

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dalam jaringan (*online*) sangat pesat. Hal ini dibuktikan dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet yang semakin meningkat setiap tahunnya. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan pada tahun 2017 pengguna *internet* di Indonesia mengalami pertumbuhan luar biasa. Jumlah pengguna *internet* mencapai 143,26 Juta orang atau melampaui setengah total penduduk Indonesia, yakni sebesar 54,68 persen.¹

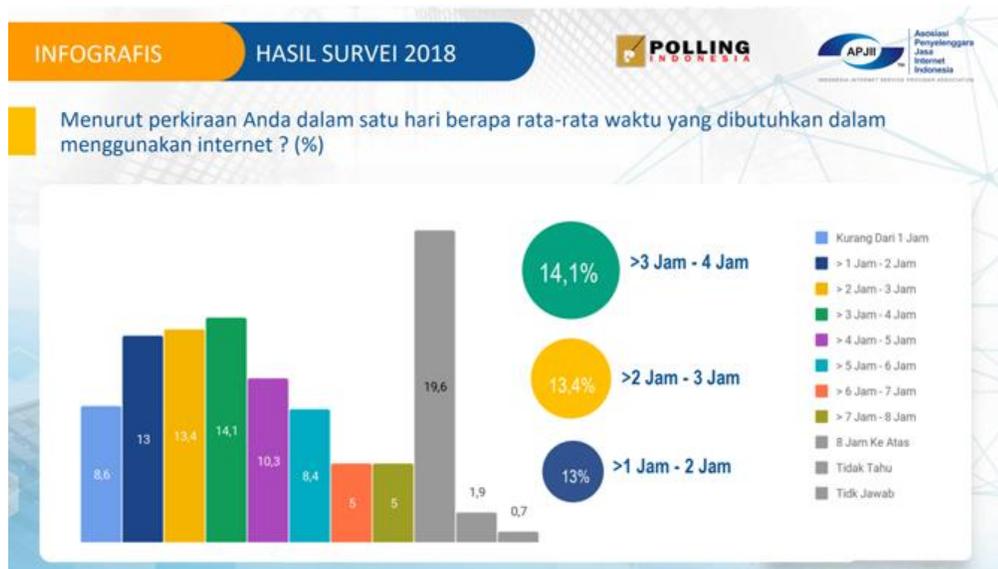
Pertumbuhan penggunaan internet semakin besar dengan dukungan teknologi telepon pintar (*smartphone*) yang semakin mudah dijangkau oleh masyarakat. Survei dari APJII mengungkapkan, masyarakat Indonesia paling banyak menggunakan *smartphone* dengan persentase sebesar 93,9 persen pengguna internet di tanah air.² Penggunaan *smartphone* kini menjadi sebuah kebutuhan yang

¹ Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia, *Survey Pengguna Internet Indonesia*. (2017) Diunduh dari <https://apjii.or.id/survei2017>

² Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia, *Survey Pengguna Internet Indonesia*. (2018) Diunduh dari <https://apjii.or.id/survei2018>

tidak terpisahkan bagi setiap individu dalam mengakses informasi ataupun berkomunikasi.

Menurut data yang APJII seseorang membutuhkan akses internet lebih dari 3-4 jam dalam sehari.³



Gambar 1.1. infografis – hasil survei 2018 (APJII)

Setiap pengguna dapat mengakses informasi dan komunikasi di mana saja selama 24 jam, dan dapat diakses oleh anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu dampak dari akses *internet* murah ini membuat perubahan perilaku dalam mencari informasi dan berkomunikasi, dimana orang lebih tertarik dan banyak menghabiskan waktu untuk mengakses informasi dan berkomunikasi menggunakan layanan *online* tersebut.

³ Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia, *Ibid*.

Generasi peserta didik yang kita miliki sekarang (Generasi WiFi) mengubah cara belajar, mereka dibesarkan dengan teknologi. Para ilmuwan menemukan bahwa paparan seumur hidup ini menyebabkan otak mereka berkembang secara berbeda. Itulah sebabnya sering terlihat bahwa peserta didik, tidak peduli apa level mereka, berjuang untuk hanya duduk kuliah dan membuat catatan.

Kita seharusnya tidak memaksa para peserta didik untuk belajar dengan cara yang sama seperti yang kita lakukan 10 tahun yang lalu, tetapi kita perlu memberi mereka bentuk pendidikan yang menantang mereka untuk mengeluarkan yang terbaik di dalamnya. Untungnya, para pendidik mulai memahami hal itu. Dalam bidang pendidikan sendiri pemanfaatan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) tengah berkembang pesat, yaitu dengan pemanfaatan berbagai macam konten elektronik yang dituangkan kedalam media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan cenderung membosankan, kini telah berubah. Banyak tenaga pengajar telah memanfaatkan media elektronik dan digital untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Salah satunya pemanfaatan laptop atau *gadget*, hanya dengan menggunakan satu unit media elektronik tersebut ditambah akses internet, sangat banyak

konten yang mampu ditampilkan kepada siswa dan sangat banyak materi yang dapat disampaikan.

Penelitian pengembangan dalam pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran yang telah dilakukan (Mu'arif & Surjono, 2016) (Helianak & Surjono, 2014) (Purmadi & Surjono, 2016) (Januarisman & Ghufro, 2016) (Supriyono & Sugirin, 2014) menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap *outcomes* siswa, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa.⁴

Sejalan dengan itu, sebuah penelitian eksperimen yang telah dilakukan terhadap efektivitas penyampaian materi dan peningkatan kemampuan mengajar di perguruan tinggi menggunakan *Interactive-Whiteboard*, ditemukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengajar. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian (Munyor, 2014) menyarankan bahwa, berinvestasi pada teknologi baru jika digunakan dengan benar, akan menghemat uang dan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di dunia pendidikan tinggi.⁵

⁴ Mu'arif, H. A., & Surjono, H. D., *Pengembangan E-Learning Berbasis Pendekatan Ilmiah Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 5 Yogyakarta*. (Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 2016) hal. 195–206. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>

⁵ Munyor, G., *The Effectiveness of E-Learning in Higher Education : A Case Study of University of Dundee* (Scotland , United Kingdom : ADRRI Journal of Arts and Social Sciences, 2014) hal. 1–11. Retrieved from www.adrri.org

Pembelajaran elektronik yang dapat mengatasi keterbatasan dari pembelajaran konvensional (*classroom*, tatap muka) mulai banyak dimanfaatkan di berbagai institusi pendidikan tinggi di Indonesia, tidak terkecuali di Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Fenomena berkembangnya *e-learning* dalam pembelajaran yang dilaksanakan di UNJ dapat dilihat dari beberapa program studi yang menyelenggarakan *blended learning* (pembelajaran gabungan antara tatap muka dan *online*).

Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Fakultas MIPA UNJ merupakan fakultas yang turut mengembangkan pembelajaran elektronik bagi program studi yang ada di dalamnya. Portal pembelajaran elektronik ini dapat diakses oleh mahasiswa melalui laman <http://fip.unj.ac.id/hylearn/> untuk FIP UNJ dan <http://fmipa.unj.ac.id/elearning/mcl/> untuk FMIPA UNJ.

Sebagai salah satu program studi yang ada di lingkungan UNJ, program studi Teknologi Pendidikan UNJ merupakan yang pertama dalam menyelenggarakan pembelajaran elektronik di lingkungan UNJ. Pada tahun 2008, program studi Teknologi Pendidikan UNJ meluncurkan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang ada di lingkungan kampus UNJ melalui peluncuran portal pembelajaran elektronik *web-based learning* <http://courses.web-bali.net>. Melalui portal tersebut, mata kuliah yang ada di lingkungan Program Studi

Teknologi Pendidikan UNJ dapat diselenggarakan dalam bentuk *blended learning*. Hingga kini, *web-bali* tersebut masih dimanfaatkan sebagai sarana penyelenggaraan *blended learning* di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Pelaksanaan strategi pembelajaran *blended* tentunya disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, tujuan serta pembelajaran yang dirancang, dan kemampuan dosen sebagai desainer pembelajaran mata kuliah. Penyelenggaraan pembelajaran *blended learning* untuk mata kuliah yang ada di program studi Teknologi Pendidikan tentunya dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan kendala-kendala yang ditemukan dalam pembelajaran, oleh karenanya penyediaan *blended learning* dalam mata kuliah tersebut dianggap sebagai upaya memfasilitasi belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar.

Mata kuliah Evaluasi Program merupakan salah satu mata kuliah yang diselenggarakan oleh program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa dalam konsentrasi Desain Pembelajaran. Mata kuliah ini membahas dan mengkaji tentang apa yang dibutuhkan dalam melakukan evaluasi pada sebuah program dan bagaimana prosedur dalam mengevaluasi program secara sistematis dan terstruktur.

Evaluasi Program menjadi salah satu mata kuliah yang mendukung kompetensi keahlian bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Demi mendukung tercapainya kompetensi (*learning outcome*) tersebut, pembelajaran dalam mata kuliah Evaluasi Program dilaksanakan dengan alokasi waktu 3 SKS/minggu selama 16 pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Evaluasi Program selama ini dilakukan secara konvensional (tatap muka) yang diampuh oleh dosen bapak Drs. Mulyadi, M.Pd. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan topik yang kami diskusikan yaitu tentang tantangan yang dihadapi oleh dosen-dosen di era digitalisasi. Dosen-dosen sekarang dihadapkan pada kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti teknologi *smartphone* dan akses internet cepat, untuk itu teknologi tersebut harus dimanfaatkan demi menciptakan proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa.

Salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini adalah pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* ataupun *e-learning*. Dalam pendekatan pembelajaran tersebut, salah satu faktor yang menjadi penghambat dalam melaksanakan pembelajaran *blended* atau *e-*

learning adalah kesibukan dosen-dosen dalam mengajar yang padat, sehingga memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *blended learning* tersebut.

Kendala yang ada dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Program tentunya harus dipecahkan melalui intervensi yang sesuai. Hasil diskusi dengan pak Mulyadi, mengindikasikan intervensi yang dapat dilakukan oleh peneliti sebagai sebuah penelitian dengan cara mengembangkan *blended learning* sebagai suatu alternatif pemecahan masalah yang ada dalam pembelajaran mata kuliah Evaluasi Program.

Blended learning dipilih karena pembelajaran jenis ini merupakan pembelajaran bauran yang dapat mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Peserta didik saat ini membutuhkan lingkungan interaktif untuk belajar. Lingkungan ini, misalnya *platform* pembelajaran, adalah aspek *online*. Namun di samping itu peserta didik masih memerlukan tujuan dan kontrol atas apa yang mereka pelajari, yang akan diberikan oleh dosen selama pembelajaran tatap muka.

Salah satu kelebihan *blended learning* yaitu dapat mengatasi keterbatasan waktu yang ada dalam pembelajaran tatap muka. Selain itu, tipe belajar ini juga dapat memberikan kebebasan kepada

mahasiswa untuk mengakses sumber belajar dengan mudah melalui *learning management system* yang disediakan. Hal lainnya adalah *blended learning* dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan akses pembelajaran *online* sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Terakhir, *blended learning* dapat memfasilitasi komunikasi pembelajaran di luar kelas melalui fasilitas *chat room* dan forum diskusi *online*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Apa sajakah kendala-kendala pembelajaran yang ada dalam mata kuliah Evaluasi Program?
2. Apakah *blended learning* dapat menjadi solusi dari kendala yang ada dalam mata kuliah Evaluasi Program?
3. Bagaimana bentuk *blended learning* yang sesuai untuk dikembangkan pada mata Evaluasi Program?
4. Bagaimana proses mengembangkan *blended learning* untuk mata kuliah Evaluasi Program?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan *blended learning* untuk mata

kuliah Evaluasi Program di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu *prototype blended learning* beserta media perangkatnya untuk mata kuliah Evaluasi Program di lingkungan program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penulisan penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak yaitu:

a. Peneliti

Sebagai sarana dalam meningkatkan dan memperluas wawasan peneliti dalam bidang pengembangan pelatihan berbasis *blended learning* yang sedang berkembang pesat-pesatnya pada pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Peneliti juga dapat menerapkan hasil dari belajar selama menuntut ilmu dalam perkuliahan Teknologi Pendidikan, serta sebagai eksplorasi kemampuan diri dalam menghadapi tuntutan dunia kerja dalam bidang pendidikan di era digital.

b. Lembaga

Secara praktis penelitian ini dapat membantu Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dalam mengembangkan sebuah

pembelajaran berbasis *blended* pada mata kuliah Evaluasi Program sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan lingkungan di era digital.

c. Mahasiswa Peserta Kuliah

Pengembangan *blended learning* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap mahasiswa dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran, serta sebagai harapan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran Evaluasi Program secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dari mata kuliah ini dapat dicapai oleh mahasiswa dengan baik.