



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

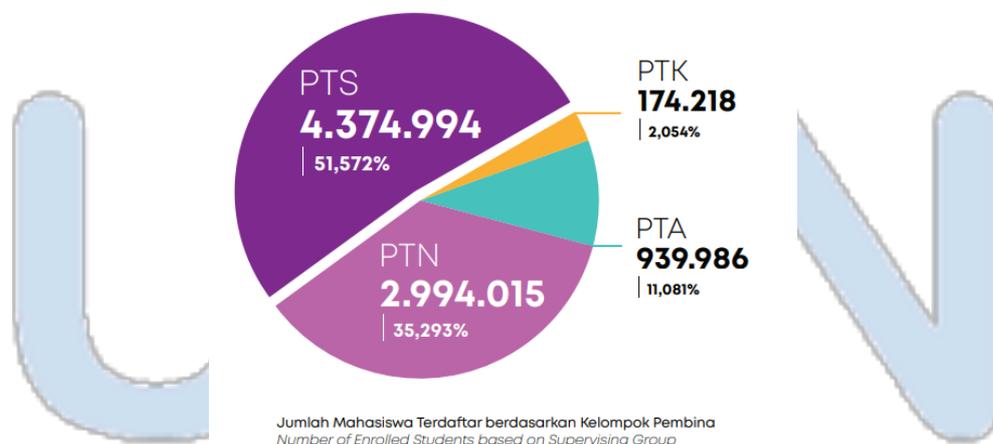
### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat memaksa manusia untuk merubah cara berpikir, bertindak, penampilan, serta komunikasi serta adanya Pandemi *Covid-19* ini memaksa pemerintah serta semua elemen warga untuk mengganti tata cara dalam berinteraksi dan dalam proses sosial ekonomi. melalui Surat Edaran angka 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Pendidikan pada Masa Darurat Penyebaran *COVID-19* Kemendikbud penyedia pendidikan, termasuk penyelenggara pendidikan tinggi mengganti pendekatan belajar tatap muka menjadi kuliah/sekolah daring. Saat ini Menurut Statistik Pendidikan tinggi (2020) saat ini terdapat 8.870.714 Mahasiswa Aktif yang terdiri dari 4.374.994 mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi swasta, 2.994.015 mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi negeri, 174.218 mahasiswa yang terdaftar diperguruan tinggi kedinasan dan 939.986 mahasiswa yang terdaftar pada perguruan tinggi agama yang mana dari seluruh mahasiswa yang tercatat pada PDDIKTI pada tahun 2020 melaksanakan kuliah secara daring.



**Gambar 1.1 Jumlah Mahasiswa Indonesia**

Sumber : (Statistik Perguruan Tinggi, 27: 2020)

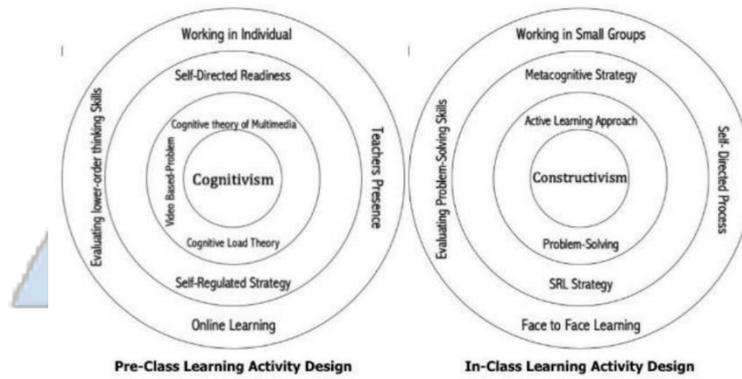
Adanya pembelajaran daring karena adanya *Covid-19* di iringi dengan pengembangan teknologi yang sedemikian canggih, menuntuk mahasiswa tidak lagi mendapatkan pembelajaran dari satu sumber, melainkan dari sumber yang lain. mahasiswa bisa memanfaatkan media sosial buat berinteraksi ataupun berdiskusi

dengan dosen memakai beberapa perangkat lunak mirip *e-classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. ketika ini umumnya beberapa kampus menerapkan metode pembelajaran memakai *Flipped Classroom*.

*Flipped classroom* merupakan metode belajar yang meminimalkan pedagogi langsung berasal tenaga pendidik, dimana dalam proses belajarnya siswa mempelajari bahan ajar terlebih dahulu pada rumah, sedangkan kegiatan belajar mengajar di kelas hanya berupa pengerjaan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yg belum dipahami waktu belajar pada rumah. Konsep contoh belajar *flipped classroom* pada dasarnya artinya apa yg dilakukan di kelas pada pembelajaran konvensional dikerjakan pada tempat tinggal, sedangkan pekerjaan pada tempat tinggal di pembelajaran konvensional diselesaikan di kelas. model pembelajaran *flipped classroom* ialah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran pada pada kelas dengan pembelajaran pada luar kelas menggunakan tujuan buat memaksimalkan kegiatan pembelajaran. aktivitas belajar yg umumnya dilakukan di kelas menjadi dilakukan pada tempat tinggal .

sebaliknya, kegiatan belajar yang umumnya dilakukan di rumah menjadi dilakukan pada kelas. dosen menjadi fasilitator mengemas materi pembelajaran dalam bentuk digital berupa video buat dipelajari mahasiswa pada tempat tinggal sehingga mahasiswa telah lebih siap belajar ketika di kelas. Adapun contoh *Flipped Classroom* menunjukkan siswa empat manfaat buat belajar: fleksibilitas membaca, pembelajaran aktif, ketersediaan materi yang kaya, serta pemanfaatan teknologi. buat mencapai kesuksesan pada penerapan model *Flipped Classroom*, pada perlukan dalam mengembangkan *Student Behavioral Engagement* (Lai, 2021). Model *Flipped Classroom* telah mengubah praktek pembelajaran selama ini, di mana pendidik tidak lagi memerlukan kegiatan penyampaian materi di depan peserta didik di dalam kelas, melainkan dapat dilakukan di luar kelas. Perubahan mendasar ini, mampu memberikan dampak positif terhadap praktek kegiatan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 1.2 Kerangka Pedagogik Model Diningrat**

Sumber : Diningrat (2021)

Pada gambar 1.2 Kerangka model Diningrat menjelaskan lebih spesifik terkait teori pembelajaran, strategi, dan evaluasi yang perlu diperhatikan oleh pendidik saat merancang kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar di luar kelas lebih menekankan pada penggunaan teori pembelajaran kognitivisme, penggunaan strategi self-regulated learning, dengan memperhatikan teori beban kognitif dalam merancang materi pembelajaran seperti video pembelajaran, serta level evaluasi pada level kognitif tingkat rendah. Sedangkan aktivitas di dalam kelas lebih menekankan pada teori pembelajaran konstruktivisme, penggunaan strategi selfdirected process dalam memecahkan masalah secara berkelompok, dan level evaluasi pada level kognitif tingkat tinggi.

Dalam tinjauan sistematis *flipped classroom*, mengusulkan bahwa keterlibatan siswa di kelas terbalik dipengaruhi oleh guru, kurikulum, teknologi, siswa, keluarga, dan teman sebaya. (Bond,2020). Keterlibatan Siswa adalah hal yang penting dalam kesuksesan pembelajaran dengan menggunakan model *Flipped Classroom*. Keterlibatan mahasiswa ini dapat diartikan bahwa sesuatu yang membagikan peran aktif asal seseorang mahasiswa pada melakukan suatu pembelajaran (Febrilia & Patahudin, 2019). keliru satu bentuk berasal keterlibatan yg terjadi di mahasiswa yaitu segera mengumpulkan tugas yang diberikan dosen, memberi respon cepat ketika ada pertanyaan yang diberikan dosen atau berasal mahasiswa yg lain, ataupun mengajukan pertanyaan ketika ada beberapa materi yg belum dikuasai. (Ferbrilia, 2020).

Keterlibatan diri siswa didalam proses pemberlajan tak terlepas asal adanya kemampuan yg di miliki mahasiswa. satu cara menganalisis kemampuan penalaran siswa adalah menggunakan penilaian *self-efficacy*. *Self-efficacy* sendiri berkaitan menggunakan penilaian seorang akan kemampuan dirinya dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek eksklusif. Peningkatan evaluasi diri akan semakin simpel dikembangkan bila ada hubungan antar peserta didik yg satu menggunakan yg lainnya. (darmayanti, 2017).

Selain *Self-Efficacy*, hal yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar adalah motivasi. motivasi belajar yaitu dorongan yg bersumber asal internal atau diri sendiri juga eksternal atau lingkungan buat melaksanakan perubahan sikap di seseorang yg sedang belajar (Uno, 2019). Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran karena mendorong timbulnya tingkah laris dan mensugesti serta membarui tingkah laris serta perbuatan. Keberhasilan ini bergantung pada upaya tenaga pendidik dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya. satu keberhasilan dalam pembelajaran artinya terkait dengan motivasi yg dimiliki siswa (Schunk et al didalam Fitriyani 2020). (Brophy didalam Fitriyani 2020) bahwa motivasi ialah sebuah konstruksi teoretis buat mengungkapkan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yg diarahkan di tujuan. Motivasi bisa memengaruhi apa yg kita pelajari, bagaimana kita belajar, serta kapan kita memilih buat belajar (Schunk & Ushern didalam Fitriyani, 2020). Deci & Ryan didalam Cotera, (2021) motivasi ekstrinsik artinya motivasi yang dihasilkan asal orang lain, bukan berasal asal pada diri orang itu sendiri. Motivasi Intrinsik/*Autonomous Motivation* menurut Deci & Ryan didalam Cotera, (2021) merupakan sikap dilakukan seseorang individu buat kepentingannya pribadi serta berdasarkan atas ketertarikan serta impian pribadi yang dirasakan terhadap sesuatu. Individu tidak bergantung sama sekali dengan eksistensi reward berasal luar diri karena reward yg sesungguhnya ingin dicapai artinya sikap itu sendiri.

Untuk meningkatkan motivasi yang positive terhadap siswa, lingkungan kelas perlu memberikan kesempatan bagi peseta didik buat membentuk kesempatan buat berkolaborasi, korelasi yang saling menghormati, batas-batas dan harapan yang kentara, saling bertemu, berbagi, serta menanggapi pekerjaan orang lain. (Lai, 2021). contoh pembelajaran yang sebaiknya diterapkan adalah contoh pembelajaran yang memberikan kesempatan pada mahasiswa buat mengkonstruksi pengetahuannya

sendiri sebagai akibatnya mahasiswa lebih mudah buat memahami konsep-konsep yg diajarkan serta mengkomunikasikan wangsit-idenya di bentuk lisan jua goresan pena. pembelajaran kolaboratif bisa memberi kesempatan pada peserta didik buat berpartisipasi aktif dan mereka bisa saling belajar buat menciptakan pengetahuan sendiri melalui diskusi dan kolaborasi.

Fenomena pada latar belakang yang telah ditemukan, terdapat beberapa masalah yang telah terjadi pada mahasiswa-mahasiswa kota Tangerang, mulai dari kurangnya *Autonomous Motivation* dan *Controlled Motivation*, sulit terciptanya *Perceived Self-Efficacy*, minimnya *Perceived Teaching Quality* serta sedikit *Perceived Platform Quality*, dan minimnya *Behavioral Engagement* dari mahasiswa. maka dari itu peneliti memutuskan untuk memilih topik **“Pengaruh *Motivation, Ability, dan Opportunity* terhadap *Student Behavioral Engagement In Flipped Classroom.*”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebgai berikut:

1. Apakah *Ability* memiliki pengaruh terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*?
2. Apakah *Autonomous Motivation* memiliki pengaruh terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*?
3. Apakah *Controlled Motivation* memiliki pengaruh terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*?
4. Apakah *Perceived Teaching Quality* memiliki pengaruh terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*?
5. Apakah *Perceived Platform Quality* memiliki pengaruh terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisa pengaruh variabel *Perceived Self-Efficacy* terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*

2. Untuk menganalisa pengaruh variabel *Autonomous Motivation* terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*
3. Untuk menganalisa pengaruh variabel *Controlled Motivation* terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*
4. Untuk menganalisa pengaruh variabel *Perceived Teaching Quality* terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*
5. Untuk menganalisa pengaruh variabel *Perceived Platform Quality* terhadap *Student Behavioral Engagement* pada model pembelajaran *Flipped Classroom*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait model pembelajaran yang saat ini banyak di gunakan sebagai metode pembelajaran daring yaitu *flipped classroom*. Utamanya dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh *Ability*, *Motivasi* dan *Opportunity* terhadap *Student Behavioral Engagement*, sehingga di harapkan dapat meningkatkan intensitas tingkah laku, kualitas emosi, dan usaha pribadi dari keterlibatan siswa secara aktif dalam aktifitas pembelajaran

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pembaruan keilmuan yang terkait dengan pengembangan pembelajaran siswa. sehingga di harapkan dapat meningkatkan intensitas tingkah laku, kualitas emosi, dan usaha pribadi dari keterlibatan siswa secara aktif dalam aktifitas pembelajaran

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dan pembahasan pada masing – masing bab bertujuan untuk mempermudah pembahasannya. Isi dan pembahasan dari skripsi ini ditulis dalam bentuk sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah yg menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian bersangkutan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dalam penelitian dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penjelasan teori yang di telah kemukakan oleh para ahli yang dipakai sebagai jalan dalam penulisan proposal penelitian ini. Penulis mencoba menjabarkan tentang teori dan definisi yang dapat mendukung penelitian ini mengenai pengaruh Ability, Motivasi dan Opportunity terhadap Student Behavioral Engangment,

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan subjek dalam penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, serta hipotesis penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab Ini menjelaskan tentang Hasil penelitian dan juga pembahasan yang menunjukkan hubungan antara Variabel Ability, Motivasi dan Opportunity terhadap Student Behavioral Engangment In Flipped Classroom.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang Simpulan dari peilitian yang terkait Variabel Ability, Motivasi dan Opportunity terhadap Student Behavioral Engangment, dan juga saran untuk pembisnis percetakan dan untuk penelitian selanjutnya.