuliah tersebut dan dengan waktu yang hanya tersedia 150

ment dikaitkan dikalikan dengan 16 pertemuan saja, tentu tidak cukup.

3) *Instructional Strategies*

Pada penerapan model *flipped classroom* ini, memiliki dua pola pembelajaran yaitu *in class* (pembelajaran di dalam kelas) dan *out of class* (pembelajaran online). Pada pola pembelajaran *online* dilaksanakan melalui *course* Hylearn, untuk mengakses setiap materi pembelajaran dan juga tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Pada model pembelajaran *flipped classroom* memiliki tiga tahapan proses pembelajaran, *before class* (online), *during class* atau tatap muka, dan *after class* (online).

Before Class, memberikan tugas kepada mahasiswa secara online dan menyediakan forum diskusi untuk mahasiswa melalui *course* Hylearn. *During Class* dimulai dengan mendiskusikan tugas yang telah dikerjakan oleh mahasiswa pada pembelajaran online, serta memecahkan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa ketika mengerjakan tugas. Kemudian *after Class*, mengidentifikasi kembali setiap konsep yang masih belum jelas dan memberikan tantangan kepada mahasiswa untuk membangun kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah. Serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperbaiki tugas mereka jika terdapat ketidaksesuaian dengan yang dosen jelaskan.

4) *Evaluation*

Evaluasi yang dilakukan evaluasi formatif dengan memberikan tes pemahaman dasar tentang Persepsi dan desain pesan dan tes keterampilan kepada mahasiswa. Tes pemahaman dasar diberikan saat pertengahan semester (UTS) dan tes keterampilan diberikan pada akhir semester sebagai tugas akhir mahasiswa.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran Flipped Classroom pada mata kuliah Persepsi dan desain pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu; *Learning Objectives, Curricular Content, Instructional Strategies*, dan *Evaluation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- heacademy.ac.uk. Flipped learning. Diakses pada tanggal 11 Maret 2020 dari <https://www.heacademy.ac.uk/knowledge-hub/flipped-learning-o>
- Wasis D. Dwiyo. 2016 Pembelajaran Berbasis Blended learning Model & Rancangan Pembelajaran & Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Malang: Wineka Media
- Uwes Chaeruman. 2019. Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended untuk Program Spada Indonesia. Dalam [researchgate.net](https://www.researchgate.net)
- Meyla Kurniawati et al. (2019) Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jrnl. Psychology*. DOI:10.20527/edumat.v7i1.6827
- Flippedlearning.org. Flip Learning. 2014. Diakses pada tanggal 11 Maret 2020 dari https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf
- Herry Novis Damayanti. (2016) "Model Pembelajaran Matematika Berbasis Flipped Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan". Publikasi Ilmiah. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Heri Triluqman dan Agus Purwanto. (2018) Pengembangan Sistem Belajar Mandiri Berbasis E-Learning. *Jrnl. AMIK. JTC|INFOKAM*. Diunduh dari <http://amikjtc.com/jurnal/index.php/jurnal/article/view/27> pada 12 Maret 2020