

# PENDAHULUAN

## BAB I

### A. Latar Belakang

Pendidikan menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana untuk meningkatkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan bertujuan untuk mengembangkan potensi dirinya dan untuk keterampilan peserta didik.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup dan menghasilkan perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut, menyangkut perubahan yang bersifat aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan menyangkut nilai dan sikap (Afektif).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Standar Proses Pendidikan, h.2

<sup>2</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2010). h. 3

Sedangkan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian yang di alami oleh siswa.<sup>3</sup> Berdasarkan kedua defisini di atas dapat disimpulkan bahwa agar terjadinya proses belajar dan pembelajaran perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat dan dapat membuat peserta didik mendukung proses belajar kemudian menghasilkan perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik tersebut.

Dengan berjalannya teknologi yang berkembang, teknologi informasi dan komunikasi sulit untuk dihentikan dan harus di kelola, dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya yang nantinya akan berdampak kepada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan definisi Teknologi Pendidikan pada tahun 2004 menurut AECT yaitu

*“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, managing appropriate technological processes and resources”.*<sup>4</sup>

Dilihat dari definisi di atas Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktik memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara membuat kemudian menggunakan teknologi dan sumber belajar.

---

<sup>3</sup> Ibid. h. 12

<sup>4</sup> Dewi Salma Prawiradilaga. Wawasan Teknologi Pendidikan. (Jakarta: Kencana, 2012). H.31

Pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Etika Praktek mengacu kepada standard etika praktis sebagaimana didefinisikan oleh Komite Etika AECT mengenai apa yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. Pergeseran paradigma kearah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pem-fasilitasi pembelajaran. Kinerja, kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah menerapkan sistem pembelajaran online atau sistem pembelajaran berbasis jaringan atau *Web Based Learning*. Konsep *e-learning* dengan spesifikasi khusus, yaitu Web Based Learning dalam proses pembelajaran. Penerapan *Web Based Learning* sudah sejak lama diterapkan oleh beberapa dosen Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, tetapi ditetapkan secara resmi dimulai sejak mei 2009 dengan platform claroline yang ditandai dengan peluncuran situs resmi jurusan, yaitu [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net). Kemudian seiring dengan berjalannya waktu mulai tahun 2015 mengelola e-learning

di Fakultas Ilmu Pendidikan, yaitu [fip.web-bali.net](http://fip.web-bali.net) dan tahun 2017 UNJ membuat salah satu e-learning menggunakan platform totara dengan situs [hylearn.unj.ac.id](http://hylearn.unj.ac.id)

Pada dasarnya belajar berbasis jaringan atau *Web Based Learning* adalah

*“Education via the internet, network or stand alone computer, e-learning is essentially the network-enabled transfer of skills and knowledge. E-learning refers to using electronic applications and processes to learn. E-learning application and processes include **web based learning**, computer based learning, virtual classroom and digital collaboration. Content is delivered via the internet, intranet/extranet or videotape, satellite TV and CD ROM<sup>5</sup>”.*

Dilihat dari definisi di atas terlihat bahwa Web based learning mengacu pada proses pembelajaran melalui jaringan internet. E-learning pada teknologi dan informasi yang mendukung untuk proses pembelajaran, isi materi dapat dikirimkan melalui Teknologi yang digunakan seperti komputer yang terhubung dengan internet atau intranet, kaset video, tv satelit dan CD ROM.

Seiring dengan berjalannya teknologi yang berkembang kini hadir perangkat aplikasi online yang disebut dengan *Learning Content Management System* (LCMS). LCMS adalah sebuah sistem yang digunakan

---

<sup>5</sup> Dewi Salma Prawiradilaga. et. al. *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*, (Jakarta:Prenada media group, 2013) p.191

untuk membuat, menggunakan kembali, menempatkan, menyampaikan, mengelola, dan memperbaiki materi pembelajaran. Dengan LCMS diharapkan dapat disampaikan materi pembelajaran yang terpersonalisasi dalam bentuk objek pembelajaran.

Fungsi utama LCMS adalah untuk menyusun dan mengatur materi pembelajaran atau *content e-learning* dengan menggabungkan materi *e-learning* dalam LCMS. Sebuah LCMS merupakan lingkungan "multi-user" dimana pengembang dapat membuat, menyimpan, menggunakan kembali, mengelola, dan mengirimkan konten pembelajaran digital dari sebuah objek pusat repositori. LCMS memungkinkan pengguna untuk membuat, mengimpor, mengelola, mencari dan menggunakan kembali unit kecil atau "potongan" dari konten pembelajaran digital dan aset, sering disebut sebagai objek pembelajaran.

Akan tetapi masih belum adanya konten atau isi pembelajaran yang sesuai. Masih banyaknya tenaga pendidik yang mengunggah konten kedalam sebuah platform, kemudian berdampak pada efektifitas peserta didik dalam belajar. Peserta didik diharapkan dapat mendapatkan sumber belajar yang tidak terbatas seperti model pembelajaran yang bervariasi dan dapat dengan mudah mengakses materi atau sumber belajar.

Idealnya peserta didik yang menggunakan pembelajaran *Web Based Learning* akan terciptanya suasana belajar yang efektif dan menarik. Salah satu mata kuliah wajib yang menggunakan pembelajaran online di Program Studi Teknologi Pendidikan adalah Teori Belajar dan Pembelajaran (TBP), mata kuliah ini berbobot 4 sks.

Masalah yang sering terjadi pada pembelajaran *online* mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran (TBP) di program studi Teknologi Pendidikan berbasis web yaitu tidak adanya SDM yang khusus mengembangkan konten pembelajaran online. Melihat kondisi tersebut menuntut tenaga pendidik agar mampu untuk menciptakan konten pembelajaran serta kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, tentunya dengan ditunjang media pembelajaran yang menarik.

Masalah ini berkaitan dengan tenaga pendidik yang disebabkan banyaknya tugas dan waktu yang tidak cukup untuk mengembangkan konten pembelajaran. Konten yang ada cenderung berupa presentasi (ppt) atau pdf, belum ada konten yang menarik seperti seperti video animasi, game, dll yang dapat menambah minat belajar mahasiswa.

Media Pembelajaran diharapkan mampu memotivasi mahasiswa, sehingga mahasiswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran secara antusias dan menyenangkan.

Pada saat ini sudah tersedia beraneka ragam media pembelajaran yang memudahkan tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Namun, tenaga pendidik dituntut harus cermat dalam memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran,

Sehingga perlunya inovasi atau suatu perubahan yang baru dan berbeda dari hal yang ada sebelumnya, yang dapat membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan dengan metode pembelajaran yang ada.

Pemecahan masalah yang memungkinkan adalah menggunakan media Video Animasi ke dalam sebuah platform dan di kembangkan dengan prosedur yang tepat. Media Video Animasi diharapkan mampu menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa. Melalui Video Animasi pesan disampaikan menggunakan gambar-gambar bergerak serta tulisan/caption yang membentuk rangkaian cerita dan memberikan gambaran yang menarik. sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami materi didalam kelas ataupun secara mandiri.

Adapun Platform yang digunakan sebelumnya di Program Studi Teknologi Pendidikan menggunakan platform *claroline*. Salah satu mata kuliah yang memiliki kelayakan untuk pembelajaran *online* adalah mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

Mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran berisikan materi tentang hakikat pertumbuhan dan perkembangan, karakteristik, dan perbedaan individual (fisik, intelek, emosi, sosial, bahasa).

Terkait dengan isi materi ajar atau yang dikenal dengan *learning object* menjadi berbasis digital dan bisa digunakan secara jarak jauh, maka diperlukan proses pengembangan. Penelitian ini dilakukan untuk dikembangkan, menerapkan dan di mengujicobakan video animasi pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.

Dalam hal ini pengembang akan mengembangkan Video Animasi pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik kemudian mudah untuk di akses yang nantinya akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Melihat dari masalah yang ada, peneliti akan mengembangkan video animasi untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Universitas Negeri Jakarta.

Dengan demikian dapat dicapainya tujuan pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, dan pengetahuan mahasiswa melalui video pembelajaran dalam pembelajaran mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka permasalahan pengembangan ini dapat dirumuskan:

1. Apakah pembelajaran online mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta telah didesain sesuai isi materi dan karakteristik mahasiswa?
2. Apakah pembelajaran online video animasi berpengaruh untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
3. Bagaimana ketersediaan bahan ajar untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?
4. Bagaimana mengembangkan video animasi untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
5. Bagaimana penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran?

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi di atas, maka pengembangan ini dibatasi dengan ruang lingkupnya terhadap pengembangan video animasi untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dari pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan video animasi untuk mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pada mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang mengikuti mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta.

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

Adapun penulisan penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak

Yaitu:

##### **1. Untuk Dosen**

Pengembang media video animasi ini berguna untuk dosen dalam melaksanakan perkuliahan Teori Belajar dan Pembelajaran secara online.

## **2. Untuk Mahasiswa**

Pengembang video animasi ini dapat memfasilitasi mahasiswa sebagai pengguna untuk mempelajari materi mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran secara online dan mahasiswa dapat aktif dan termotivasi dalam belajar.

## **3. Untuk lembaga**

Pengembangan media video animasi ini berguna untuk Universitas Negeri Jakarta dan menambah informasi pengetahuan serta media belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran secara online dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran serta untuk mata kuliah lainnya.

## **4. Untuk pengembang**

Kegunaan penelitian ini bagi pengembang yaitu:

1. Pengembang memiliki kesempatan untuk membuat, mengelola, dan mengembangkan rangkaian, khususnya dalam pembelajaran online.
2. Pengembang memperoleh pengalaman dalam mengembangkan video animasi pembelajaran online untuk Teori Belajar dan Pembelajaran, dan dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya.