

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan delapan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membuat kemajuan yang semakin pesat dalam dunia Pendidikan. Berbagai layanan dalam dunia Pendidikan sudah mulai mengimplementasikan *Information and Communication Technology* (ICT) yang dikenal dengan istilah *E-learning*. Pelajar diharapkan lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan *E-learning*. Menurut Gasong (2018:13) menyatakan bahwa “belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang yang merespon stimulus dari lingkungan”. Tujuan belajar adalah siswa dapat merubah perilakunya melalui kegiatan belajar yang meliputi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru yang didapatkan dari pengalamannya. Hasil belajar terdiri dari keterampilan intelek, ketrampilan motorik, sikap, informasi verbal, dan skema kognitif.

Darmawan (2014:16) menyatakan bahwa saat ini *E-learning* merupakan alternatif pendidikan yang sering digunakan oleh pendidik dan pengajar di dunia. *E-learning* merupakan salah satu pembelajaran jarak jauh yang didalamnya terdapat konten pendidikan melalui internet atau intranet. *E-learning* menawarkan fleksibilitas penggunaan bagi pelajar yang dapat melatih kemandirian dalam belajar. Menurut Bouhi dan Mohamed (2019:4) *E-learning* dengan kombinasi berbagai konten multimedia akan menciptakan sebuah lingkungan belajar yang menarik dan efektif yang memiliki dampak yang kuat dalam pemahaman materi. Mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual dan audio mungkin akan berhasil mengikuti pembelajaran dengan penerapan *E-learning* akan tetapi untuk mahasiswa yang memiliki gaya belajar kinestetik mungkin memiliki kesempatan kecil dan berhasil dalam proses pembelajaran. Kelemahan utama *E-learning* yaitu frekuensi kontak secara langsung antar pelajar dengan dosen sangat minim, demikian juga dengan peluang pelajar yang terbatas untuk bersosialisasi. Pembelajaran tatap muka juga penting diterapkan. Menurut Wildavsky (dalam Tambuhan, 2017:19) Komunikasi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa juga diperlukan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang didapatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan pembelajaran *blended*.

Rashty (Chaeruman, 2017) mengklasifikasikan kontinum *E-learning* kedalam tiga kategori yaitu *adjunct*, *mixed/blended*, *fully daring*. *Blended learning* merupakan salah satu bentuk *E-learning* dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online*. “Pembelajaran *blended learning* pada dasarnya mengkombinasikan aspek positif dari dua jenis lingkungan belajar yaitu

pembelajaran di kelas dan *E-learning*” Bonk dan Graham (dalam Chaeruman, 2017:11). Kombinasi aspek positif dari strategi pembelajaran *sikron* dan *asinkron* akan menciptakan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Dziuban, dkk (2018) bahwa *blended learning* merupakan model pembelajaran yang paling disukai oleh pelajar terutama pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran *blended* memiliki beberapa klasifikasi yaitu *rotation* model, *flex* model, *self-blende* model, dan *enriched-virtual* model. *Rotation* model memiliki beberapa model yaitu *station-rotation* model, *lab-rotation* model, *flipped-classroom* model, dan *individual-rotation* model (Oktaria, dkk, 2018). Model *flipped classroom* merupakan tipe pembelajaran *blended* yang dalam penerapannya peserta mempelajari materi dirumah terlebih dahulu, selanjutnya membahas materi yang telah dipelajari secara mandiri di kelas. Kelebihan dari model *flipped classroom* yaitu melatih peserta agar aktif dan mandiri dalam belajar. Bahan ajar yang ditawarkan dalam merealisasikan model *flipped classroom* ini bervariasi mulai dari multimedia, video pembelajaran, dan *e-handout*, sehingga siswa dapat mempelajari materi ajar menyesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Kurniawati, dkk (2019) yang menyatakan *blended learning* dengan model *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Chaeruman (2017) menyatakan desain pembelajaran *online* dengan cara sistematis di perguruan tinggi menggunakan Model Pedati. Model Pedati adalah akronim dari pelajari, alami, terapkan, dan evaluasi. Model ini merupakan desain

pembelajaran *online* yang sudah diterapkan pada sistem pembelajaran *online* Indonesia (SPADA). Model Pedati merupakan siklus alur pembelajaran yang akan digunakan dalam sistem pembelajaran *blended*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengampu mata kuliah Ahara Yoga yaitu Dr. Ni Kadek Surpi Aryadharma, M.Fil.H, yang dilaksanakan di IHDN Denpasar pada tanggal 3 Maret 2019 pukul 10.30, diperoleh informasi transkrip data nilai akhir mahasiswa Ahara Yoga Semester II tahun akademik 2016/2017, rata-rata nilai yang didapatkan mahasiswa yaitu 75,3. Kendala utama yang ditemukan yaitu belum adanya media inovatif yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam belajar di luar kelas. Selain itu, Jam perkuliahan yang sangat sedikit yakni 2 sks (1 jam 40 menit) per-Minggu dengan materi pembelajaran yang sangat banyak juga membuat kesulitan dosen untuk mengatur proses pembelajaran agar materi perkuliahan dapat terselesaikan tepat waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di IHDN Denpasar pada tanggal 26 Maret 2019 pukul 10.00 Wita, 2 April 2019 pukul 10.00 Wita, dan 9 April 2019 pukul 10.00 Wita, didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya 4 dari 19 mahasiswa yang aktif. Selain itu metode ceramah menjadi dominan dalam proses pembelajaran. Prasarana seperti laboratorium komputer, *wifi* sudah tersedia tetapi belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran. Hasil Kuesioner yang disebarakan pada mahasiswa semester II Program Studi Yoga dan Kesehatan di IHDN Denpasar, menyatakan bahwa seluruh mahasiswa telah memiliki *smartphone* dan 84,2% mahasiswa telah memiliki laptop. 78,9 % mahasiswa lebih suka mengakses materi pembelajaran melalui digital dan 21,1% mahasiswa lebih menyukai materi pembelajaran dalam bentuk bahan cetak.

Dalam sistem penilaian menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) mahasiswa mendapatkan rata-rata nilai yaitu 75,3 mendapatkan predikat baik (Panduan Studi IHDN Denpasar, 2016). Berdasarkan analisis dalam Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 menurut Tegeh dan Jampel (2017) rentangan nilai 75-89 mendapatkan kualifikasi Baik, tetapi perlu sedikit revisi, sehingga untuk membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa, cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran inovatif yang membantu siswa dalam belajar dimana saja dan kapan saja. Hasil penelitian Putra, dkk (2017:2014) menyatakan pembelajaran dengan berbantuan media inovatif mampu meningkatkan kemampuan mengajar guru serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 60,16%. Selain itu media pembelajaran inovatif juga dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar sesuai dengan preferensi gaya belajar masing-masing. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa semester II Program Studi Yoga dan Kesehatan didapatkan bahwa, 68,4% mahasiswa lebih mudah menyerap informasi melalui media visual, dan 26,3% mahasiswa lebih menyukai media audiovisual. Dapat disimpulkan bahwa diperlukannya sebuah media pembelajaran yang membantu peningkatan hasil belajar mahasiswa. Salah satu media inovatif yang membantu mahasiswa untuk belajar mandiri dan menyediakan konten pembelajaran multimedia yaitu *E-learning*.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memandang perlunya model pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar, sehingga diperlukan pengembangan pembelajaran *blended* pada Mata Kuliah Ahara Yoga di IHDN Denpasar. Pembelajaran *blended* dipilih karena model pembelajaran yang

menggabungkan aspek positif dari pembelajaran secara langsung dan *online* sehingga diharapkan dapat memberikan kenyamanan mahasiswa dalam belajar, mudah memahami materi perkuliahan dan dapat belajar secara mandiri. Model Pedati digunakan karena menggambarkan suatu prosedur kerja yang sistematis dan logis serta memiliki komponen yang jelas dan berhubungan satu dengan yang lainnya yang akan digunakan dalam pembelajaran *online*. Pembelajaran *blended* yang akan dikembangkan menggunakan *platform* Moodle dengan mengkombinasikan model *flipped classroom*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode ceramah yang masih mendominasi dalam proses pembelajaran;
2. Materi kuliah Ahara Yoga yang disampaikan terlalu banyak dan terbatasnya waktu yang tersedia di kelas sehingga penyerapan materi kuliah oleh mahasiswa tidak optimal;
3. Mahasiswa kesulitan dalam memahami materi mata kuliah Ahara Yoga tanpa media pendukung;
4. Kurang mendukungnya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran;
5. Keberagaman karakteristik gaya belajar mahasiswa, sehingga menyulitkan dosen dalam menyajikan materi;
6. Penggunaan fasilitas *free wifi* dalam proses pembelajaran belum optimal;

7. Mahasiswa sudah mampu menggunakan internet, namun belum dioptimalkan untuk proses pembelajaran menggunakan media lainnya yang dapat mendukung pembelajaran;
8. Belum tersedianya *E-learning*, sehingga belum ada media yang bisa membantu mahasiswa untuk belajar mandiri melalui internet;
9. Fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer yang dimiliki Institut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran khususnya untuk mengakses *E-learning* sebagai media belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pemanfaatan *blended learning* yaitu mengkombinasikan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka pada mata kuliah Ahara Yoga. Model pembelajaran *blended* yang digunakan yaitu tipe *Flipped Classroom*.

Materi pokok pembahasan yaitu jenis makanan penunjang Yoga dalam konsep *Satvika*, makanan *Rajasika*, dan makanan *Tamasika* pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar?

2. Bagaimanakah validitas rancangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan, meliputi tanggapan ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan tanggapan mahasiswa terhadap model yang dikembangkan pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan pembelajaran *blended* model *Flipped Classroom* pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan khusus pengembangan pembelajaran *blended* pada mahasiswa semester II Program Studi Yoga dan Kesehatan di IHDN Denpasar adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar;
2. Mendeskripsikan validitas rancangan pembelajaran *blended* yang dikembangkan, meliputi ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan tanggapan mahasiswa;
3. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan pembelajaran *blended* model *Flipped Classroom* pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah perangkat pembelajaran *blended* dengan model *flipped classroom* untuk pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* (*E-learning*) dengan menggunakan *platform* Moodle yang merupakan jenis *Learning Management System* (LMS). Adapun spesifik produk pengembangan perangkat pembelajaran *blended* ini sebagai berikut.

1. Rancangan desain pembelajaran *blended*;
2. Video tutorial pengoperasian *e-learning* untuk dosen dan mahasiswa;
3. *Pre-Test* berisi soal kuis per-materi dengan format soal pilihan ganda. *Pre-Test* bertujuan mengukur kemampuan awal mahasiswa;
4. Materi digital dalam bentuk video pembelajaran dan *handout* untuk mata kuliah Ahara Yoga berfungsi untuk menyampaikan materi pada setiap topik;
5. Tugas berfungsi sebagai tempat informasi tugas dan tempat peng-*upload* tugas yang telah dikerjakan;
6. Forum diskusi berfungsi sebagai tempat mendiskusikan materi yang dianggap perlu untuk didiskusikan guna saling *sharing* pengetahuan;
7. *Post-test* berisi soal kuis per-materi dengan format soal pilihan ganda. *Post-test* bertujuan mengukur kemampuan akhir mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran;
8. Perangkat *blended learning* yang dikembangkan dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone* yang terhubung dengan internet.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan pembelajaran *blended* pada mata kuliah Ahara Yoga Semester II di Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan pembelajaran *blended*. selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan mengenai pembelajaran *blended*, yang dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran *blended*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini memberikan manfaat secara positif dan memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan meningkatkan kemandirian mahasiswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Bagi Dosen Mata Kuliah Ahara Yoga di Institut Hindu Dharma Negeri

Hasil penelitian berupa pembelajaran *blended* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan daya indera dalam membantu proses pembelajaran di kampus, sehingga diharapkan dapat mewakili peranan guru.

c. Bagi Ketua Institut

Pembelajaran *blended* ini dapat menjadi informasi mengenai jenis media serta dijadikan acuan oleh dosen dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan literatur tambahan bagi peneliti lain sehingga peneliti lain bisa mengembangkan hasil penelitiannya.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan pembelajaran *blended* ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan Ahara Yoga, sehingga pembelajaran tidak hanya terjadi di kelas tetapi bisa di luar kelas;
2. Dapat mempermudah mahasiswa dalam belajar, karena materi dapat diakses dimana saja dan kapan saja;
3. Sarana dan Prasarana yang terdapat di IHDN Denpasar sudah memadai seperti LCD, komputer, laboratorium komputer, Wifi;
4. Setiap Mahasiswa telah memiliki *gadget* dan laptop sehingga memudahkan untuk mengakses *E-learning* di mana saja.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan perangkat pembelajaran *blended* adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu perguruan tinggi yaitu IHDN Denpasar;
2. Pengembangan perangkat pembelajaran *blended* berdasarkan karakteristik mahasiswa semester II pada Program Studi Yoga Kesehatan di IHDN Denpasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi mahasiswa semester II pada Jurusan Yoga Kesehatan;
3. Materi yang akan disajikan pada pembelajaran *blended* ini terbatas pada pokok bahasan mengenai konsep *Satvika*, makanan *Rajasika*, dan makanan *Tamasika*.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan dalam penggunaan istilah. Adapun batas penggunaan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktek pendidikan;
2. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang siswa untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru;

3. *E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran;
4. *Blended Learning* merupakan sistem pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online;
5. Model Pedati merupakan model desain sistem pembelajaran *online*. Pedati juga dapat dikatakan sebagai akronim dari Pelajari-Dalami-Terapkan dan Evaluasi yang merupakan siklus alur pembelajaran yang ditawarkan dalam sistem pembelajaran *online*.
6. Model *flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang membalik metode tradisional, materi terlebih dahulu diberikan dalam *e-learning* dan dipelajari di rumah, sebaliknya sesi belajar di kelas digunakan untuk diskusi kelompok. Pembelajaran dikemas dalam menu *online* disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa.
7. Ahara Yoga adalah salah satu mata kuliah dari Jurusan Yoga dan Kesehatan yang diberikan pada semester II, yang menguraikan tentang makanan yang mendukung kesehatan manusia dan latihan yoga;
8. Hasil belajar adalah skor yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang direpresentasikan dengan nilai hasil belajar selama mengikuti pembelajaran *blended*.