

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Secara tradisional, ada kesenjangan antara apa yang telah dipelajari siswa dan keterampilan yang mereka peroleh di universitas dengan apa yang dibutuhkan perusahaan saat merekrut karyawan baru (Moore & Morton, 2017; Pang et al., 2019; Hayter & Parker, 2019). Meskipun telah mengidentifikasi kesenjangan ini, banyak universitas terus menggunakan metodologi pembelajaran tradisional yang berfokus pada dosen daripada siswa, sehingga menghambat pengembangan keterampilan penting yang dibutuhkan di tempat kerja (Lai et al., 2018; Pelger & Nilsson, 2018).

Apalagi dengan adanya pandemi saat ini, terjadi penurunan kualitas pendidikan secara signifikan ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diterapkan sejak awal pandemi melanda (Febbi Meidawati, 2021). Dengan adanya penurunan kualitas tersebut, ilmu dan keterampilan yang di dapatkan siswa pun akhirnya ikut menurun, yang menyebabkan semakin tingginya kesenjangan antara apa yang telah dipelajari siswa dan keterampilan yang mereka peroleh di universitas dan apa yang dibutuhkan perusahaan saat merekrut karyawan baru.

Seluruh negara di dunia termasuk Indonesia telah terpapar oleh virus berbahaya yang bernama *COVID-19*. WHO pertama kali mengetahui virus baru ini pada 31 Desember 2019 di Wuhan, Cina. Kebanyakan dari orang yang terinfeksi virus *COVID-19* akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Orang tua dan orang yang memiliki masalah medis seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker lebih mungkin dapat mengembangkan penyakit yang serius. (Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Situation Report-94 HIGHLIGHTS, 2020)

Penyebaran virus *covid-19* sangatlah pesat dan mengenai banyak korban, sehingga pemerintah memberikan suatu kebijakan guna memutuskan rantai virus tersebut. Salahsatu kebijakan tersebut berupa pembatasan jarak fisik dan sosial

sehingga kita harus melakukan aktivitas dari rumah masing - masing atau yang biasa disebut dengan *Work From Home/Study From Home*. Karena hal tersebut, aktivitas sehari - hari tidak dapat berjalan seperti biasanya, baik itu dalam sektor ekonomi, politik, keagamaan bahkan pendidikan.

Permasalahan dalam industri pendidikan di masa pandemi tidak luput dari masalah kegiatan belajar mengajar bagi mahasiswa. Mulanya tahun ajaran baru dan lamanya penyelesaian pandemi di Indonesia merupakan hal utama dalam permasalahan kegiatan belajar mengajar dalam universitas. Di bidang pendidikan sendiri, agar dapat terus beroperasi meski dalam keadaan pandemi, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan yang menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran daring (Surat Edaran Kemendikbud, 2020), atau biasa disebut dengan *Study From Home/Learning From Home*. Hal ini tentunya sangat berdampak bagi banyak sekali mahasiswa-mahasiswi yang sedang menjalankan perkuliahnya. Menurut *Republika.com*, Jumlah mahasiswa terdaftar di Indonesia hampir mencapai 7 juta jiwa, 21% lebih banyak dari jumlah penduduk negara Singapura (5,7 juta jiwa).

Dengan adanya surat edaran Kemendikbud tersebut, semua instansi pendidikan dari yang dasar hingga sekolah tinggi harus melakukan inovasi dan mengubah cara belajar - mengajarnya menjadi daring (*online learning*). Beberapa contoh instansi pendidikan yang melakukan perubahan gaya belajar-mengajarnya adalah Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Bina Nusantara, Universitas Gunadarma, Universitas Pelita Harapan, dan masih banyak lagi Universitas-universitas lainnya yang mengubah cara belajarnya menjadi pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* sendiri dapat didefinisikan sebagai "pengalaman belajar dalam lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, dll.) Dengan akses internet. Dalam lingkungan ini, siswa dapat berada di mana saja (mandiri) untuk belajar dan berinteraksi dengan instruktur dan siswa lainnya. (Singh & Thurman, 2019)

Namun, dengan diadakannya perkuliahan *online*, terdapat masalah bagi para mahasiswa, seperti kejenuhan, kurangnya fokus akibat banyaknya distraksi dari sekitar, dan kurangnya keterlibatan mahasiswa. Kurangnya keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan *online* dapat dibuktikan dengan menurunnya pembelajaran interaktif antara mahasiswa dengan dosen. Pada performa mereka dalam pembelajaran. Mahasiswa merasakan kurangnya interaksi dengan dosen selama pembelajaran, sehingga materi kurang dapat dipahami dengan baik. Mahasiswa juga merasa bosan dan seringkali tidak fokus saat proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika metode pembelajaran kurang interaktif. Hal ini membuat mereka lebih tertarik melakukan aktivitas lain seperti bermain gadget atau mengerjakan tugas untuk mata kuliah lain (Helsa, 2021).

Dengan adanya distraksi dari sekitar yang menyebabkan berkurangnya keterlibatan mahasiswa, pemahaman dan skill yang didapat ketika sedang belajar di kelas pun akhirnya berkurang juga. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan antara teori dipelajari siswa yang mereka peroleh di universitas dengan keterampilan yang dibutuhkan perusahaan saat merekrut karyawan baru. Meskipun telah mengidentifikasi kesenjangan ini, banyak universitas terus menggunakan metodologi pembelajaran tradisional yang berfokus pada dosen daripada mahasiswa, sehingga menghambat pengembangan keterampilan penting yang dibutuhkan mahasiswa agar mereka siap untuk bekerja nantinya.

Keterlibatan mahasiswa adalah kombinasi dari keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran mereka dan tingkat keterhubungan mereka dengan fakultas dan rekan-rekan mereka (Axelson & Flick, 2010). Sinatra et al., (2015) ber teori bahwa keterlibatan siswa berjalan di sepanjang kontinum dan mengidentifikasi beberapa dimensi keterlibatan termasuk perilaku, kognitif, dan emosional. Diyakini bahwa salah satu cara untuk meningkatkan persistensi mahasiswa community college adalah melalui peningkatan keterlibatan mahasiswa, atau kombinasi dari keterlibatan dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran

mereka dan tingkat keterhubungan mereka dengan fakultas dan rekan-rekan mereka (Axelson & Flick, 2010)

Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran disebut *posteriori*, atau melalui introspeksi disebut *priori*. Pengetahuan adalah informasi yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara *Probabilitas Bayesian* adalah benar atau berguna. Pengetahuan juga diartikan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan terlihat pada saat seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Contoh pengetahuan adalah ketika seseorang mencicipi masakan yang baru, ia mendapatkan pengetahuan berupa bentuk, rasa, dan aroma masakan tersebut (Maier & Schmidt, 2007).

*Skill* adalah sesuatu yang membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang agar dapat lebih menghasilkan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat. *Skill* adalah istilah yang mencakup pengetahuan, kompetensi, dan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas operasional (Iverson, 2001). *Skill* dapat dikembangkan melalui kehidupan dan pengalaman kerja atau dipelajari melalui pelatihan. Ada berbagai jenis *skill* yang dapat diakses semua orang. Beberapa keterampilan mungkin lebih mudah diakses oleh sebagian orang dibandingkan yang lainnya contohnya berdasarkan ketangkasan, kemampuan fisik, dan kecerdasan. *Skill* adalah sesuatu yang dapat diukur dan dinilai melalui tes keterampilan. Beberapa profesi membutuhkan keterampilan tertentu yang dapat meningkatkan produktivitas dan hasil dari pekerjaan atau tugas untuk profesi tersebut.

Karena menurunnya keterlibatan mahasiswa, *skill* yang didapat mahasiswa, dan *knowledge* yang didapat mahasiswa selama perkuliahan daring, kepuasan mahasiswa akan hasil yang didapat selama pembelajaran daring pun ikut menurun. Mahasiswa merasa tidak puas dengan metode PJJ yang dijalankannya saat ini dan juga

merasa tidak puas dengan kemampuan Dosen dalam menyampaikan materi pada PJJ (Rodame, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran baru yang tidak hanya berfokus kepada pengajar, namun pembelajaran lebih berpusat kepada para mahasiswa agar proses pembelajaran daring menjadi lebih interaktif dan tidak menimbulkan kejenuhan dan sekiranya dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan berkontribusi baik pada perolehan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memasuki pasar tenaga kerja.

Penulis menemukan bahwa ada model pembelajaran yaitu, *The Flipped Classroom* yang dapat diimplementasikan saat proses belajar mengajar berlangsung agar keterlibatan mahasiswa, perolehan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa pun meningkat.

*flipped classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya, yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. (Fradila Yulietri & Agung, n.d., 2015). *Flipped classroom* dapat dibuat dalam berbagai cara: melalui bahan ajar yang dibuat guru yang diunggah ke web, melalui rekaman audio atau dengan mencari sumber daya yang sudah dirilis secara online (Ojalvo, 2012). *Flipped Classroom* terbukti efektif dalam hal memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan untuk di tempat kerja (Lopes & Soares, 2018; Love et al., 2014, Gerstein, 2016; Elmaadaway, 2018).

Fenomena pada latar belakang yang telah ditemukan, terdapat beberapa masalah yang telah terjadi pada mahasiswa-mahasiswa swasta di Tangerang Raya mulai dari kurangnya keterlibatan mahasiswa, kurangnya pengetahuan yang diperoleh, dan juga kurangnya *skill* yang berakibat menurunnya kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan model penelitian ini, penelitian ini sangat penting dilakukan di masa pandemi seperti ini, dimana terjadi penurunan kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian ini ditujukan untuk menguji peningkatan keterlibatan

mahasiswa, pengetahuan mahasiswa, serta *skill* mahasiswa kepuasan mahasiswa pun turut meningkat dengan metode pembelajaran *flipped classroom*. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan: **“Pengaruh *Knowledge*, *Skill*, dan *Engagement* pada Kepuasan Mahasiswa pada Pemanfaatan *Flipped Classroom*: Telaah Pada Mahasiswa-Mahasiswi Universitas Swasta di Tangerang Raya pada Masa Pandemic.”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dari latar belakang masalah maka dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah yaitu:

1. Menurunnya keterlibatan mahasiswa akibat banyaknya distraksi ketika sedang melakukan pembelajaran.
2. Berkurangnya ilmu yang di dapatkan mahasiswa karena kurangnya interaksi dengan pengajar, sehingga materi kurang dapat di pahami dengan baik.
3. Berkurangnya keterampilan yang di dapatkan mahasiswa karena kurangnya interaksi dengan pengajar, sehingga materi kurang dapat di pahami dengan baik.
4. Berkurangnya kepuasan mahasiswa karena pengetahuan dan keterampilan yang di dapatkan mahasiswa berkurang, serta keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran juga menurun.
5. Penggunaan metode pembelajaran *flipped classroom* yang dapat meningkatkan keterlibatan, dan menambah ilmu dan keterampilan di dalam dan di luar kelas sehingga kepuasan mahasiswa meningkat namun masih belum luas digunakan.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dari latar belakang, maka dapat diambil pertanyaan penelitian yaitu:

1. Apakah *flipped classroom* berpengaruh positif terhadap pengetahuan mahasiswa?
2. Apakah *flipped classroom* berpengaruh positif terhadap keterampilan mahasiswa?
3. Apakah *flipped classroom* berpengaruh positif terhadap keterlibatan mahasiswa?
4. Apakah pengetahuan mahasiswa berpengaruh positif terhadap keterampilan mahasiswa?
5. Apakah keterampilan mahasiswa berpengaruh positif terhadap keterlibatan mahasiswa?
6. Apakah pengetahuan mahasiswa positif berpengaruh terhadap keterlibatan mahasiswa?
7. Apakah pengetahuan mahasiswa berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa?
8. Apakah keterampilan mahasiswa berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa?
9. Apakah keterlibatan mahasiswa berpengaruh positif terhadap kepuasan mahasiswa?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif *flipped classroom* terhadap pengetahuan mahasiswa.

2. Untuk mengetahui pengaruh positif *flipped classroom* terhadap keterampilan mahasiswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh positif *flipped classroom* terhadap keterlibatan mahasiswa.
4. Untuk mengetahui pengaruh positif pengetahuan mahasiswa terhadap keterampilan mahasiswa.
5. Untuk mengetahui pengaruh positif keterampilan mahasiswa terhadap keterlibatan mahasiswa.
6. Untuk mengetahui pengaruh positif pengetahuan mahasiswa terhadap keterlibatan mahasiswa.
7. Untuk mengetahui pengaruh positif pengetahuan mahasiswa terhadap kepuasan mahasiswa.
8. Untuk mengetahui pengaruh positif keterampilan mahasiswa terhadap kepuasan mahasiswa.
9. Untuk mengetahui pengaruh positif keterlibatan mahasiswa terhadap kepuasan mahasiswa.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat baik secara teoritis maupun secara praktis, manfaat tersebut adalah :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam usaha mengembangkan kepuasan mahasiswa dengan cara meningkatkan *knowledge*, *skill* dan *engagement* mahasiswa dengan metode pembelajaran *flipped classroom*.



### 1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak seperti mahasiswa, dosen, kampus dan peneliti. Manfaat praktis akan didapatkan ketika paparannya sebagai berikut:

#### 1. Bagi Mahasiswa

Manfaat yang diharapkan dapat dirasakan oleh para mahasiswa yaitu dengan adanya permasalahan yang telah di jelaskan pada penelitian ini, dapat menjadi kritik dan saran bagi mahasiswa agar dapat lebih terlibat pada saat pembelajaran daring sehingga kepuasan belajar mahasiswa dapat meningkat.

#### 2. Bagi Dosen

Manfaat yang diharapkan bagi dosen yaitu diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan metode pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran daring dan untuk menambah wawasan mengenai Pengaruh *Flipped Classroom terhadap Knowledge, Skill, dan Engagement Mahasiswa Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa.*

#### 3. Bagi Kampus

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi kampus agar dapat menjadi bahan acuan untuk mengetahui Pengaruh *Flipped Classroom terhadap Knowledge, Skill, dan Engagement Mahasiswa Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa.*

#### 4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman secara mendalam dan menambah pengetahuan peneliti mengenai Pengaruh *Flipped Classroom terhadap Knowledge, Skill, dan Engagement Mahasiswa Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa.*

## 1.6 Batasan Penelitian

Demi mendapatkan hasil yang maksimal, penelitian ini dibatasi oleh kriteria dan cakupan tertentu yang dianggap relevan. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel pada penelitian ini dibatasi pada 5 variabel yang terdiri dari *flipped classroom*, pengetahuan mahasiswa, kemampuan mahasiswa, keterlibatan mahasiswa, dan kepuasan mahasiswa.
2. Peneliti menetapkan beberapa kriteria dalam memilih responden penelitian, yaitu:
  - a. Mahasiswa-Mahasiswi universitas swasta di Tangerang Raya
  - b. Pernah melaksanakan pembelajaran daring
  - c. Mengetahui apa itu *flipped classroom*
  - d. Pernah terlibat dalam proses pembelajaran dengan metode *flipped classroom*

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi yang dilakukan penulis dengan judul “Bagaimana Pengaruh *Flipped Classroom* terhadap *Knowledge*, *Skill*, dan *Engagement* Mahasiswa Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa: Telaah Pada Mahasiswa-Mahasiswi Universitas Swasta di Tangerang Raya.” adalah:

### **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 *Flipped Classroom* terhadap *Knowledge*, *Skill*, dan *Engagement* Mahasiswa Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa

### **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 *flipped classroom* terhadap keterlibatan mahasiswa, *student skill*, dan *student knowledge* yang berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang Simpulan dari peilitian yang terkait pengaruh *flipped classroom* terhadap keterlibatan mahasiswa, *student skill*, dan *student knowledge* yang berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa

