

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan dilakukan oleh individu atau kelompok melalui proses pengajaran atau pelatihan agar terbentuk perubahan tingkah laku berupa bertambahnya pengetahuan, sikap, keterampilan, akhlak mulia, dan tanggung jawab sehingga berguna untuk kehidupan di lingkungan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi pada kehidupan masyarakat terus berkembang. Hal tersebut terjadi khususnya pada dunia pendidikan. Perubahan pendidikan yang saat ini dirasakan adalah sistem pembelajaran yang awalnya *teacher centered* menjadi *student centered* menyebabkan siswa belajar lebih aktif, kreatif,

¹ UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional

dan mandiri. Selain itu, dengan adanya perkembangan teknologi terdapat program belajar jarak jauh (*online*) dimana siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Perubahan pendidikan tersebut dapat berdampak pada perbaikan, meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai alat atau cara baru dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pendidikan.

Perubahan dalam sistem pembelajaran sebenarnya dapat dirasakan langsung di program studi Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi dalam naungan Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Lulusan program studi Teknologi Pendidikan sering disebut teknolog pendidikan. Sebagai teknolog pendidikan sekaligus agen perubahan dituntut mampu melakukan inovasi-inovasi pembelajaran. Kemampuan tersebut, diajarkan pada mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan”.

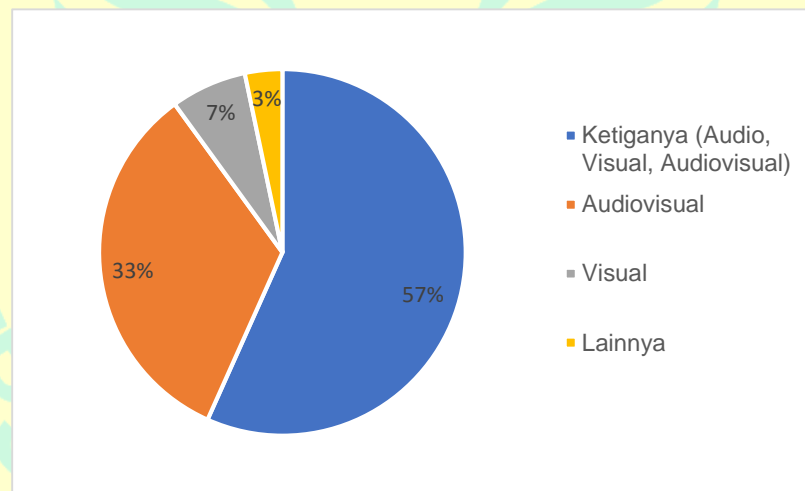
Mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan” (DIP) merupakan mata kuliah wajib untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah ini sangat penting karena memberikan pengetahuan dasar tentang inovasi dalam bidang pendidikan dan mendorong mahasiswa menjadi agen perubahan di bidang pendidikan. Sesuai dengan silabus, mata kuliah ini memiliki tujuan yaitu pada akhir pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu menilai difusi inovasi di bidang teknologi pendidikan atau pembelajaran dengan tepat.

Menurut hasil wawancara pada tanggal 28 November 2019 dengan dosen pengampu mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan”, Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, MM. materi pada mata kuliah ini cukup banyak dengan jumlah pertemuan yang terbatas sehingga mengharuskan mahasiswa untuk belajar mandiri. Materi yang bersifat teori dan konsep pada mata kuliah ini cukup banyak sehingga mahasiswa perlu belajar mandiri di luar jam perkuliahan agar memahami materi secara mendalam. Selain itu, mata kuliah ini memiliki perubahan pada metode dan sistem pembelajarannya karena mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi.

Pada tahun 2012 sampai dengan 2017 mata kuliah ini fokus pada metode ceramah, presentasi, dan *Forum Group Discussion* (FGD) melalui media sosial *Facebook*. Sebelum menjelaskan materi, dosen memberikan studi kasus pada *Forum Group Discussion* (FGD) dan mahasiswa diminta untuk berdiskusi untuk menyelesaikan studi kasus tersebut. Pada pertemuan selanjutnya, dosen memberikan evaluasi terhadap studi kasus yang telah diberikan dan menjelaskan materi. Tetapi pada *Forum Group Discussion* (FGD) ini terdapat beberapa mahasiswa yang kurang aktif dalam menyelesaikan diskusi studi kasus tersebut.

Selanjutnya pada tahun 2018 dan 2019 mata kuliah ini mengalami perubahan metode pembelajarannya dengan menggunakan *Blended Learning*. Mahasiswa dapat mempelajari materi yang ada dalam *hylearn*

sebelum tatap muka. Pertemuan tatap muka merupakan salah satu upaya untuk memonitor pemahaman mahasiswa terhadap materi. Pada *online learning* ini mahasiswa harus membaca materi dan menyelesaikan tugas yang sudah disediakan. Materi pada *online learning* ini kebanyakan dalam bentuk *Portable Document Format (PDF)* dan *Powerpoint* yang umumnya berisi verbal. Materi yang umumnya berbentuk verbal tersebut membuat mahasiswa kurang mampu memahami materi dan cenderung bosan, sehingga perlunya variasi media seperti visual dan audiovisual dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi.



Gambar 1.1
Diagram sumber belajar yang efektif menurut mahasiswa.

Menurut hasil survei berupa kuesioner pada beberapa mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan” pada tanggal 1 Desember 2019, pembelajaran pada mata kuliah ini membutuhkan sumber belajar yang efektif dan bervariasi. Sebanyak 57% mahasiswa

memilih sumber belajar berupa materi-materi yang diintegrasikan dalam bentuk verbal, audio, visual, dan audiovisual. Sehingga dengan adanya sumber belajar tersebut, mahasiswa dapat memahami materi dengan baik, lebih menarik, meminimalisir kebosanan, dan memperkaya proses penerimaan pembelajaran.

Mahasiswa yang mempelajari mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan” dapat dikategorikan sebagai generasi milenial. Menurut Elwood Carlson generasi milenial adalah mereka yang lahir dalam rentang tahun 1983 sampai dengan 2001.² Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital yang disebut sebagai gaya belajar *digital native*. Minat membaca secara konvensional (buku, majalah, koran) kini sudah menurun karena generasi milenial lebih memilih membaca menggunakan *smartphone* atau laptop. Sehingga mahasiswa perlu sumber belajar yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan sebagai belajar mandiri kapan dan dimana saja.

Adapun definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT, adalah:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”³

² Badan Pusat Statistik, *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*, (Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018), h. 14.

³ Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h.31.

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi Pendidikan dapat memfasilitasi belajar dan mengatasi masalah dengan menyediakan sumber belajar yang tepat dan menarik. Pemilihan sumber belajar harus sesuai dengan pokok bahasan dan karakteristik mahasiswa agar meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian masalah tersebut, perlunya pengembangan sumber belajar yang tepat yaitu modul elektronik yang interaktif, mudah dipelajari kapan dan dimana saja secara mandiri, serta cocok dengan karakteristik mahasiswa sebagai generasi milenial.

Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013), modul elektronik adalah modul berbasis TIK yang mudah digunakan, mampu memuat gambar, teks, animasi, video dan penilaian hasil belajar yang bisa diakses oleh siapapun dan kapanpun asalkan peserta didik memiliki fasilitas komputer, laptop ataupun ponsel pintar.⁴ Sedangkan menurut Suryadie (2014), modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.⁵ Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan

⁴ Elfahmi Dwi Kurniawan dan Nopriyanti Imam Syofii, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Kuliah CAD/CAM, Volume 5, November 2018, h.3. <https://ejournal.unsri.ac.id/> Diunduh pada tanggal 4 Desember 2019 pukul 20.00 WIB.

⁵ Nita Sunarya Herawati, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA, Volume 5,

bahwa modul elektronik adalah media interaktif yang penyajiannya mengintegrasikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video secara berurutan dan berkelanjutan sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Sistem pembelajaran pada modul ini bersifat *asynchronous* (tidak langsung) yang dibutuhkan mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk belajar mandiri. Pada penyajiannya, modul elektronik dapat mengintegrasikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan video secara berurutan dan berkelanjutan yang memang penting dipelajari untuk menunjang materi “Difusi Inovasi Pendidikan”. Selain itu, pada modul elektronik terdapat tes setiap akhir materi untuk mengetahui hasil belajar dan kemampuan mahasiswa. Modul elektronik ini akan menyajikan berbagai bentuk informasi menjadi suatu bahan ajar interaktif yang dapat diakses pada *hylearn*. Sehingga penggabungan sumber belajar berupa *hylearn* dan modul elektronik ini dapat digunakan sebagai variasi dan memperkaya sumber belajar mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong melakukan penelitian berjudul: “Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan” di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ” yang menyajikan 7 topik materi yaitu perubahan pendidikan, perubahan dan

inovasi, inovasi, keputusan inovasi, tingkat keinovatifan dengan kategori adopter, komunikasi dalam difusi inovasi, dan difusi inovasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul yaitu:

1. Sumber belajar apa yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan memfasilitasi belajar mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
2. Sumber belajar apa yang dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar?
3. Bagaimana cara mengatasi mahasiswa yang cenderung sulit dan bosan untuk membaca materi?
4. Apakah modul elektronik lebih efektif dan efisien sebagai bahan ajar mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
5. Bagaimana pengembangan modul elektronik yang sesuai untuk mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Mengingat keterbatasan penelitian dari segi kemampuan, waktu, dana, dan tenaga maka peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang telah teridentifikasi yaitu:

1. Jenis Masalah

Peneliti memfokuskan pada pengembangan modul elektronik dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck 1988.

2. Fokus Pembahasan

Fokus pembahasan mengacu pada 7 topik materi mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan”.

3. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa 2019 program studi Teknologi Pendidikan UNJ yang mengambil mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan”.

4. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di prodi Teknologi Pendidikan UNJ yang beralamat Jl. Rawamangun Muka Raya No.7, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, tepatnya di Gedung Daksinapati lantai 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, dapat disimpulkan rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana pengembangan modul elektronik yang sesuai untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2019 pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?”

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa modul elektronik yang digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan” di program studi Teknologi Pendidikan UNJ.

F. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, maka diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran, khususnya modul elektronik untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Bagi mahasiswa. Hasil pengembangan ini akan memberikan acuan yang berarti dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

- b. Bagi dosen. Menjadi masukan bagi dosen dalam meningkatkan pengetahuan dan dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan serta mendapat pengalaman langsung terkait pengembangan modul elektronik mata kuliah “Difusi Inovasi Pendidikan”.

