

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ini terjadi sangat cepat. Berbagai inovasi teknologi informasi dan komunikasi telah banyak membantu pekerjaan dalam sisi kehidupan manusia. Termasuk dalam sisi pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi sudah banyak membantu dalam kegiatan pendidikan.

Di bidang pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh menerapkan sistem pembelajaran tidak berlangsung dalam suatu ruangan kelas, sehingga tidak ada interaksi tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan. Interaksi ini sangat mungkin dilakukan dengan berbagai macam media pembelajaran supaya mudah dijangkau pembelajar dalam mendapatkan materi pembelajaran atau informasi – informasi lainnya.

Alasan diadakannya pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah bagi orang yang setiap harinya bekerja dengan memiliki waktu kerja yang padat, bertempat tinggal dan bekerja jauh dari lembaga pendidikan. Peserta didik sering menyayangkan waktu dan biaya yang

hilang jika harus mengikuti pembelajaran atau perkuliahan konvensional pada pendidikan tinggi. Terlebih lagi harus meluangkan waktu beberapa jam setiap harinya untuk duduk di kelas, menyesuaikan jadwal belajar, praktikum dan semua kegiatan lainnya dengan jam kerjanya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara perlahan mampu meningkatkan mutu dan layanan pembelajaran jarak jauh menjadi lebih baik.

Indonesia adalah negara terbesar di Asia Tenggara, baik dilihat dari jumlah penduduk, jumlah suku bangsa dan bahasanya, jumlah pulau-pulau maupun luas geografisnya. Dengan kondisi seperti itu banyak masalah yang timbul dalam pemerataan pendidikan tinggi dibandingkan negara-negara tetangga (ASEAN). Teknologi komunikasi dan informasi pendidikan dengan segala aplikasinya mampu memberikan pemecahan masalah dalam hal pemerataan pendidikan. Namun apakah pendayagunaan teknologi tersebut sudah digunakan dengan semaksimal dan sebaik mungkin untuk peningkatan pemerataan pendidikan di Indonesia?

Adanya dukungan dari pemerintah menstimulasi perguruan tinggi di Indonesia untuk membangun sistem belajar berbasis jaringan (BBJ). Hal ini merupakan suatu tantangan bagi perguruan tinggi untuk merealisasikan sistem pembelajaran berbasis jaringan. Untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan tersebut, pembelajaran berbasis

jaringan adalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang dapat digunakan dalam jarak jauh dan juga dapat diakses kapan saja.

Beberapa istilah BBJ (belajar berbasis jaringan) salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* dapat menggantikan model belajar konvensional namun ada juga yang digunakan untuk memperkuat model belajar tersebut agar peserta didik lebih mandiri dan kreatif dalam belajar. Kapasitas peserta didik sangat bervariasi, sehingga tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaian agar materi/pesan dapat sampai dengan baik kepada siswa. *E-learning* adalah program yang memiliki konten yaitu informasi dan metode pembelajaran yang membantu peserta didik mempelajari suatu materi. Program *e-learning* yang disampaikan melalui perangkat digital seperti komputer, *smartphone* menggunakan kata-kata dalam bentuk lisan atau dicetak teks dan gambar seperti ilustrasi, foto, animasi, atau video.

Banyak perguruan tinggi yang beralih menggunakan *e-learning* untuk menghemat waktu dan biaya terkait dengan pembelajaran tradisional. Namun penghematan biaya hanyalah ilusi ketika *e-learning* tidak dapat digunakan dan dikelola dengan efektif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan terkait dengan hasil yang diinginkan. Pemanfaatan *e-learning* terkait dengan bagaimana aksesibilitas dapat terjadi dengan baik oleh peserta didik dan dikelola guru untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemanfaatan potensi *e-learning* diharapkan mampu menyediakan lingkungan belajar yang relevan dan menghemat biaya.

Pergeseran paradigma pendidikan dari *teacher centered* menuju *student centered* dalam dunia pendidikan tinggi menuntut peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri. Peserta didik dalam paradigma *learner centered* dituntut untuk memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar. Pengetahuan tidak lagi ditransfer dari dosen langsung ke peserta didik, melainkan dibangun oleh para peserta didik secara kolaboratif dan kooperatif dengan kelompok yang saling mendukung. Namun peserta didik belum mampu mengendalikan diri secara baik dalam situasi pembelajaran. Mahasiswa masih cenderung terbawa masa pembelajaran *teacher centered* saat sekolah menengah akhir. Dengan demikian hal ini akan terbentur dengan konsep kemandirian mahasiswa yang diperlukan saat melakukan pembelajaran di masa perkuliahan. Pemanfaatan *e-learning* diharapkan mampu menjadi solusi sebagai pembiasaan pembelajaran secara mandiri. Tanpa adanya kontrol dari dosen dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai fasilitas pembelajaran, *e-learning* harus mampu dikemas untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa secara mandiri. Untuk itu pembelajaran secara *online* dilakukan dengan persentase tertentu agar pembelajaran mampu

diserap secara mandiri dengan efisien, efektif dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk menemukan relevansi penelitian dengan definisi Teknologi Pendidikan yang dijadikan dasar dilakukannya penelitian. Menurut Association for Educational Communications Technology (2004) meluncurkan definisi terbaru teknologi pendidikan sebagai berikut:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”* (“Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang tepat”)<sup>1</sup>.

Menurut *Uwes A. Chaeruman* minimal ada sembilan elemen kunci yang terdapat dalam definisi teknologi pendidikan menurut AECT, berikut adalah salah satu elemen dari sembilan elemen yang disebutkan *Uwes A Chaeruman* terkait dengan penelitian.

**“Elemen #1: Study (Penelitian dan Praktek Reflektif),** Elemen ini mengandung makna bahwa:

1. Teori dan praktek ke-TP-an didasarkan atas hasil konstruksi pengetahuan terus menerus melalui penelitian dan praktek reflektif (study).
2. Study, lebih dari sekedar penelitian tradisional. Tapi, meliputi semua aktivitas ilmiah seperti penelitian, pengembangan, analisis kajian, needs assessment, maupun evaluasi.
3. Trend study terbaru adalah digunakannya “authentic environment” dan “voice of practitioner”<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2013) hlm 212

<sup>2</sup> <http://www.teknologi-pendidikan.net/2011/08/13/teknologi-pendidikan-definisi-ict-2004/> diakses pada 22 Oktober 2014 pukul 19:30 wib

Pertama, teori dan praktek teknologi pendidikan didasarkan atas hasil konstruksi pengetahuan terus menerus melalui penelitian dan praktek reflektif. Perkembangan teknologi pendidikan dilakukan melalui penelitian secara terus menerus sehingga mampu membangun pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan. Kedua, kajian dilakukan lebih dari sekedar penelitian tradisional. Tapi meliputi semua aktivitas ilmiah seperti penelitian, pengembangan, analisis, kajian, *needs assessment*, maupun evaluasi. Dalam penelitiannya, teknologi pendidikan melakukan pengembangan, analisis, kajian, *needs assesment*, maupun evaluasi. Ketiga, penelitian selalu dilakukan dengan *trend* topik terbaru dan menggunakan pengalaman-pengalaman peneliti sebelumnya.

Dari uraian definisi teknologi pendidikan diatas memiliki makna bahwa penelitian dan kajian pembelajaran dalam teknologi pendidikan diciptakan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin. Menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pelatihan yang sudah ditentukan. Lingkup teknolog pendidikan adalah bagaimana untuk menciptakan, menggunakan dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang ada. *E-learning* sebagai inovasi dalam bidang teknologi pendidikan yang mampu membantu pembelajaran, telah

diterapkan cukup lama dan terus mengalami perkembangan. Dalam beberapa tahun terakhir *e-learning* semakin banyak digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pendidikan. Untuk itu sebagai mahasiswa teknologi pendidikan, peneliti berusaha mengkaji *e-learning* sebagai objek penelitian yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif di Universitas Negeri Jakarta.

Di Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Teknologi Pendidikan yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis digital (*e-learning*) ini sejak tahun 2008, tentu sudah memiliki kesiapan untuk menerapkan pembelajaran *e-learning*. Banyak mata kuliah pada Program Studi Teknologi Pendidikan yang diterapkan dalam pembelajarannya dengan *e-learning*. Mata kuliah yang diterapkan dengan menggunakan *e-learning* diantaranya adalah mata kuliah wajib diikuti oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Mata Kuliah tersebut adalah Desain Pembelajaran, Desain E-Learning, Desain Web, Kewirausahaan, Sistem Pendidikan, Komunikasi Visual, Profesi Pendidikan, Psikologi Pendidikan dan Teknologi Kinerja.

Mata kuliah diatas diselenggarakan secara *blended learning*. *Blended learning* adalah perpaduan strategi penyampaian pembelajaran dikelas (tatap muka) dan strategi penyampaian pembelajaran secara online. Pembelajaran berbasis *blended learning* diasumsikan menjadi pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik

yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar blended menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda. Sebuah komunitas belajar dapat dilakukan oleh pelajar dan pengajar yang dapat berinteraksi setiap saat dan di mana saja karena memanfaatkan komputer maupun perangkat lain (*smartphone*). *Blended learning* memberikan fasilitasi belajar yang sangat sensitif terhadap segala perbedaan karakteristik psikologis maupun lingkungan belajar.

Dari sekian banyak mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta banyak yang sudah menggunakan *e-learning*. Peneliti memilih mata kuliah Komunikasi Visual untuk dikaji lebih dalam. Adapun alasan memilih mata kuliah tersebut. Mahasiswa cenderung belum fokus pada tahap pembukaan pembelajaran. Mahasiswa belum mampu menseleksi kebutuhan cara belajar apa yang tepat untuk mampu menyerap materi dengan baik dari *homepage course* Komunikasi Visual. Tanpa ada kontrol dari dosen pengampu, mahasiswa masih sulit menggunakan *e-learning* dalam *homepage web-site online learning* dengan baik. Pemanfaatan berbagai aplikasi *e-learning* oleh dosen pengampu mata kuliah Komunikasi Visual secara online diharapkan mampu menjadi fasilitator mahasiswa untuk mampu belajar dengan efektif. Serta mampu mendorong mahasiswa



menjadi individu yang mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas untuk mampu meningkatkan pengetahuan.

Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *e-learning* pada mata kuliah Komunikasi Visual sudah menggunakan aplikasi sesuai proses dan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan kajian untuk mengetahui gambaran bagaimana pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran *online* mata kuliah Komunikasi Visual. Serta demi keberlangsungan dan kesuksesan program itu sendiri untuk bisa lebih baik seiring perkembangan teknologi.

Untuk menemukan jawaban atas fenomena latar belakang peneliti sebagai mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan dalam penulisan skripsi ini berusaha untuk mengkaji proses pemanfaatan dari *e-learning* pada mata kuliah Komunikasi Visual.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang disebutkan di atas, ditemukan masalah – masalah yang berhubungan dengan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah melalui metode pembelajaran *blended learning* dalam mata kuliah Komunikasi Visual dapat mengoptimalkan pembelajaran yang efektif?
2. Mengapa pelaksanaan pembelajaran Komunikasi Visual menggunakan *e-learning*?

3. Apakah pelaksanaan pembelajaran Komunikasi Visual menggunakan *e-learning*?
4. Apakah petunjuk – petunjuk / perintah - perintah cukup jelas dalam memandu mahasiswa menggunakan (*e-learning*) dalam pembelajaran komunikasi visual?
5. Berapa persentase pertemuan online yang ideal dalam pembelajaran Komunikasi Visual?
6. Bagaimana pemanfaatan *e-learning* pada mata kuliah Komunikasi Visual di *homepage courses* [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net)?

#### **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang ditemukan, untuk memperkecil lingkup pembahasan maka penelitian yang dikaji adalah dalam sisi bagaimana dosen memanfaatkan strategi *e-learning* pada pembelajaran Komunikasi Visual dalam *web-based learning* [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net).

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan fenomena pemanfaatan *e-learning* pada *web-based learning* mata kuliah Komunikasi Visual di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

#### **E. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran mata kuliah Komunikasi

Visual pada homepage courses [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net) di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta?”

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan *e-learning* pada mata kuliah Komunikasi Visual di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Adapun harapan penulisan skripsi ini dapat bermanfaat:

1. **Program Studi Teknologi Pendidikan:** Hasil kajian ini untuk mengetahui, pemanfaatan *e-learning* pada mata kuliah Komunikasi Visual. Dan sangat besar harapan penulis agar penelitian ini dapat bermanfaat menjadi gambaran untuk pemanfaatan *e-learning* yang lebih baik lagi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta dimasa mendatang.
2. **Peneliti:** Skripsi ini dibuat dengan dasar sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 serta untuk meningkatkan diri sebagai lulusan yang mampu berkompetisi dalam dunia pendidikan.
3. **Penelitian Selanjutnya:** Penelitian selanjutnya peneliti merekomendasi untuk mengevaluasi tentang kajian-kajian penelitian *e-learning* yang telah dilakukan.