

SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPPED CLASSROOM MENGUNAKAN MEDIA LSN BERBASIS FLIPPED CLASSROOM DENGAN MEDIA LSN (LEARNING SOCIAL NETWORK) SISWA SMAN 1 PLOSOKLATEN

Fatra Hadi Kurniawan, Punadji Setyosari, Saida Ulfa

Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang

Email: fatra.tep.um@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian adalah menghasilkan sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom* menggunakan media LSN baru berbasis *flipped classroom* dengan menggunakan media *learning social network* untuk mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Rancangan Pembelajaran. Prosedur pengembangan dilakukan berdasarkan model pengembangan ASSURE melalui 6 tahapan. Produk pembelajaran telah divalidasi dengan nilai rata-rata (84,53%) dan diujicobakan pada 30 siswa dengan nilai rata-rata hasil ujicoba (80,40%), disimpulkan produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom* menggunakan media LSN , Edmodo, *Flipped Classroom*, ASSURE, *web facilitated learning*, *learning social network*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi akhir akhir ini banyak dijumpai jenis jejaring sosial (*social network*) dengan tingkat perkembangan yang tinggi. Tingginya perkembangan jejaring sosial tersebut ditandai dengan munculnya situs-situs media sosial baru bermunculan seperti *facebook*, *twitter*, *path*, *pchoology*, *einstein*, *moodle*, *remix learning*, *einstein*, *sophia* dan *Edmodo* dengan jumlah *user* yang cukup banyak. Tidak sedikit penelitian yang menunjukkan keefektifan dan Efisienan media sosial dalam proses pembelajaran. akan tetapi tidak semua media sosial dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena sangat dibutuhkan sistem penyampaian yang tidak seperti pada umumnya untuk pembelajaran menggunakan media sosial. Salah satu jejaring sosial berbasis edukasi (*learning social network*) merupakan

Edmodo.

Banyak jenis media web yang telah diciptakan dan diterapkan dalam pembelajaran, akan tetapi tidak semuanya bisa membangkitkan motivasi belajar dan dapat memenuhi kebutuhan belajar *siswa* yang bervariasi. Degeng (2013:178) menyatakan bahwa pemilihan suatu media pembelajaran secara langsung dapat dikaitkan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga media web Edmodo dipilih sebagai media yang diintegrasikan dalam penelitian pengembangan pembelajaran ini untuk meninjau motivasi belajar *siswa*.

Alasan pemilihan media Edmodo karena; Pertama, Edmodo merupakan salah satu jenis web yang tergolong *learning social network* (LSN) yaitu jejaring sosial berbasis edukasi, atau pemanfaatan jejaring sosial dalam

pembelajaran karena memiliki fitur-fitur yang edukatif mendukung pembelajaran. Kedua, Unsur-unsur pembelajaran seperti penugasan, penyajian materi, hingga evaluasi di kelas konvensional semuanya difasilitasi oleh fitur-fitur edukatif dalam kelas maya Edmodo.

Ketiga, Edmodo termasuk jejaring sosial yang dewasa ini perkembangannya sangat pesat dengan pengguna sangat banyak dan sudah familiar digunakan banyak *siswa*, sehingga kemampuan awal mereka dalam mengoperasikan media sosial akan memudahkan proses pembelajaran menggunakan Edmodo dan diharapkan termotivasi dalam belajar karena menggunakan pengalaman belajar baru (hasil penelitian Soedibjo, 2013). Keempat, berdasar hasil penelitian (Sutopo, 2010) web Edmodo merupakan teknologi dalam pembelajaran berbasis web yang menawarkan kecepatan akses dan tidak terbatasnya tempat dan waktu untuk mengakses informasi, kegiatan belajar dapat dilakukan *siswa* dimana saja dan kapan saja, batas ruang, waktu dan jarak tidak lagi menjadi masalah.

Kelima, web Edmodo tidak hanya dapat diakses melalui laptop atau komputer saja, akan tetapi dewasa ini web Edmodo telah memiliki aplikasi yang dapat di unduh oleh Android melalui web penyedia jasa aplikasi seperti *Google Store*, *Play Store*, dan sebagainya. Pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena dapat dilakukan menggunakan perangkat *mobile* seperti PDAs, *mobile phone*, laptop dan alat teknologi yang lain untuk pembelajaran (Joosten, 2012). Keenam, berdasar hasil penelitian Mahfuddin (2013) Edmodo sebagai web online yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru dalam

belajar.

Learning social network jenis Edmodo tidak serta merta bisa digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas. Dibutuhkan suatu desain atau rancangan agar pembelajaran mengintegrasikan *learning social network* dapat berlangsung secara optimal. Proses merancang aktifitas pembelajaran disebut dengan disain *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* (Pribadi, 2009). Penelitian ini menggunakan desain *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* model ASSURE dengan alasan bahwa: pertama model ini mampu menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif kaitannya dengan waktu dan efisien kaitannya dengan biaya, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi (Smaldino, 2011). Kedua model ASSURE menyediakan proses sistematis (enam langkah) untuk menciptakan suatu pengalaman belajar bagi pebelajar (Pribadi, 2009). Ketiga sangat tepat untuk digunakan, mengingat ciri khas dari model ASSURE adalah mengintegrasikan penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran (Prawiradilaga, 2007).

Hasil analisis materi pada saat observasi awal mata pelajaran biologi, proses pembelajaran menggunakan sistem tradisional dengan jumlah pertemuan yang dibatasi dan berorientasi pada praktik. Diajarkan pada jenjang SMA dan menuntut kemampuan siswa untuk memiliki kompetensi yang cukup banyak Proses pembelajaran dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dan setiap pertemuan dilakukan selama 2x50 menit. Pembatasan waktu tersebut dirasa cukup singkat untuk bisa menguasai

kompetensi yang harus dicapai oleh siswa bila hanya mengandalkan pertemuan tatap muka di kelas.

Keefektifan suatu pembelajaran dapat ditingkatkan bila guru menggunakan media yang sesuai dengan konten pembelajaran. Degeng (2013:182) menyatakan bahwa ada tiga komponen dalam mempreskripsikan strategi penyampaian; (1) media pembelajaran, (2) interaksi si-belajar dengan media dan (3) bentuk/struktur belajar mengajar. Memperhatikan adanya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran Setyosari dan Sihkabuden (2005) menegaskan pengajar hendaknya terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermacam-macam aktifitas antara lain: (1) meningkatkan komitmen terhadap perbaikan kualitas pembelajaran; (2) merancang pembelajaran secara sistematis; dan (3) memberdayakan teknologi dan media pembelajaran dalam kelas. Berdasarkan pernyataan di atas, memperbaiki kualitas pembelajaran dengan cara mendesain sebuah aktivitas pembelajaran secara sistematis dengan memberdayakan kemajuan media dan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memecahkan masalah kurangnya alokasi waktu dalam setiap pembelajaran.

Media dapat berbentuk cetak (*print based*), *web based*, *software* dan *audiovisual*. Penelitian ini berfokus pada media web (*web based*) yaitu media yang menyediakan informasi melalui internet dan digunakan untuk pembelajaran. Kualitas media web terletak pada keakuratan materi yang disediakan dan juga pada kemenarikan desain tampilan (*design interface*) (Houston, 2002). Pengembangan atau pemanfaatan web dalam keperluan pembelajaran disebut pembelajaran berbasis web (Rusman, 2011).

Motivasi pada penelitian ini ditinjau dengan menggunakan pendekatan ARCS yang dikembangkan oleh Keller. Pada model ARCS terdapat empat aspek utama yang menjadi indikator motivasi *siswa* yaitu aspek *Attention* (perhatian), *Relevance* (Keterkaitan), *Confidence* (kepercayaan diri) dan *Satisfaction* (kepuasan). Keempat aspek tersebut akan diurai menjadi sub-sub indikator untuk meninjau motivasi *siswa* terhadap pembelajaran berbasis *learning social network*. Penelitian ini memberikan solusi bagi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran untuk mencapai seluruh standar kompetensi atau tujuan belajar yang harus dikuasai. Selain itu untuk melihat apakah *siswa* termotivasi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *learning social network*, apakah model ASSURE dapat memunculkan suatu pengalaman belajar bagi *siswa*, dan apakah *sistem pembelajaran berbasis flipped classroom menggunakan media LSN* memudahkan *siswa* dalam belajar secara teoritik dan praktik.

METODE

Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan model pengembangan *sistem pembelajaran berbasis flipped classroom menggunakan media LSN* ASSURE dengan 6 tahap yaitu: 1) menganalisis *siswa* (karakteristik, kemampuan awal dan gaya belajar); 2) menetapkan tujuan pembelajaran; 3) memilih media, metode dan materi yang sesuai untuk pembelajaran; 4) menggunakan media, metode dan materi dalam pembelajaran; 5) mendorong partisipasi *siswa* dalam pembelajaran; 6) evaluasi atau perbaikan.

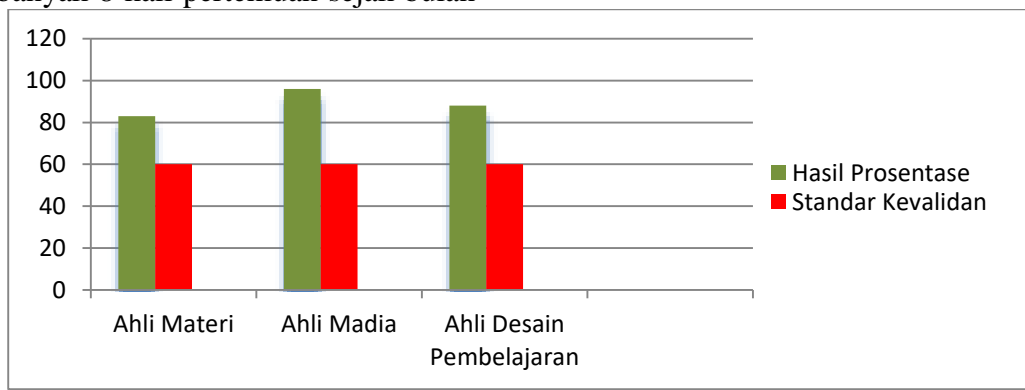
Penelitian ini mengintegrasikan metode *web facilitated learning* yaitu

pemanfaatan penggunaan web dalam pembelajaran untuk membantu penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi pada proses tatap muka, pemberian materi tambahan melalui teknologi web dan pemanfaatannya lebih banyak pada penugasan dan evaluasi, dengan beberapa pertimbangan yang salah satunya adalah harus disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah yang akan dikembangkan, juga ketersediaan fasilitas pendukung berupa jaringan internet di kampus. Penelitian dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan sejak bulan

Januari-April 2017 pada dua mata kuliah dengan subjek ujicoba sebanyak 30 *siswa*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

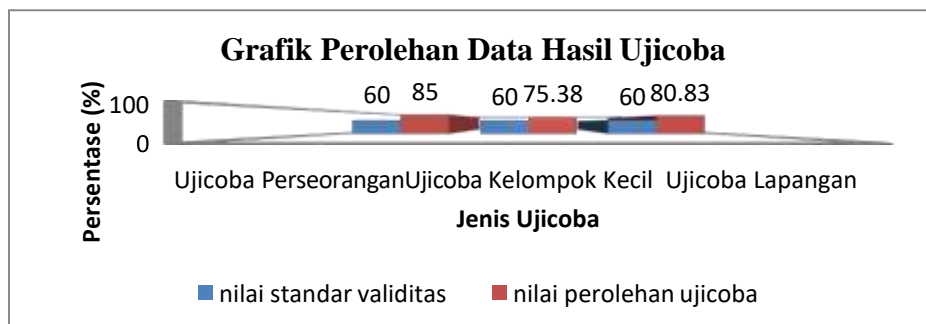
Sebelum diuji cobakan kepada *siswa*, produk dan instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli (validator) untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Berikut hasil dari proses validasi:



Gambar 1. Data Hasil Validasi

Data tersebut menyatakan bahwa produk dan instrumen yang dikembangkan telah valid karena nilai nilai yang diberikan dari validator melebihi nilai standar yang ditetapkan. Rerata nilai dari hasil validasi sebesar 84,53% kriteria valid, sehingga

disimpulkan produk layak untuk diuji cobakan setelah melakukan revisi kecil pada produk. Subjek ujicoba sebanyak 24 *siswa* Siswa SMAN 1 Plosoklaten kelas XI IPA. Berikut hasil dari proses uji coba



Gambar 2. Data Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui: 1) keefektifan *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN berbasis learning social network*, 2) kekurangan yang belum terdeteksi saat pengembangan produk dan 3) sejauh mana *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* ini memudahkan *siswa* dalam pembelajaran, baik secara perseorangan, kelompok kecil ataupun skala lebih luas. Dari keseluruhan data hasil uji coba pada grafik, diperoleh rerata nilai untuk hasil uji coba sebesar 80,40% kriteria valid sehingga disimpulkan *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* valid untuk diimplementasikan baik untuk belajar perseorangan, kelompok kecil maupun skala luas (lapangan).

Pengembangan *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN berbasis learning social network* dikatakan berhasil apabila setelah diimplementasikan berdampak positif pada motivasi belajar *siswa* diiringi dengan peningkatan tes hasil belajar. Motivasi *siswa* ditinjau menggunakan pendekatan ARCS dengan terlebih dahulu mengembangkan instrumen yang bisa mengukur keempat aspek yaitu *attention, relevance, confidence* dan *satisfaction*. Setelah divalidasi instrumen berupa angket disebar pada 24 *siswa*. Hasil analisis data instrumen motivasi menunjukkan nilai perolehan sebesar 81,17% kriteria sangat baik sehingga disimpulkan *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* berdampak positif terhadap motivasi belajar *siswa*.

Keterlaksanaan pembelajaran di kelas diamati dan dinilai oleh seorang *observer*. Hasil analisis data menunjukkan nilai untuk setiap aspek, yaitu: 1) kesesuaian langkah dalam

sistem pembelajaran dengan tahapan ASSURE (90%), 2) interaksi *siswa* (87,5%) dan 3) reaksi pengajar (100%). Rerata perolehan nilai akhir sebesar 91,30% masuk dalam kriteria sangat baik, sehingga disimpulkan *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* terlaksana sangat baik di dalam kelas selama pembelajaran.

Wawancara terhadap guru dan *siswa* dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan meyakinkan kevalidan data-data yang telah diperoleh, sekiranya masih ada data yang belum diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya. Proses pemilihan informan dilakukan secara acak untuk menghindari kesubjektifan dalam memberikan pendapat.

Dari hasil wawancara bersama guru, dapat disimpulkan bahwa *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* Edmodo setelah diimplementasikan selama penelitian di kelas, mendapat respon positif dari guru pengampu mata kuliah. *Sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* ini dinilai telah memberi variasi dalam pembelajaran dan membantu peran guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada Mata Kuliah Model Pembelajaran, *learning social* Edmodo bisa digunakan sebagai fasilitas untuk membelajarkan semua karakteristik belajar *siswa*. Guru menyetujui agar pengimplementasian *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* Edmodo dilakukan secara meluas pada mata kuliah lain, tidak sebatas mata kuliah yang membahas teori dan praktik. Kelemahan Edmodo saat pengimplementasian pembelajaran bisa diatasi dengan mengaktifkan grup kelas Whatsapp sebagai ajang interaksi diskusi *siswa*.

Dari hasil wawancara bersama

beberapa siswa, dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* Edmodo setelah diimplementasikan selama penelitian di kelas, mendapat respon positif dari siswa sebagai subjek ujicoba penelitian. Pembelajaran menggunakan Edmodo dirasa mendekati kondisi pembelajaran yang ideal, yaitu pembelajaran dimana mereka bisa santai, serius tapi focus, belajar aktif, guru ramah, suasana tidak tegang dan belajar bisa dimana saja dan kapan saja. Rata-rata siswa sebelumnya sudah pernah menggunakan web dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak merasa kesulitan dan membuat mereka bersemangat dalam belajar.

Semangat belajar mereka didukung oleh peran Edmodo yang mempermudah mereka dalam belajar, karena akses materi bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Motivasi belajar mereka bertambah karena belajar yang bisa terjadi dimana saja, kemampuan untuk menjadi yang terbaik karena harus dinilai langsung oleh teman dan guru, pengumpulan tugas tidak boleh terlambat karena akan langsung diketahui oleh siswa lain dan guru pada sistem Edmodo.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah produk divalidasi dan diuji cobakan diperoleh beberapa hasil revisi terkait pengembangan produk. Revisi dilakukan pada aspek tampilan fisik buku petunjuk pemanfaatan dan pada desain sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* terkait jumlah tujuan yang ditetapkan. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan pertimbangan dari validator sebagai upaya untuk perbaikan produk pengembangan.

Kajian sistem pembelajaran

berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* meliputi: 1) kajian kesesuaian produk dengan fungsi e-learning, 2) kajian kesesuaian produk dengan teori-teori pendukung sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN*, 3) kajian kelengkapan komponen produk untuk bisa dikatakan sebagai sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN*.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini dapat menjawab tujuan diadakannya penelitian pengembangan ini, yaitu: a) sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE dan dihasilkan sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* dan telah diimplementasikan di kelas dalam proses pembelajaran serta mendapat respon positif baik dari guru maupun siswa. b) pembelajaran selama pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Terdapat peningkatan ditinjau dari aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan dalam belajar mahasiswa. c) model ASSURE yang digunakan pada sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* berbasis learning social network terbukti mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa. d) sistem pembelajaran berbasis *flipped classrom menggunakan media LSN* dengan menggunakan rancangan model ASSURE terbukti dapat memudahkan guru dalam evaluasi, monitoring dan sharing informasi, sedangkan bagi mahasiswa dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka dalam hal mengakses materi dan mengumpulkan tugas. e) sistem

pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN dengan menggunakan rancangan model ASSURE mampu membantu *siswa* dan guru dalam pembelajaran yang bersifat teoritik maupun praktik. f) *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* dengan menggunakan rancangan model ASSURE mampu membantu tercapainya seluruh kompetensi/tujuan pada mata kuliah Media Pembelajaran dan Model Pembelajaran yang harus dikuasai *siswa* selama satu semester.

Dari hasil pengembangan produk yang sudah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk *sistem pembelajaran berbasis flipped classrom menggunakan media LSN* dengan rancangan model ASSURE dapat menjadi alternatif sumber belajar dan juga cara baru dalam melakukan pembelajaran yang bisa memberikan pengalaman belajar baru bagi *siswa*.

Meskipun angket ujicoba menunjukkan bahwa produk pengembangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan belajar guru dan *siswa*, akan tetapi masih banyak aspek yang dapat dikembangkan.

Saran

Beberapa saran pengembangan adalah: a) mengembangkan konten fitur Parents yang belum dikembangkan pada penelitian ini. Hal ini untuk memudahkan pelaporan prestasi belajar *siswa* terhadap wali/orangtua mereka sebagai bahan evaluasi pada jenjang pendidikan yang lebih rendah (SD-S1). b) pemanfaatan fitur Planner untuk menjadwalkan agenda-agenda kegiatan pembelajaran dimaksimalkan. c) pemanfaatan notifikasi email yang digunakan sebagai akun Edmodo di sinkronkan pada gadget masing-masing agar notifikasi dapat langsung diterima

seperti notifikasi email. e) disarankan adanya penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh ataupun efektifitas penggunaan produk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Degeng, I. N. 2013. Ilmu Pembelajaran. Bandung: Kalam Hidup.
- Houston, D. 2002. *Selecting Media For The Diverse Classroom*. Florida: Florida Departement of Education
- Joosten, T. 2012. *Social Media For Educators: Strategy and Best Practice*. San Fransisco:John& willy sons.
- Mahfuddin, A. 2013. *Efektifitas Penggunaan Edmodo sebagai Media Penunjang Dasar Pembelajaran di SMKN 1 Majalengka*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prawiladilaga, D.S. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Press UNJ.
- Pribadi, B. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Rusman, 2011. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Grafindo.
- Setyosari, P., Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press
- Smaldino, E. S. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning Edisi ke-9*. Jakarta: Kencana Press