

EVALUASI PEMBELAJARAN MODEL *FLIPPED LEARNING* SEBAGAI PENERAPAN *REVISED COMMUNITY OF INQUIRY* DEMI PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Fransisca Desiana Pranatasari

Faculty of Economics, Sanata Dharma University
fr.desiana@usd.ac.id

Januari Ayu Fridayani

Faculty of Economics, Sanata Dharma University
januariayu@usd.ac.id

Abstract

Kemajuan teknologi berimbas juga pada sektor pendidikan yang menuntut pengajar melakukan pengembangan program pembelajaran berbasis digital. Model pembelajaran *flipped learning* dirasa cocok untuk generasi milenial yang erat hubungannya dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran model *flipped learning* sebagai penerapan *revised community of inquiry* demi peningkatan hasil belajar. Evaluasi dilakukan dengan melihat tiga aspek yaitu desain program pembelajaran, implementasi, dan hasil yang dicapai. Metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 163 responden yang dipilih secara purposive sampling. Metode kualitatif dilakukan dengan melihat hasil penerapan model *flipped learning* ini secara langsung di lapangan. Hasilnya peserta didik merasa stimulus menggunakan model *flipped learning* ini memudahkan dan memandirikan mereka dalam belajar serta indikator RCOI ini sungguh mereka rasakan manfaatnya dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar mereka.

Keywords: 3–5 words

Flipped learning model, Revised Community Of Inquiry, Learning, Evaluation

INTRODUCTION

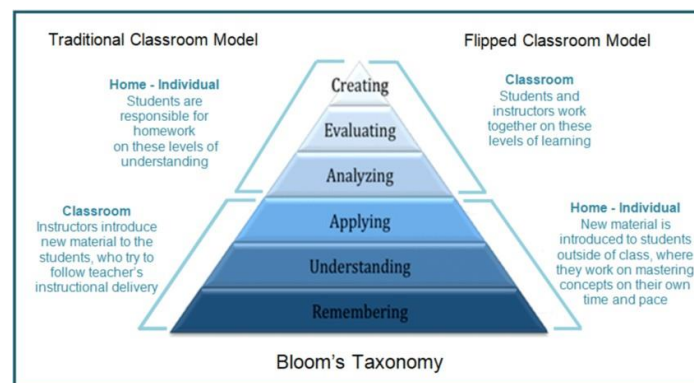
Digitalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi di berbagai aspek ini, menuntut pendidikan tinggi juga perlu merespon positif mengenai adopsi teknologi dalam aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar yang berpusat kepada mahasiswa (Kim et al, 2014). Media digital dirasa sebagai media yang serbaguna bagi pendidikan karena dapat digunakan “kapan saja dan di mana saja” (Garrison, Anderson, dan Acher, 1999). Hal ini menjadi tantangan tersendiri baik bagi universitas, pengajar, maupun peserta didik. Banyak teknik yang kemudian dikembangkan dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu model *flipped learning* ini menarik banyak perhatian dan dirasa cocok untuk generasi milenial (Kim et al, 2014). Sementara itu, potensi pengembangan media baru ini tetap perlu memperhatikan aspek kualitas proses pembelajaran dan hasilnya (Garrison, Anderson, dan Acher, 1999). Begitu banyak materi yang perlu dipelajari peserta didik serta pentingnya pemahaman konsep dasar matakuliah, maka perlu diberikan metode khusus yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang bermakna. Proses pembelajaran menggunakan model *flipped learning* dirasa dapat mendukung tercapainya kompetensi sebuah matakuliah.

Sebuah proses pembelajaran hendaknya perlu memperhatikan elemen- elemen prasyarat yang penting untuk mencapai pengalaman belajar yang sukses dalam pendidikan tinggi (Garrison, Anderson, dan Acher, 1999). Membangun elemen penting

dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna ini perlu memperhatikan berbagai aspek diantaranya pedagogi dan taksonomi bloom.

Komponen dalam setiap elemen perlu diidentifikasi hingga ke masing- masing individu peserta didik agar capaian pembelajaran sungguh-sungguh tercapai. Perhatian khusus pada komponen-komponen penting pengalaman belajar di level pendidikan tinggi ini dapat dipertahankan ketika diaplikasikan dalam lingkungan belajar (Garrison, Anderson, dan Acher, 1999).

Perspektif yang kuat menginformasikan model penjelasan instruksi yang dimediasi teknologi membutuhkan komitmen pembelajar untuk membangun pengetahuan kelompok yang aktif (Shea dan Bidjerano, 2010). Kesadaran akan partisipatif peserta didik menjadi penting untuk mempertahankan kontinuitas proses pembelajaran secara online ini. Pengajar mempersiapkan bahwa peserta didik sudah mempersiapkan diri sebelum kelas sehingga interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat lebih bermakna dan kelas secara efektif berjalan dengan baik tanpa perlu bertemu diluar kelas dengan pengajar (Bliemel, 2014).



Gambar 1. Perbandingan Taksonomi Bloom dalam Model Pembelajaran
(sumber: Wilson, Leslie Owen. 2016)

Desain model *flipped learning* sering terbatas pada konsep penggantian intruksi dalam kelas dengan video dan menggunakan waktu kelas untuk pekerjaan rumah (Kim et al, 2014). Lebih dari sekedar konsep tersebut, bahwa pendekatan ini memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, dan pembelajaran yang berbeda dengan cara membalik peristiwa konvensional baik di dalam maupun di luar kelas (Garrison, Anderson, dan Acher, 1999; Shea dan Bidjerano, 2010; Swan et al, 2012; Kim et al, 2014) dan mendukung mereka dengan teknologi digital (Koehler dan Mishra, 2009). Penelitian ini menggunakan kerangka teori – Revised Community of Inquiry (RCOI) (Garrison, Anderson, & Archer, 1999; Shea & Bidjerano, 2010; Shea et al., 2012; Swan et al., 2012) - dengan memunculkan model yang mampu memandu penjabaran prinsip desain model pembelajaran *flipped learning*. Kerangka kerja ini berpendapat bahwa pembangunan pengetahuan dihasilkan dari kolaborasi interaksi antara siswa aktif dalam lingkungan pembelajaran (Shea & Bidjerano, 2010). Kerangka kerja RCOI berteoris empat elemen yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang sukses (Garrison, Anderson, & Archer, 1999) yaitu *Cognitive Presence*, *Social Presence*, *Teaching Presence*, and *Learner Presence* yang disempurnakan dengan *technology use* (penggunaan teknologi). *Cognitive Presence* adalah pengetahuan yang melibatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. *Social Presence* adalah mendorong hubungan berkollega. *Teaching Presence* adalah peran instruksional dalam lingkungan belajar. *Learner Presence* adalah koregulasi dan pembelajaran secara mandiri. Penggunaan teknologi hendaknya juga disesuaikan dengan sejauh mana siswa merasa

mudah dan nyaman saat menggunakan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran model *flipped learning* sebagai penerapan *revised community of inquiry* demi peningkatan hasil belajar.

METHODS

Penelitian ini mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran model *flipped learning* sebagai bentuk aplikasi penerapan *Revised Community Of Inquiry (RCOI)*. Harapannya, hasil belajar pun akan meningkat. Efektivitas penerapan aspek kerangka berpikir RCOI dapat dilihat melalui hasil pandangan peserta didik mengenai pengalaman langsung yang dirasakannya pada beberapa aspek berikut yaitu: *Cognitive Presence, Social Presence, Teaching Presence, and Learner Presence*.

Untuk memastikan bahwa program pelaksanaan pembelajaran model *flipped learning* ini dapat dievaluasi nantinya, maka menurut Widoyoko (2015) evaluasi pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

- a. desain program pembelajaran,
- b. implementasi program,
- c. hasil yang dicapai

Dalam mengevaluasi desain program pembelajaran akan dilakukan secara kualitatif dengan membahas rancangan desain program pembelajaran yang fokus pada aspek penilaian evaluasi yaitu kompetensi yang dikembangkan, strategi pembelajaran, dan isi program pembelajaran. Dalam mengevaluasi implementasi program pembelajaran ini dilakukan secara kuantitatif yang menggunakan aspek RCOI sebagai indikator pengukuran yaitu *Cognitive Presence, Social Presence, Teaching Presence, and Learner Presence*. Aspek tersebut secara umum akan menilai beberapa hal berikut ini:

1. konsistensi dengan kegiatan yang terdapat dalam program pembelajaran
2. keterlaksanaan guru
3. keterlaksanaan segi siswa
4. perhatian yang diperlihatkan siswa terhadap pembelajaran
5. keaktifan para siswa
6. kesempatan yang diberikan untuk menerapkan hasil pembelajaran dalam situasi nyata
7. pola interaksi antara guru dan siswa
8. kesempatan untuk mendapatkan umpan balik secara kontinu.

Dalam mengevaluasi hasil yang dicapai siswa, peneliti melihat hasil program pembelajaran tidak hanya cukup terbatas pada hasil jangka pendek namun sebaiknya menjangkau *outcome* dari program pembelajaran. Hal ini dilakukan secara kualitatif.

Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan statistika deskriptif dilanjutkan dengan analisis faktor yang menjadi alat utama dalam menganalisis fenomena yang terjadi dalam kasus ini. Peneliti juga melakukan penilaian validitas dan reliabilitas pada tahap awal untuk menguji instrumen penelitian. Penyelesaian analisis faktor ini dilakukan dengan melihat beberapa hal sebagai berikut:

1. Korelasi antarvariabel independen dimana nilai yang dihasilkan dari korelasi antar independen variabel harus cukup kuat, setidaknya di atas nilai 0,5.
2. Korelasi Parsial ini dilihat dari nilai korelasi parsial, korelasi antar dua variabel dengan menganggap tetap variabel yang lain. Nilai korelasi parsial ini harus kecil yang dideteksi dari nilai korelasi parsial diberikan lewat pilihan Anti- Image Correlation.
3. Pengujian seluruh matriks korelasi (korelasi antar variabel), yang diukur dengan besaran Bartlett Test of Sphericity (sig) yang lebih kecil dari 0.05 atau Kaiser Mayer

Olkin Measure of Sampling Adequacy (KMO-MSA) lebih besar dari 0.5. Pengujian ini mensyaratkan adanya korelasi yang signifikan di antara paling sedikit beberapa variabel.

Adapun pengambilan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling dengan kriteria yaitu responden adalah peserta didik Mata Kuliah Manajemen Organisasi, Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi Semester Genap 2019/2020 dan mengikuti minimal kehadiran 75% selama satu semester. Estimasi jumlah responden adalah 163 mahasiswa.

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Mata kuliah Manajemen Organisasi dipandang sesuai untuk mengaplikasikan metode pembelajaran *flipped learning* karena merupakan materi dasar dalam program studi manajemen. Strategi pembelajaran aktif digunakan sebagai bekal dasar dan konsep pengantar manajemen ini sebagai bentuk capaian penguasaan aspek ilmu pengetahuan *planning, organizing, leading dan controlling (competence)*. Dengan demikian, diharapkan terjadi peningkatan asesmen hasil belajar para mahasiswa.

Topik yang dikembangkan dengan model *flipped learning* ini dirancang dengan tujuan tercapainya penguasaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dasar manajemen terutama terkait tugas utama manajer yang bekerja dalam lingkungan yang dinamis, pelaksanaan fungsi perencanaan, pengorganisasian, staffing, memimpin, dan pengawasan dengan efektif dan efisien sehingga mampu mengembangkan organisasi. Mahasiswa diajak untuk mampu menerapkan keahlian di bidang manajemen organisasi serta teknologi yang menyertainya dalam lingkungan bisnis (regional, nasional dan global yang terus mengalami perubahan. Secara umum, tim dosen mengoptimalkan penggunaan LMS sebagai media berkomunikasi dengan mahasiswa dengan memanfaatkan beberapa fitur yang disediakan seperti pengumpulan tugas, pengumuman, penyampaian materi per minggu, kuis, dan forum.

Tabel 1. Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Model Flipped Learning

Indikator		PERNYATAAN KUESIONER	Mean	Std. Dev
Teaching Presence (mean: 4,5285 ; Std Dev ; 0,47913)	TP1	Dosen dengan jelas mengomunikasikan tujuan pembelajaran.	4,63	0,578
	TP2	Dosen memberikan instruksi yang jelas tentang cara berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.	4,64	0,575
	TP3	Dosen dengan jelas mengomunikasikan tanggal jatuh tempo / kerangka waktu yang penting untuk kegiatan pembelajaran.	4,73	0,534
	TP4	Dosen membantu saya tetap terlibat dan berpartisipasi dalam dialog yang produktif.	4,33	0,703
	TP5	Dosen memperkuat pengembangan rasa kebersamaan di dalam kelas	4,39	0,74
	TP6	Dosen saya memberikan ilustrasi sehingga membantu saya membuat pelajaran lebih mudah dimengerti untuk saya.	4,48	0,661
	TP7	Dosen saya memberikan penjelasan klarifikasi atau umpan balik untuk memperjelas materi.	4,5	0,632

Social Presence (mean: 4 ; Std Dev ; 0,63353)	SP1	Sistem pembelajaran ini memudahkan saya untuk saling mengenal dengan teman satu kelas.	4	0,923
	SP2	Secara tidak sadar, sistem pembelajaran ini meningkatkan rasa saling memiliki di dalam kelas.	3,96	0,891
	SP3	Media online dalam sistem pembelajaran membuat saya merasa nyaman belajar.	3,54	0,995
	SP4	Saya merasa nyaman berpartisipasi dalam diskusi.	4,19	0,782
	SP5	Saya merasa nyaman berinteraksi dengan peserta didik lainnya di dalam kelas.	4,08	0,831
	SP6	Saya merasa pendapat saya diakui oleh teman lain di dalam kelas.	3,93	0,798
	SP7	Diskusi membantu saya mengembangkan rasa kolaborasi.	4,31	0,731
Cognitive Presence (mean: 4,2060 ; Std Dev ; 0,57802)	CP1	Contoh kasus yang dibahas meningkatkan minat saya pada masalah kelas.	4,1	0,806
	CP2	Saya merasa termotivasi untuk mengeksplorasi materi yang dibahas dalam kelas.	4,2	0,771
	CP3	Brainstorming dan menemukan informasi yang relevan membantu saya menyelesaikan pertanyaan terkait materi.	4,12	0,776
	CP4	Menggabungkan informasi yang didapatkan dari masing-masing mahasiswa ternyata membantu saya menjawab pertanyaan yang diajukan dalam kegiatan kelas.	4,26	0,776
	CP5	Kegiatan belajar ini membantu saya membangun penjelasan / solusi atas kasus tertentu.	4,18	0,756
	CP6	Refleksi dan diskusi membantu saya memahami konsep dasar di kelas ini.	4,27	0,694
	CP7	Saya dapat menerapkan pengetahuan dalam ini untuk keseharian maupun pekerjaan saya nantinya	4,29	0,761
Learner Presence (mean: 4,2147 ; Std Dev ; 0,57802)	LP1	Saya mencoba mengubah cara saya belajar agar sesuai dengan persyaratan kegiatan dan gaya pengajaran dosen.	4,2	0,808
	LP2	Saya bekerja keras untuk mendapatkan nilai bagus bahkan ketika saya tidak tertarik pada beberapa topik.	4,46	0,731
	LP3	Saya mencoba memikirkan suatu topik dan memutuskan apa yang seharusnya saya pelajari	4,15	0,78
	LP4	Sebelum saya mulai belajar, saya memikirkan hal-hal yang perlu saya lakukan untuk belajar.	4,07	0,872
	LP5	Ketika belajar untuk kegiatan saya mencoba menentukan konsep mana yang saya tidak mengerti dengan baik.	4,2	0,761
Technology Use	TU1	Saya merasa percaya diri dan mudah menggunakan teknologi terutama untuk	4,09	0,864

(mean: 4,0782 ; Std Dev ; 0,64760)		mendukung pembelajaran di luar kelas		
	TU2	Mudah bagi saya untuk menemukan dan mengakses materi di luar kelas	3,98	0,899
	TU3	Secara umum, teknologi yang terkait dengan kegiatan di luar kelas mudah digunakan.	4,2	0,769
	TU4	Teknologi yang digunakan untuk kegiatan di luar kelas memungkinkan saya untuk berkolaborasi dengan siswa lain	4,05	0,815

Hasil analisis deskriptif di atas memperlihatkan bahwa keseluruhan indikator memiliki nilai rata-rata yang baik karena memiliki nilai di atas 3,4 sehingga masuk kategori penilaian baik. Artinya, mahasiswa memiliki persepsi bahwa pembelajaran manajemen organisasi menggunakan model *flipped learning* ini berguna untuk peningkatan hasil studi mereka karena adanya aspek *Teaching Presence, Social Presence, Cognitive Presence, Learner Presence, dan Technology Use*.

Rata-rata indikator *Teaching Presence* adalah 4,5285 dengan nilai standar deviasi 0,47913 artinya mahasiswa yang menjalani perkuliahan selama satu semester sangat setuju bahwa peran instruksional dalam lingkungan belajar mereka rasakan kehadirannya melalui metode perkuliahan *flipped learning* ini. Harapannya, akan meningkatkan pemahaman mereka terkait materi sehingga berguna bagi peningkatan hasil studi mahasiswa (*competence*).

Rata-rata indikator *Social Presence* adalah 4,2060 dengan nilai standar deviasi 0,57802 artinya mahasiswa yang menjalani perkuliahan selama satu semester sangat setuju bahwa segala macam stimulus selama satu semester dalam pembelajaran *flipped learning* ini mendorong hubungan berkolaborasi dan berkolaborasi. Hal ini dapat mendorong kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan beradaptasi dengan masa depan mereka nantinya bahkan kesadaran berempati terhadap orang lain (*compassion*).

Rata-rata indikator *Cognitive Presence* adalah 4,2060 dengan nilai standar deviasi 0,57802 artinya mahasiswa yang menjalani perkuliahan selama satu semester sangat setuju bahwa pembelajaran *flipped learning* ini mendorong peningkatan pengetahuan mereka bahkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Mereka dituntut untuk mandiri dalam belajar. Ketika ini sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari maka mereka akan menjadi pribadi yang gemar belajar /studious (*conscience*).

Rata-rata indikator *Learner Presence* adalah 4,2147 dengan nilai standar deviasi sebesar 0,57802 artinya mahasiswa yang menjalani perkuliahan selama satu semester sangat setuju bahwa mereka merasakan adanya koregulasi dan pembelajaran secara mandiri (*conscience*).

Rata-rata indikator *Technology Use* adalah 4,0782 dengan nilai standar deviasi sebesar 0,64760 artinya mahasiswa merasa nyaman dan mudah dalam penggunaan teknologi selama menjalani perkuliahan selama satu semester setuju bahwa pembelajaran *flipped learning* ini

Sebelum melakukan tahapan analisis berikutnya, peneliti melakukan pengecekan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Hasil pengecekan tersebut terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Penilaian Uji Validitas

Indikator	Nilai Sig	r hitung	r tabel	Keterangan
TP 1	0,000	0,804	0,1538	Valid
TP 2	0,000	0,807	0,1538	Valid

TP 3	0,000	0,693	0,1538	Valid
TP 4	0,000	0,744	0,1538	Valid
TP 5	0,000	0,756	0,1538	Valid
TP 6	0,000	0,729	0,1538	Valid
TP 7	0,000	0,776	0,1538	Valid
SP 1	0,000	0,765	0,1538	Valid
SP 2	0,000	0,814	0,1538	Valid
SP 3	0,000	0,631	0,1538	Valid
SP 4	0,000	0,776	0,1538	Valid
SP 5	0,000	0,753	0,1538	Valid
SP 6	0,000	0,740	0,1538	Valid
SP 7	0,000	0,756	0,1538	Valid
CP 1	0,000	0,692	0,1538	Valid
CP 2	0,000	0,735	0,1538	Valid
CP 3	0,000	0,800	0,1538	Valid
CP 4	0,000	0,746	0,1538	Valid
CP 5	0,000	0,809	0,1538	Valid
CP 6	0,000	0,768	0,1538	Valid
CP 7	0,000	0,775	0,1538	Valid
LP 1	0,000	0,766	0,1538	Valid
LP 2	0,000	0,659	0,1538	Valid
LP 3	0,000	0,724	0,1538	Valid
LP 4	0,000	0,755	0,1538	Valid
LP 5	0,000	0,746	0,1538	Valid
TU 1	0,000	0,799	0,1538	Valid
TU 2	0,000	0,803	0,1538	Valid
TU 3	0,000	0,815	0,1538	Valid
TU 4	0,000	0,677	0,1538	Valid

Dilihat dari nilai signifikansinya, seluruh pernyataan kuisioner ini dapat dinyatakan valid. Dilihat dari nilai r hitung dan r tabel, seluruh pernyataan kuisioner ini juga dapat dinyatakan valid karena r hitung lebih besar daripada r tabel. Selanjutnya, peneliti melakukan uji reliabilitas.

Tabel 3. Penilaian Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Teaching Presence</i>	0,873	Reliabel
<i>Social Presence</i>	0,863	Reliabel
<i>Cognitive Presence</i>	0,878	Reliabel
<i>Learner Presence</i>	0,781	Reliabel
<i>Technology Use</i>	0,775	Reliabel

Untuk menyatakan bahwa sebuah variabel dinyatakan reliabel, maka nilai Cronbach's Alpha harus lebih besar daripada 0,6. Untuk itu, hasil penilaian uji reliabilitas pada tabel diatas mendapatkan nilai Cronbach's Alpha keseluruhan variabel diatas 0,6 yaitu *Teaching Presence* sebesar 0,873, *Social Presence* sebesar 0,863, *Cognitive Presence* sebesar 0,878, *Learner Presence* sebesar 0,781, dan *Technology Use* sebesar 0,775 sehingga keseluruhan variabel dapat dikatakan reliabel.

Selanjutnya, analisis dilakukan dengan analisis faktor untuk melihat indikator *Teaching Presence, Social Presence, Cognitive Presence, Learner Presence, dan Technology Use* sungguh merupakan faktor-faktor dalam proses peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui model *flipped learning*.

Tabel 4. KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	0,849
Bartlett' Approx. Chi-Square	419,675
s Test of Df	10
Spherici Sig. ty	0,000

Hasil KMO adalah 0,849 artinya sudah memenuhi syarat diatas 0,50. Hasil Barlett's test of sphericity juga mendapatkan hasil signifikansi yaitu 0,000 dibawah dari syarat 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji analisis faktor bisa dilanjutkan.

Tabel 5. Anti Image Corelation

Variabel	MSA
<i>Teaching Presence</i>	0,868
<i>Social Presence</i>	0,851
<i>Cognitive Presence</i>	0,803
<i>Learner Presence</i>	0,842
<i>Technology Use</i>	0,920

Nilai MSA menunjukan bahwa memiliki nilai \geq dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan semua variabel memenuhi syarat MSA. Selanjutnya, melakukan uji communalities untuk menunjukkan seberapa besar sebuah variabel dapat menjelaskan faktor. Sebuah faktor dapat dikatakan baik jika nilai ekstraknya harus lebih besar dari 0,50 atau 50 persen faktor mampu menjelaskan. (Syarat \geq 0,5).

Tabel 6. Communalities

	Initial	Extraction
Teaching Presence	,575	,654
Social Presence	,514	,535
Cognitive Presence	,692	,819
Learner Presence	,557	,585
Technology Use	,366	,399

Extraction Method: Principal Axis Factoring.

Tabel 6. menunjukan hasil bahwa keseluruhan nilai diatas 0,5 sehingga seluruhnya memenuhi syarat. Langkah selanjutnya adalah total variance explained yang berguna untuk menentukan berapakah faktor yang mungkin dapat dibentuk.

Tabel 7. Total Variance Explained

Factor	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3,369	67,379	67,379	2,993	59,865	59,865
2	,593	11,856	79,234			
3	,483	9,651	88,885			
4	,328	6,559	95,444			
5	,228	4,556	100,000			

Extraction Method: Principal Axis Factoring.

Hasil dalam tabel 7 total variance explained menggambarkan bahwa keseluruhan indikator dapat menjelaskan satu faktor yang cocok dengan kemampuan menjelaskan hingga 59, 865 %. Artinya, indikator *Teaching Presence, Social Presence, Cognitive Presence, Learner Presence, dan Technology Use* sungguh merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil studi mahasiswa menggunakan metode flipped learning.

Discussion

Evaluasi Desain Program Pembelajaran

Menurut Widoyoko (2015) evaluasi pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek desain program pembelajaran, implementasi program, dan hasil yang dicapai. Lebih lanjut, Widoyoko (2015) menjelaskan bahwa dalam mengevaluasi desain program pembelajaran fokus pada aspek penilaian evaluasi mengenai kompetensi yang dikembangkan, strategi pembelajaran, dan isi program pembelajaran.

Kompetensi yang dikembangkan mata kuliah ini adalah penguasaan konsep dan prinsip-prinsip dasar manajemen terutama terkait dengan fungsi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengawasan yang harus dilaksanakan manajer yang bekerja dalam lingkungan yang dinamis. Hal ini dilakukan selama 14 pertemuan dengan topik-topik yang di desain untuk mencapai kompetensi utama pembelajaran.

Strategi pembelajaran dilakukan dengan model *flipped learning* untuk mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan pada mata kuliah. Keseluruhan materi ajar disampaikan ke mahasiswa setiap minggunya dengan memanfaatkan sarana LMS sebagai dukungan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang interaktif. Secara umum, program pembelajaran model *flipped learning* ini dilakukan dalam beberapa fase penyampaian materi yaitu sebelum kelas, ketika dalam kelas, dan sesudah kelas. Kerangka umum pembelajaran model flipped learning dapat dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 8. Kerangka Umum Pembelajaran *Flipped Learning*

Fase	Tujuan dan Fungsi Dasar Manajemen	Aktivitas Dosen	Aktivitas Mahasiswa	Media Digital
Sebelum Kelas	Tujuan: Remember Understanding Fungsi Manajemen: Planning	<ul style="list-style-type: none"> • Tentukan bahan, dan hasil pembelajaran • Membuat video yang terkait dengan materi dan diunggah hingga maksimal satu sehari sebelum kelas dimulai • Buat kuis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa • Merancang kegiatan yang akan dilakukan di ruang kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tentukan target pembelajaran dan pencapaian yang hendak menjadi target pribadi mahasiswa • Lihat video yang telah diunggah oleh dosen • Melakukan kuis di persiapan untuk kelas pertemuan • Mempersiapkan hal-hal yang tidak atau belum mengerti untuk ditanyakan dalam kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • LMS • PPT • Screencast -o-matic • Animasi Powtoon • E-module/ PDF Canva • Google Form • Quizziz
Ketika Dalam Kelas	Tujuan: Applying Analyzing Fungsi Manajemen: Organizing Leading	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan desain kegiatan di kelas • Mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan di dalam kelas sesuai dengan instruksi • Menjadi fasilitator siswa di Indonesia menerapkan dan menganalisis materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan instruksi dari dosen untuk kegiatan di ruang kelas • Jika grup terbentuk, masing-masing grup menunjuk satu anggota untuk mempengaruhi pembagian tugas 	<ul style="list-style-type: none"> • LMS • Forum • Padlet • Google Drive
Sesudah Kelas	Tujuan: Evaluating Creating Fungsi: Controlling	<ul style="list-style-type: none"> • Buat evaluasi pembelajaran hasil menggunakan yang tersedia alat • Berikan instruksi kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan evaluasi hasil belajar (bisa dilakukan setelah analisis proses, yang berarti masih dalam ruang 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Form • LMS • Google Classroom

		<p>untuk melaksanakan kegiatan berbasis proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berikan umpan balik kepada siswa 	<p>kelas, atau sebagai tugas setelah kelas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan instruksi dari dosen yang terkait dengan aktivitas berbasis proyek • Menerima hasil umpan balik sebagai pengendali proses dalam pembelajaran matakuliah di dalam/setelah kelas. 	
--	--	---	--	--

Fase sebelum kelas, pengajar memberikan materi yang sudah kami persiapkan untuk dibaca dan dipahami oleh mahasiswa terlebih dahulu. Materi dapat dikemas dalam beberapa media digital berupa presentasi menggunakan Screencast-o-Matic, Animasi Powtoon, E-Module by Canva dan Movie Maker. Fase ini untuk menyoroti Bloom's Taxonomy yaitu *remembering*, dan *understanding*.

Ketika dalam kelas, pengajar memberikan beberapa aktivitas kunci untuk melihat bagaimana pemahaman yang dilakukan mahasiswa secara mandiri sebelum kelas. Pada tahap ini tim dosen menggunakan beberapa media seperti tanya jawab dan keaktifan. Untuk melihat keberhasilan fase tersebut, tim dosen menggunakan beberapa media baik media langsung maupun media digital. Media langsung dilakukan dengan presentasi kelas juga pembuatan mind map dalam kelompok sehingga mereka bisa saling berkolaborasi dalam menyampaikan ide mereka. Media digital yang digunakan lainnya adalah Padlet dan Mentimeter. Padlet ini digunakan untuk memberikan *feedback* satu sama lain. Lalu diakhiri dengan sebuah project atau kasus sebagai bentuk aplikasi pembelajaran. Fase ini untuk menyoroti Bloom's Taxonomy yaitu *applying* dan *analysing*

Sesudah kelas, tim dosen mengawasi bagaimana mahasiswa mengevaluasi project atau kasus yang mereka selesaikan berdasarkan topik. Fase ini untuk menyoroti Bloom's Taxonomy yaitu *evaluating* dan *creating*

Evaluasi Implementasi Program Pembelajaran

Ketika sebuah program pembelajaran melaksanakan aspek RCOI dengan baik, maka akan tercipta interaksi dinamis dalam sebuah proses belajar mengajar. Untuk itu, Aspek RCOI dirasa cocok untuk digunakan dalam mengevaluasi implementasi program pembelajaran model *flipped learning* ini. Ketika aspek RCOI yaitu *Cognitive Presence*, *Social Presence*, *Teaching Presence*, and *Learner Presence* mampu terinterpretasikan dengan baik dikalangan mahasiswa, maka interaksi dinamis pun tercapai dengan baik.

Implementasi program pembelajaran dengan model *flipped learning*, ditandai dengan penyampaian materi ajar kepada peserta didik setiap minggunya dengan memanfaatkan sarana LMS sebagai dukungan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar

yang interaktif sehingga menumbuhkan semangat gemar belajar bagi peserta didik itu sendiri. Inilah bentuk dari capaian pemahaman pengetahuan dan kemandirian belajar mereka (*conscience*). Melalui aktivitas dan simulasi pembelajaran, peserta didik mampu menerapkan keterampilan analitis, konseptual, dan kepemimpinan bagi pengenalan situasi dan penyelesaian masalah bisnis dan organisasi. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam organisasi maupun dengan pihak luar organisasi ini memiliki peran penting untuk bertahan dalam persaingan organisasi. Akhirnya prinsip-prinsip dasar manajemen terkait dengan fungsi perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengawasan yang harus dilaksanakan manajer yang bekerja dalam lingkungan yang dinamis akan dicapai peserta didik (*competence*). Pengalaman secara langsung ini yang akan meningkatkan kesadaran mahasiswa akan empati terhadap orang lain (*compassion*). Dengan merasakan pengalaman secara langsung, peserta didik akan terbuka bekerjasama dengan orang lain, jujur dan bertanggungjawab atas hasil pekerjaan dan mampu memajukan orang di sekitarnya. Kemampuan mengambil keputusan organisasi secara profesional dengan mempertimbangkan dan menggunakan suara hati dan semangat bela rasa merupakan capaian akhir dari pembelajaran ini. Desain ujian akhir menggunakan pendekatan reflektif untuk memberikan kontribusi pada pengembangan proses pembelajaran secara holistik masing-masing mahasiswa melalui pengembangan *competence*, *conscience*, dan *compassion* (Kristanti, 2017).

Evaluasi implementasi program pembelajaran bila dilihat dari aspek *Teaching Presence* ini memandang bahwa peran pengajar sangat penting. Pengajar harus mampu mengomunikasikan tujuan pembelajaran beserta instruksi-instruksi untuk memudahkan peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ketika hal tersebut tercapai, maka akan terjadi dialog yang produktif secara timbal balik. Pengembangan rasa kebersamaan dalam proses belajar juga penting untuk saling mengembangkan pemahaman konsep bahkan juga implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Evaluasi implementasi program pembelajaran bila dilihat dari aspek *Social Presence* ini menyadari bahwa sangat penting membangun lingkungan yang nyaman untuk belajar ini, hendaknya menjadi motivasi pengajar dalam mendesain stimulus dan aktivitas belajar. Interaksi yang dinamis akan mengembangkan rasa kolaborasi yang akan berguna bagi masa depan mereka.

Dilihat dari aspek *Cognitive Presence* kasus dan materi yang dikembangkan dalam proses pembelajaran hendaknya membangun minat peserta didik untuk lebih mengeksplorasi diri mereka. Kegiatan belajar memberikan penjelasan dan solusi atas kasus tertentu yang mungkin saja dialami peserta didik secara langsung. Refleksi dan diskusi baik juga dikembangkan dalam tahap ini.

Aspek *Learner Presence* dikatakan berhasil ketika peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan pola program pembelajaran yang sudah didesain oleh pengajar. Ketika mereka mulai mandiri belajar, fase inilah keberhasilannya. Dimungkinkan juga peserta didik akan memikirkan suatu topik dan memutuskan apa yang seharusnya mereka pelajari. Mereka akan mampu memilih prioritas belajar mereka akan konsep tertentu yang mereka anggap lemah atau justru berguna untuk diri mereka sendiri.

Aspek *Technology Use* ini berperan untuk mengakomodir kenyamanan belajar peserta didik terutama ketika di luar kelas. Kemudahan mengakses materi di luar kelas penting untuk mendapatkan perhatian mereka akan proses belajar yang mereka lakukan.

Evaluasi Hasil Capaian Mahasiswa

Dalam mengevaluasi hasil yang dicapai siswa, peneliti melihat hasil program pembelajaran berdasarkan pendapat peserta didik atas pengalaman yang mereka rasakan selama menjalani program pembelajaran ini. *Teaching Presence* menghasilkan pendapat bahwa peserta didik mampu menjalani perkuliahan selama satu semester dengan baik dimana peran instruksional dalam lingkungan belajar mereka rasakan kehadirannya melalui metode perkuliahan *flipped learning* ini (*competence*). *Social Presence* didapatkan hasil bahwa peserta didik setuju akan segala macam stimulus selama satu semester dalam pembelajaran *flipped learning* ini dapat mendorong hubungan berkollega dan berkolaborasi (*compassion*). *Cognitive Presence* menghasilkan pendapat bahwa pembelajaran *flipped learning* ini mendorong peningkatan pengetahuan mereka bahkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif menjadi pribadi yang gemar belajar /studious (*conscience*). *Learner Presence* didapatkan hasil bahwa peserta didik menjalani perkuliahan selama satu semester sangat setuju bahwa mereka merasakan adanya koregulasi dan pembelajaran secara mandiri (*conscience*). *Technology Use* menghasilkan pendapat bahwa peserta didik merasa nyaman dan mudah dalam penggunaan teknologi selama menjalani perkuliahan selama satu semester setuju bahwa pembelajaran *flipped learning* ini.

CONCLUSION

Model *flipped classroom* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dewasa ini. Dengan menggunakan kemajuan teknologi, maka metode ini akan sangat efektif digunakan untuk generasi Z, yang merupakan usia mahasiswa saat ini. Model *flipped learning* ini juga memudahkan pengajar mencapai hampir keseluruhan fase dalam Bloom's Taxonomy. Desain pembelajaran model *flipped learning* ini dilakukan dalam beberapa fase penyampaian materi yaitu sebelum kelas, ketika dalam kelas, dan sesudah kelas.

Efektifitas pelaksanaan model *flipped learning* ini dilihat dari aspek kerangka berpikir RCOI yaitu *Cognitive Presence, Social Presence, Teaching Presence, and Learner Presence* yang disempurnakan dengan *technology use* (penggunaan teknologi). Hasil penelitian didapatkan bahwa peserta didik merasa stimulus menggunakan model *flipped learning* ini memudahkan dan memandirikan mereka dalam belajar serta indikator RCOI ini sungguh mereka rasakan manfaatnya dalam mempengaruhi peningkatan hasil belajar mereka.

REFERENCES

- Bliemel, M. J. (2014). Lessons learned from an inside-out flip in entrepreneurship education. *Small Enterprise Research*, 21(1), 117-128.
doi:10.1080/13215906.2014.11082080
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The internet and higher education*, 2(2-3), 87-105.
- Kim, M. K., Kim, S. M., Khera, O., & Getman, J. (2014). The experience of three flipped classrooms in an urban university: an exploration of design principles. *The Internet and Higher Education*, 22, 37-50.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. *Contemporary issues in technology and teacher education*, 9(1), 60-70.
- Kristanti, F. (2017). Developing Competence, Conscience, and Compassion through Relective Pedagogy. *Call for Paper. Advances in Social Science, Education and*

Humanities Research (ASSEHR), volume 110

- Shea, P., & Bidjerano, T. (2010). Learning presence: Towards a theory of self- efficacy, self-regulation, and the development of a communities of inquiry in online and blended learning environments. *Computers & Education*, 55(4), 1721-1731.
- Swan, K., Matthews, D., Bogle, L., Boles, E., & Day, S. (2012). Linking online course design and implementation to learning outcomes: A design experiment. *The Internet and Higher Education*, 15(2), 81-88.
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Available on <http://www.umpwr.ac.id/download/publikasiilmiah/Evaluasi%20Program%20Pembelajaran.pdf>. Diambil 28 Mei 2020.
- Wilson, Leslie Owen. (2016). "Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy." *The Second Principle* 1-8.