

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan manusia pun juga tak kalah ikut berkembang. Kehidupan manusia di kala ini sangat tergantung pada pemakaian teknologi dan internet, sehingga data yang diperoleh bisa kita temui dari manapun, kapanpun, dan dari siapapun, perihal ini membuat penyebaran data menjadi sangat mudah dan cepat bila dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya (Robert, 2013).

Penggunaan teknologi dan internet juga mengalami dampak yang besar pada bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sehari-hari, semakin canggihnya perkembangan teknologi saat ini, membuat guru dan juga siswa dapat mencari materi dan bahan ajar dari manapun, kapanpun, dan dari siapapun (Uhomobhi, 2006) bahkan dapat diprediksikan di masa mendatang, bahwa sistem pendidikan dan pembelajaran guru dan siswa di ruang kelas akan dimaksimalkan dengan menggunakan *platform online* (Goyal, 2012).

Pendidikan di masa mendatang cenderung bersifat fleksibel, lebih terbuka, dan mudah diakses oleh siapapun yang membutuhkannya tanpa melihat status, jabatan atau profesi, status gender seseorang baik itu laki-laki atau perempuan, umur seseorang entah itu anak-anak, orang tua, remaja, orang dewasa, ataupun pengalaman pendidikan, dan akan terus tumbuh dalam bentuk sistem pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan adanya interaksi timbal balik dan kolaborasi melalui jaringan informasi atau internet (Poon, 2013).

Selain tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi, kita juga dituntut harus mampu menguasai bahasa asing, tak terkecuali Bahasa Inggris, karena Bahasa Inggris sering digunakan di dalam dan luar negeri, semua informasi dan bahan ajar yang dibutuhkan seringkali atau bahkan hampir sepenuhnya menggunakan Bahasa Inggris. Selain untuk kebutuhan akademik, pengajaran Bahasa Inggris (*English Language Teaching*) telah menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dipelajari dan menjadi prioritas utama di seluruh dunia (Chen et al, 2017).

Penguasaan Bahasa Inggris juga sebagai bentuk pertahanan untuk dapat berkompetisi dan bersaing dalam menghadapi arus globalisasi saat ini, terutama untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Abdalgane (2020) menyatakan bahwa kebanyakan orang belajar Bahasa Inggris bukan karena mereka hanya ingin mengetahuinya, tetapi untuk memungkinkan mereka memperoleh pekerjaan yang lebih baik.

Ketika belajar Bahasa Inggris, siswa harus menguasai empat bidang kompetensi atau keterampilan bahasa, termasuk diantaranya mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Mendengarkan dan membaca yaitu keterampilan berbahasa reseptif, sedangkan berbicara dan menulis yaitu keterampilan berbahasa yang produktif (Mundhe, 2015).

Keterampilan berbicara dan menulis yaitu keterampilan berbahasa yang paling banyak dipelajari (Turan & Akdag, 2019). Mundhe (2015) mencatat dalam laporan penelitiannya bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas cenderung lebih fokus pada keterampilan bahasa reseptif, sedangkan untuk keterampilan bahasa yang produktif, terutama berbicara (*speaking*) kurang

mendapatkan perhatian yang serius, alhasil kemampuan berbicara siswa dalam Bahasa Inggris sangat tidak kompeten. Situasi ini membuat siswa tidak terbiasa dan kurang percaya diri untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

Proses pembelajaran yang berlangsung, hampir sepenuhnya digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa tidak dapat berlatih berbicara secara maksimal dikarenakan waktu kegiatan tatap muka di kelas yang sifatnya terbatas. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa di sebagian besar sekolah atau perguruan tinggi, masih menemukan adanya tenaga pendidik yang hanya berbicara dan peserta didik hampir tidak mendapat kesempatan untuk berbicara di depan kelas, walaupun meminta siswa berbicara, seringkali mengulangi kembali yang dikatakan guru, sedangkan faktor keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris di ruang kelas adalah keaktifan dan partisipasi siswa itu sendiri. Siswa harus mendapatkan kesempatan untuk berbicara, karena keterampilan berbicara hanya dapat dikembangkan dengan melibatkan peserta didik dalam tindakan berbicara dan berinteraksi.

English Proficiency Index (2020) merilis dalam laporannya tentang tingkat kemahiran penggunaan Bahasa Inggris. Menurut laporan tersebut, orang Indonesia masih memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang relatif rendah. Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 100 negara yang terdaftar. Jika dibandingkan dengan negara-negara Asia lainnya, tahun ini Indonesia menempati peringkat ke-15 dari 24 negara. Peringkat ini masih lebih rendah dari rata-rata Vietnam atau Jepang, dan masih kalah jauh tertinggal dari negara-negara tetangga seperti Malaysia atau Singapura. Rendahnya kemampuan berbahasa Inggris orang Indonesia bukanlah tanpa sebab, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia masih belum dilakukan secara optimal, Indonesia

masih kalah jauh tertinggal dari negara-negara lain. Padahal, pembelajaran Bahasa Inggris sudah dijadikan mata pelajaran yang wajib hampir di semua jenjang sekolah. Namun demikian, kemampuan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia masih jauh dari harapan.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berbahasa Inggris sebagai bahasa asing atau *English as a Foreign Language* yaitu siswa harus banyak berlatih dan berpartisipasi dalam kegiatan sebanyak mungkin untuk lebih memahami bahasa sebagai target baru (*New Target Language*). Namun, karena waktu didalam kelas yang sifatnya terbatas, guru mungkin terpaksa melewatkan aspek penting dari pembelajaran bahasa asing yang efektif. Saat ini, pendekatan pembelajaran aktif (*Active Learning Approaches*) dianggap lebih efektif daripada pendekatan yang berpusat pada guru atau *Teacher Learning Approaches* (Turan & Akdag, 2019).

Danker (2015) menyatakan bahwa di era digital saat ini, model pembelajaran tradisional yang berpusat kepada guru atau *Teacher Centered Approach* sudah tidak cocok lagi digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Karena di masa depan, proses pembelajaran lebih bersifat *modern* dan berpusat pada siswa (*Student Centered Approach*). Lebih lanjut Ertmer & Ottenbreit (2010) menyatakan bahwa guru hanya berperan sebagai motivator dan memfasilitasi siswa dengan memanfaatkan teknologi internet yang ada sebagai cara untuk mengakses materi dan bahan ajar dari manapun, kapanpun, dengan siapapun dan dengan apapun secara *online* atau *e-learning*.

McKnight (2003) menyatakan bahwa *e-learning* merupakan salah satu alternatif dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi internet dalam

pembelajaran. Berbagai model pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet mulai dikembangkan, diantaranya adalah model yang memadukan aktivitas pembelajaran tatap muka di ruang kelas, dan aktivitas pembelajaran berbasis komputer secara *offline* dan *online* atau yang disebut dengan pembelajaran campuran atau *blended learning*, model pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menggunakan *e-learning (full online)* dalam pembelajarannya tanpa adanya pertemuan tatap muka atau disebut *distance learning* dan model pembelajaran kelas terbalik dengan membalikkan proses pembelajaran kelas tradisional yang biasa dilakukan guru di dalam kelas sekarang berlangsung di luar kelas melalui media digital internet atau disebut dengan *flipped classroom* yang termasuk dalam salah satu jenis model rotasi dari *blended learning*.

Kurihara (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *flipped classroom* adalah strategi pembelajaran yang telah mendapatkan banyak perhatian dalam bidang pendidikan saat ini, karena dapat meningkatkan hasil dan efektivitas pembelajaran pada seluruh tingkat sekolah mulai dari SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi. *Flipped Classroom* juga telah menjadi topik hangat dalam bidang pengajaran bahasa asing (Wang et al, 2018) dan dapat berkontribusi pada hasil pembelajaran bahasa dengan membatasi instruksi di luar kelas dan menyediakan ruang untuk praktik dan aktivitas tambahan di dalam kelas (Han, 2015).

Herreid & Schiller (2013) menyatakan bahwa *flipped classroom* merupakan model pembelajaran dimana guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, agar aktif mempelajari topik pembelajaran yang sudah diberikan melalui media digital yang berupa video, *e-book* atau bentuk sumber belajar lainnya sebagai

bahan awal dan persiapan untuk kegiatan tatap muka di kelas. Sedangkan pada proses tatap muka lebih mengoptimalkan praktikum, kegiatan *workshop* pembelajaran, diskusi atau pelaksanaan tugas (Flumerfelt & Green, 2013). Lebih lanjut, Johnson (2013) mengatakan bahwa *flipped classroom* yaitu strategi guru yang membatasi jumlah instruksi langsung dalam proses pembelajaran. Strategi ini memanfaatkan bahan ajar yang akan dibagikan guru kepada siswa agar dipelajari di rumah dan kemudian berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas dari materi yang sebelumnya sudah mereka pelajari di rumah masing-masing.

Dari beberapa pernyataan yang sudah disebutkan, dapat diambil kesimpulan, bahwa model pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom* yaitu kebalikan dari model pembelajaran *traditional*, kegiatan yang biasanya dilaksanakan di dalam kelas kini dikerjakan di dalam rumah, dan kegiatan yang biasanya dilaksanakan sebagai pekerjaan rumah sekarang dikerjakan di kelas. Segala aktivitas dan kegiatan pembelajaran di kelas dimanfaatkan untuk diskusi kelompok, dan menjawab soal-soal latihan, Guru hanya bertindak sebagai seorang pelatih atau penasihat yang memfasilitasi siswa dalam aktivitas belajar.

Biasanya, saat proses pembelajaran tradisional, siswa diberikan penjelasan secara langsung oleh guru di dalam kelas, diskusi kelompok, membaca dan mengamati, kemudian sebagai penguatannya guru meminta siswa mengerjakan soal untuk dikerjakan di rumah, merangkum materi, membuat peta konsep sendiri dan lain sebagainya. Namun, model pembelajaran berbasis *flipped classroom* ini mengharuskan siswa untuk mengerti topik pembelajarannya terlebih dahulu, dengan cara memberikan siswa berupa video pembelajaran yang harus ditonton atau diamati di rumah, membuat kesimpulan, menulis hal-hal yang dianggap perlu,

menulis pertanyaan yang dirasa kurang mereka pahami, berdiskusi dengan teman secara daring, atau mencari sumber materi pelajaran lainnya yang dirasa siswa memang diperlukan. Di dalam kelas, siswa menyampaikan pendapat mereka mengenai video pembelajaran yang sudah ditonton, menanyakan topik yang mereka kurang mengerti atau menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan instruksi yang disampaikan guru melalui video pembelajaran yang diberikan.

Dalam kegiatan ini, siswa lebih memperhatikan kesulitannya untuk memahami isi materi dan memecahkan masalah yang tidak dipahaminya. Guru bertindak sebagai fasilitator dan membantu siswa menyelesaikan pekerjaan rumah mereka. Siswa memiliki kesempatan untuk menganalisis, mengembangkan dan mengevaluasi proses belajar mereka sendiri, dan mempraktikkan strategi metakognitif mereka. Akibatnya, peran dan tanggung jawab guru dan siswa menjadi proaktif, sehingga pembelajaran lebih optimal, berkualitas dan efisien (Educause Learning Initiative, 2012). Selain itu, Enfield (2013) mengungkapkan bahwa *flipped classroom* efektif digunakan untuk membantu siswa mempelajari materi pembelajaran dan dapat meningkatkan *self efficacy* untuk belajar mandiri.

Model pembelajaran *Flipped classroom* mempunyai banyak kelebihan jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Bergmann & Sams (2012) mengatakan bahwa *flipped classroom* yaitu model dan strategi pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Lebih lanjut, McCombs & Miller (2007) mengatakan bahwa *flipped classroom* memfasilitasi siswa untuk belajar daripada menyampaikan materi secara langsung di kelas. Guru lebih memperhatikan keterlibatan siswa, inisiatif, dan interaksi sosial siswa selama berlangsungnya aktivitas pembelajaran.

Tersedianya materi pembelajaran dalam bentuk media video membuat lebih banyak waktu kepada siswa untuk memahami kembali isi materi pembelajaran setiap saat pada pembahasan materi yang belum dipahami. Penggunaan waktu pembelajaran di kelas digunakan untuk berdiskusi, berkolaborasi atau tugas kelompok untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa menjadi lebih aktif. Keduanya dapat menganalisis kembali tujuan pembelajaran yang ditargetkan, Guru memiliki kesempatan untuk *mereview* RPP yang telah dibuat. Sementara siswa bisa dengan mudah meninjau ulang video pembelajaran setiap saat, siswa dapat berulang kali mengakses atau melihat materi pembelajaran yang diberikan guru secara *online* dengan menggunakan internet terutama untuk siswa yang tidak hadir (tidak masuk sekolah). Peran guru di dalam kelas tidak hanya sebatas menyampaikan materi pembelajaran atau memberikan pelajaran awal, akan tetapi menghabiskan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan siswa.

Daripada meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan guru tentang materi pembelajaran, akan jauh lebih baik jika semuanya di *record* dalam bentuk video dan meminta siswa untuk menonton video tersebut sebelum mengikuti pelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran di kelas akan lebih berpusat kepada siswa untuk menyelesaikan studi kasus, melakukan pembelajaran berbasis masalah, berlatih berbicara, berdiskusi dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Prinsip umum dari *flipped classroom* yaitu bahwa hal-hal yang biasanya dilaksanakan di rumah seperti latihan, studi kasus, pemecahan masalah dan lain-lain dilakukan di dalam kelas. Sementara untuk mendengarkan penyampaian materi pembelajaran dari guru yang biasanya dilaksanakan di kelas kini menjadi tugas

siswa di rumah yang di *record* dalam bentuk video pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajarannya disebut dengan model pembelajaran *flipped classroom* (Herreid & Schiller, 2013).

Butt (2014) menegaskan bahwa, dengan ruang kelas yang dibalik (*flipped classroom*), materi pembelajaran seperti ceramah yang direkam dalam bentuk video, presentasi *PowerPoint*, dan *podcast* disampaikan di luar kelas, sedangkan untuk kegiatan kolaboratif dan interaktif diselesaikan di dalam kelas.

Penggunaan media audio visual seperti video, *podcast*, dan *vodcast* telah menjadi pilihan pedagogis yang layak untuk mengakses konten materi pembelajaran karena mendukung siswa untuk belajar mandiri dan berpusat kepada siswa (Burke & Cody, 2014).

Berdasarkan penjelasan dari yang sudah disebutkan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video (audio visual) berbasis *flipped classroom* untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill*) siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, materi yang disajikan akan dibuat dan direkam dalam bentuk video (audio visual) dan diberikan kepada siswa untuk diakses secara *online* dan dipelajari di rumah sebelum menghadiri pembelajaran tatap muka di sekolah. Siswa dapat memutar ulang video berkali-kali di bagian-bagian yang mereka belum pahami dan dapat membantu permasalahan guru dalam mengatasi keterbatasan waktu menjelaskan materi, sehingga aktivitas di dalam kelas akan difokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara (*speaking skill*) Bahasa Inggris siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Pembelajaran Bahasa Inggris yang biasanya terjadi seringkali kurang komunikatif dan lebih memusatkan perhatian guru dari pada siswa, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.
- b. Siswa tidak termotivasi dalam belajar, kreativitas dan minat siswa dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris sangat rendah sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa jenuh untuk mempelajari Bahasa Inggris.
- c. Kurangnya pengetahuan siswa tentang materi pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan saat berlangsungnya aktivitas pembelajaran di kelas.
- d. Siswa lambat dalam memahami topik pembelajaran karena fokus dan konsentrasi siswa terbagi-bagi saat mencatat dan mendengarkan penjelasan guru secara langsung.
- e. Pemanfaatan sumber dan sarana belajar yang ada di sekolah belum digunakan secara optimal.
- f. Guru dituntut agar siswa mampu memahami materi secara keseluruhan, sedangkan waktu kegiatan tatap muka di kelas sifatnya sangat terbatas sehingga diperlukan media dan model pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai agar siswa mampu mengakses materi pelajaran secara mandiri dimanapun dan kapanpun, tidak hanya mengandalkan guru dan buku teks sebagai sumber utama dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

- a. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran Bahasa Inggris dalam bentuk audio visual berbasis *flipped classroom*.
- b. Materi pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan yaitu *Degrees of Comparison Adjectives*.
- c. Hasil belajar yang diukur hanya difokuskan pada keterampilan berbicara (*speaking skill*) Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Panca Budi Medan.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Apakah media pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan layak digunakan pada keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa?
- b. Apakah media pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan pada keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.
- b. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *flipped classroom* yang dikembangkan pada peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan sumber rujukan dan tambahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya dengan kajian dan bidang yang sama tentang *flipped classroom* pada pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Dapat memberikan kontribusi ilmiah tentang media, strategi dan model pembelajaran yang terbaru bersamaan dengan keadaan zaman, gaya belajar, karakteristik dan kebutuhan siswa melalui *flipped classroom* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan dan terjun langsung lapangan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan tentang media, strategi, dan model pembelajaran yang terbaru sesuai dengan gaya belajar, karakteristik dan kebutuhan manusia milenial di era abad 21 revolusi pendidikan 4.0 saat ini.

- b. Bagi Guru

Menambah variasi dari model, strategi dan media pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Selain itu memberikan masukan kepada guru agar mampu menentukan dan menerapkan media, strategi, dan model pembelajaran dengan gaya belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang manfaat dan penggunaan teknologi dalam belajar, menambah motivasi dan ketertarikan siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris, meningkatkan keterampilan siswa menguasai bahasa Inggris baik teori maupun praktik.

d. Bagi Program Studi

Menambah sumber rujukan dan masukan bagi pihak jurusan sebagai usaha untuk mengasah keterampilan mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan media, strategi dan model pembelajaran.

e. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun pembaharuan kurikulum dan penyusunan desain sistem pembelajaran dengan menggunakan *flipped classroom* dalam proses pembelajaran sehari-hari.