

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak orang yang salah mengerti mengenai apa itu teknologi, di dalam pemikiran orang kebanyakan teknologi hanyalah barang-barang perangkat keras seperti komputer, laptop, handphone dan lain-lain. Teknologi bukanlah hanya beberapa perangkat keras tersebut melainkan segala hal yang dapat membantu manusia di dalam beraktivitas, seperti halnya bangku, gelas, tas, dan lain-lain itupun termasuk kedalam teknologi. Akan tetapi tidak dipungkiri lagi bahwa teknologi adalah hal yang identik dengan perangkat keras tersebut dimata khalayak ramai dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pada era ini yang sangatlah pesat.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini terjadi pada skala yang besar (mendunia) yang berdampak positif pada kehidupan kita sehari-hari, contohnya kita dapat berkomunikasi maupun mendapatkan informasi dimanapun dan kapanpun sehingga jarak dan waktu tidak lagi menjadi halangan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini menjadi hal yang sangat dominan di dalam kehidupan kita sehari-hari.

Dampak positif lain yang terlihat dengan pesatnya perkembangan TIK ini adalah terbantunya aspek pendidikan kita. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini kegiatan pembelajaran pun dapat menjadi lebih menarik dan juga bervariasi, tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung mudah membuat peserta didik cepat bosan mengikuti pembelajaran, disini pengajar juga dapat memanfaatkan berbagai media lain untuk menstimulasi peserta didik agar lebih termotivasi lagi di dalam belajar.

Belajar adalah sebuah kebutuhan dalam kehidupan manusia, dengan belajar kita dapat menambah wawasan menjadi lebih luas, mencapai berbagai macam kompetensi, dan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif, berdasarkan hal tersebut untuk membuat peserta didik belajar dibutuhkanlah sebuah media yang baik, menarik dan sesuai agar mereka nyaman dan tidak mudah bosan untuk belajar.

Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang¹. Berdasarkan penjelasan berikut dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah lingkungan yang dibuat

¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007). Hal. 11

untuk seseorang dapat belajar secara terstruktur dengan mengacu pada rencana atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh lembaga untuk meningkatkan kompetensi pada diri seseorang.

Program studi teknologi pendidikan merupakan program studi yang menghasilkan teknolog pendidikan yang dapat memecahkan berbagai masalah pembelajaran di dunia pendidikan. Bukan sebagai pengajar, teknolog pendidikan merupakan orang-orang yang bekerja di belakang layar untuk memfasilitasi belajar agar terciptanya sebuah lingkungan belajar yang nyaman, efektif, dan efisien.

Mengacu pada AECT atau Association for Educational Communication and Technology pada tahun 2004 mendefinisikan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Berdasarkan definisi berikut dapat disimpulkan bahwa program studi teknologi pendidikan merupakan studi yang memfokuskan diri dalam pemecahan masalah belajar yang seringkali membuat peserta didik kurang memahami isi pesan yang terkandung dalam pembelajaran dengan memfasilitasi pembelajaran mereka dan meningkatkan kinerja dengan cara merancang lingkungan belajar yang mendukung suatu proses pembelajaran berjalan sesuai kebutuhan yang ditargetkan oleh sebuah lembaga, efektif dan juga efisien.

Pengembangan produk media untuk pembelajaran dengan mengintegrasikannya pada teknologi informasi dan komunikasi pada era ini dapat dikatakan sangat membantu, baik itu bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Menurut Brings (1970) teknologi ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh : buku, film, kaset. Selanjutnya Aristi Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut asosiasi teknologi komunikasi pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.²

Berdasarkan definisi yang dikemukakan berikut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan oleh pengajar yang dikembangkan untuk membantu mereka di dalam kegiatan pembelajaran baik dalam hal penyampaian pesan dalam materi pelajaran dan juga cara pendekatan mereka pada peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran untuk membuat mereka belajar dan mendapatkan kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Media dibedakan menjadi 2 (dua) jenis yaitu media cetak dan media non cetak, contoh media cetak adalah poster, buku, flipchart, dan lain-lain. Sedangkan media non salah satu contohnya adalah learning. Pada hakikatnya e-learning ialah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital

² Muhammad Rohman, M. Pd dan Sofan Amri, S. Pd, Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran, Jakarta : Prestasi Pustakarya 2013. Hal 156

seperti multimedia³. E-learning sendiri merupakan suatu media yang dipopulerkan sejak tahun 1980-an (Pegler & Littlejohn, 2007). Banyak istilah yang terkait dengan e-learning, seperti kelas virtual, pembelajaran online, blended learning, embedded learning, dan lain-lain (Horton, 2006) ⁴

Banyak istilah yang muncul meliputi konsep e-learning ini, misalnya seperti online learning, virtual learning, web-based learning, dan lain-lain. Di prodi teknologi pendidikan sendiri e-learning merupakan inovasi yang tidak asing lagi, salah satu pengembangan e-learning yang sangat identik dengan teknologi pendidikan UNJ adalah penggunaan situs web bali dalam pembelajaran online disetiap mata kuliah yang mengaplikasikannya pada beberapa pertemuan proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Web bali ini dikenalkan oleh prodi teknologi pendidikan UNJ pada tahun 2009. Pengembangan inovasi berupa pembelajaran berbasis jaringan (web-based learning) ini dimaksudkan untuk memfasilitasi peserta didik dan juga untuk mengatasi masalah belajar yang sering sekali kita temui di aspek pendidikan kita, yakni kesulitan dalam pengadaaan kelas fisik, sulitnya dalam mengakses sumber belajar yang dibutuhkan mahasiswa teknologi pendidikan, dan beberapa masalah lain yang dirasa muncul karena kurangnya variasi dan

³ D.S Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2012). Hal 276

⁴ Uwes Anis Chaeruman-Santi Maudiarti, "Quadrant of Blended Learning: a Proposed Conceptual Model for Designing Effective Blended Learning

inovasi yang dilakukan dalam sistem pembelajaran di prodi teknologi pendidikan.

Banyak platform yang diteliti dan diujicobakan untuk terciptanya pembelajaran online yang dapat memfasilitasi mahasiswa teknologi pendidikan menjadi lebih baik, pada salah satu mata kuliah di teknologi pendidikan sendiri yakni mata kuliah desain e-learning (DEL) kita sebagai mahasiswa teknologi pendidikan diminta untuk mengembangkan sebuah Learning Management System (LMS) yang spesifik untuk pembelajaran yang mahasiswanya sendiri dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok tersebut diharuskan mengembangkan platform yang berbeda-beda seperti moodle, totara, forma dan LMS lain yang dirasa memiliki potensi untuk dijadikan platform pembelajaran yang baik. Pengembangan pembelajaran dengan penggunaan LMS atau pembelajaran berbasis platform ini menjadi solusi yang sangat baik di dalam dunia pendidikan kita, beberapa alasan yang melandasi argument tersebut adalah dengan mengaplikasikan penggunaan platform dalam pembelajaran kita dapat menekan penggunaan biaya baik dalam hal pengembangannya maupun pengelolaan (maintenance) selama media tersebut digunakan dalam suatu lembaga yang pada hal ini memiliki pandangan besar ketika kita mengembangkan sebuah produk media pembelajaran dan dapat dengan mudah diakses dimanapun oleh peserta

didik selama mereka memiliki koneksi internet dan perangkat yang mendukung.

Tidak berhenti pada web bali, prodi teknologi pendidikan di beberapa waktu belakangan ini yang tepatnya pada tahun 2017 juga mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran yang serupa yakni web based learning dengan lingkup yang lebih besar, yakni pembelajaran daring (online) dengan mencakup keseluruhan prodi di fakultas ilmu pendidikan di UNJ web based learning tersebut yaitu <http://fip.unj.ac.id/hylearn>. Pengembangan pembelajaran online ini mengusung aspek hybrid learning yang dimaksudkan pembelajaran dengan menggabungkan berbagai aspek pendekatan pembelajaran ditujukan untuk membuat pembelajaran khususnya di fakultas ilmu pendidikan menjadi lebih variatif dan juga dapat membantu memfasilitasi mahasiswa di setiap prodi untuk mendapat sumber belajar terkait mata kuliah yang mereka ikuti secara mandiri dengan mudah. Dengan adanya inovasi ini juga dosen akan terbantu dari aspek penilaian untuk mahasiswa yang mengikuti mata kuliah yang diampu dosen tersebut. Pengembangan pembelajaran berbasis jaringan pada fip hylearn ini menggunakan platform totara yang termasuk kedalam jenis LMS (learning management system). Platform totara sendiri merupakan platform yang dihasilkan dari pengembangan LMS yang sudah sering kita temui dalam pengembangan pembelajaran yaitu adalah platform Moodle, namun terdapat beberapa masalah yang ditemui dalam pengembangan ini yang salah satunya

yakni kurangnya objek belajar yang dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa fakultas ilmu pendidikan karena inovasi ini adalah inovasi yang baru maka objek belajar yang dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi mahasiswanya pun masih dalam kategori minim, oleh karena itu dibutuhkan seorang pengembang yang bisa membuat objek belajar yang baik dan mampu memfasilitasi pembelajaran online tersebut dengan sumber belajar yang sesuai dengan mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa pengguna fip hylearn ini.

Pengembangan e-learning sendiri memiliki beberapa hal yang harus menjadi perhatian utama oleh sang pengembang, salah satunya adalah dari aspek pengembangan objek belajarnya yang secara harfiah dikatakan sebagai learning object atau LO. Learning object sendiri adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk membantu penyampaian informasi baik itu berupa format pembelajarannya maupun berupa pendekatan pada peserta didik yang sifatnya digital. LO ini berupa bahan ajar yang lebih spesifik di dalam pembelajaran, yang dimaksud spesifik disini ialah LO hanya menyampaikan satu konsep spesifik mengenai isi dari materi yang disampaikan pada peserta didik dan dapat membantu dalam membuat pembelajaran yang lebih baik dari aspek komunikasi atau penyampaian pesan. Learning object atau LO ini merupakan isi/materi ajar yang disusun sebagai aspek terkecil dari suatu mata pelajaran tertentu. Kemudian,

dikemas dalam bentuk digital, yaitu dokumen (pdf, word), atau video clips, audio clips, selanjutnya dirangkai menjadi suatu lingkungan belajar yang baru.⁵

Wiley (1999) menjelaskan bahwa :

*“small pieces of instruction (the LEGO blocks) that can be assembled (stacked together) into some larger instructional structure (castle or spaceship)”.*⁶

Wiley mengatakan learning object merupakan bagian-bagian kecil dari pembelajaran (balok-balok lego) yang bisa dirakit (ditumpuk) menjadi suatu struktur pembelajaran pembelajaran yang lebih besar. Dari beberapa definisi yang terkait dengan learning object tersebut bisa disimpulkan bahwa learning object ini memiliki peran sebagai sumber belajar yang spesifik bagi peserta didik, karena LO sendiri hanya membahas bagian terkecil untuk membuat pembelajaran lebih efisien. Tidak hanya itu setelah melihat lebih mendalam tentang learning object ini bisa ditarik kesimpulan juga bahwa learning object juga memiliki peran lain yaitu sebagai pendekatan bagi peserta didik, yang dimaksud pendekatan disini adalah seperti penggunaan learning guidance dalam navigasi pembelajaran

⁵ D.S Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2012). Hal 288

⁶ Dewi Salma Prawiradilaga. Dkk. Mozaik Teknologi Pendidikan (e-learning). (Jakarta: Kencana. 2013). Hal. 150

maupun penyampaian motivasi dan lain-lain sebagai cara agar pembelajaran lebih menarik.

Mata kuliah pengembangan media video merupakan mata kuliah wajib yang harus dipelajari oleh mahasiswa teknologi pendidikan yang mengambil konsentrasi pengembang media. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan mengenai dasar-dasar pengambilan gambar dan bagaimana memproduksi sebuah video atau film untuk pembelajaran baik itu video tutorial maupun film pendek yang mengandung nilai-nilai kehidupan, yang pada pelaksanaannya lebih ke praktek (turun lapangan) daripada hanya mempelajarinya di dalam kelas.

Berdasarkan pada analisis yang dilakukan peneliti setelah melakukan penyebaran angket mulai dari angkatan 2016 dan 2017 di prodi Teknologi Pendidikan UNJ maka di dapatkan kesimpulan, yakni pembelajaran Pengembangan Media video masih memiliki beberapa kekurangan pada penyampaian materi teoritis dan penyampaian materi pada kelas tatap muka. Bukan hanya masalah tersebut pada mata kuliah ini pun memiliki masalah lain, yakni kurangnya fasilitas belajar, dan metode belajar yang dapat membantu mahasiswa dalam menambah wawasan mereka di dalam membuat produk yang berupa film pendek maupun video tutorial.

Selain menganalisis masalah yang ada di mata kuliah Pengembangan Media Video peneliti juga menganalisis pengalaman belajar online dan juga kecenderungan belajar mahasiswa khususnya untuk angkatan 2017 yang menjadi fokus penelitian kali ini. Data yang dihasilkan adalah angkatan 2017 Prodi Teknologi Pendidikan UNJ rata-rata sudah berpengalaman belajar secara online, bukan hal baru lagi untuk mereka mempelajarinya, mereka cenderung lebih suka mencari materi diinternet, dan menyukai pembelajaran secara online. Untuk gaya belajar mereka rata-rata memiliki kecenderungan gaya belajar visual.

Berdasarkan beberapa masalah yang terkait dengan mata kuliah ini, maka peneliti membuat suatu gagasan guna memfasilitasi pembelajaran mata kuliah pengembangan media video yaitu dengan mengembangkan objek belajar untuk mata kuliah pengembangan media video yang dapat diakses secara online. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan yakni membuat suatu produk pembelajaran yang berupa objek belajar yang pengembangan produknya berfokus pada penyajian visual yang baik untuk membantu mahasiswa dalam hal memfasilitasi mereka yang mengikuti pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Video.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan e-learning bisa berpengaruh terhadap pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Video?
2. Bagaimana mengembangkan objek belajar yang bisa memenuhi kebutuhan pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video?
3. Bagaimana bentuk objek belajar yang sesuai untuk pembelajaran mata kuliah pengembangan media video?

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pengembangan ini dibatasi ruang lingkupnya terhadap pengembangan objek belajar yang dapat diakses secara online di tautan <http://fip.unj.ac.id/hylearn> untuk mata kuliah Pengembangan Media video di Teknologi Pendidikan UNJ.

D. Rumusan Masalah

“Bagaimana Pengembangan objek belajar yang sesuai untuk mata kuliah Pengembangan Media Video”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa objek belajar yang berbasis jaringan (online) di program studi teknologi pendidikan sebagai solusi keterbatasan kelas fisik dan sumber belajar mandiri bagi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan UNJ dalam pembelajaran.

F. Kegunaan Penelitian

Penulisan penelitian “Pengembangan Objek Belajar Untuk Mata Kuliah Pengembangan Media Video Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta” ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca secara umum dan juga menjadi acuan penelitian di dalam pengembangan pembelajaran secara online di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi lembaga

Pengembangan ini dapat membantu Prodi Teknologi pendidikan dalam mengembangkan objek belajar (learning object) agar berlangsung efektif dan efisien.

2. Bagi Mahasiswa

Pengembangan ini dapat mempermudah mahasiswa prodi teknologi pendidikan dalam hal kelas fisik, mencari sumber belajar secara online dan juga dapat berpartisipasi dalam pembelajaran online dengan platform yang digunakan.

3. Bagi Dosen

Pengembangan ini dapat membantu dosen di dalam pelaksanaan pembelajaran secara online mulai dari memonitoring sampai penilaian.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan ini dapat dijadikan peneliti sebagai pengaplikasian ilmu TP pada Kawasan Pengembangan.