

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era *pandemic* Covid-19 yang berlangsung sejak akhir tahun 2019, menuntut pendidik dan peserta didik untuk mampu melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Banyak institusi pendidikan yang masih gagap dalam teknologi dipaksa untuk menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh ini. Belajar secara tatap muka langsung kurang memungkinkan, mengingat penularan virus yang dapat terjadi secara masif, oleh sebab itu Menteri Pendidikan Republik Indonesia menghimbau guru untuk mewujudkan pendidikan yang bermakna di rumah, tidak hanya berfokus pada capaian akademik atau kognitif semata.¹ Menyikapi himbauan ini, banyak institusi pendidikan yang menerapkan pembelajaran secara daring atau *online*, seperti Dinas Pendidikan DKI Jakarta yang meluncurkan portal Siap Belajar Jakarta sebagai sumber utama rujukan informasi bagi masyarakat untuk mengetahui kegiatan belajar dan mengajar yang akan dilakukan secara daring.² Ada yang hilang dalam

¹ Kompas.com "Bila Belajar di Rumah Diperpanjang, Nadiem: Tak Harus Online dan Akademis", <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/25/154226271/bila-belajar-di-rumah-diperpanjang-nadiem-tak-harus-online-dan-akademis?page=all>. Diakses pada 19 Juli 2020.

² Edukasi.kompas.com "Optimalkan Tahun Ajaran Baru, Disdik DKI Luncurkan Siap Belajar Jakarta" <https://edukasi.kompas.com/read/2020/07/12/171955371/optimalikan-tahun-ajaran-baru-disdik-dki-luncurkan-siap-belajar-jakarta?page=all>. Diakses pada 19 Juli 2020

pembelajaran jarak jauh yang tengah dilakukan saat ini, pembelajaran kehilangan personalisasi belajar dan sentuhan personal dari pendidik. Sentuhan personal seperti umpan balik langsung, motivasi dan respon langsung dari guru seakan hilang.

Hal ini menimbulkan pertanyaan besar “Apakah pembelajaran dengan menggunakan *e- learning* secara daring bisa efektif?” Jawabannya tentu saja bisa, karena efektivitas suatu pembelajaran akan bergantung pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Pertanyaan sekaligus tantangan yang seharusnya timbul adalah, “Bagaimana cara menjadikan pembelajaran dengan *e- learning* secara daring efektif dengan tetap menyertakan sentuhan personal atau personalisasi belajar?”. Sentuhan personal inilah yang merupakan nilai mahal dalam pendidikan, pada kelas konvensional, guru dapat memberikan *feedback* langsung terhadap setiap murid, membebaskan murid untuk belajar sesuai dengan cara yang ia sukai. Sentuhan personal ini terasa hilang saat berlangsungnya pembelajaran secara daring. Penerapan yang terkesan dipaksa karena adanya pandemic menjadikan guru dan siswa belum terbiasa untuk menjalankan aktivitas belajar daring.

Clark and Mayer pada *E- Learning and The Science of Instruction Edisi ketiga* mendefinisikan *E- Learning* sebagai berikut:

“We define e-learning as training delivered on a digital device such as a smart phone or a laptop computer that is designed to support individual learning or organizational performance goals.”³

Dapat diartikan bahwa, *e- learning* merupakan pembelajaran yang disampaikan melalui media digital seperti laptop ataupun smartphone untuk dapat mendukung pembelajaran individu ataupun tujuan kinerja suatu organisasi. *E- Learning* secara *online* yang didalamnya terdapat *online course* (kelas maya) dapat mendukung pembelajaran secara mandiri asalkan dikembangkan dan dipergunakan dengan optimal. Mengembangkan *e- learning*, berarti juga mengembangkan *learning object* yang sesuai dan optimal untuk mendukung ekosistem suatu *online learning*. Hal ini sangatlah penting agar suatu pembelajaran maya dapat berjalan secara efektif.

E- Learning yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan perkembangan paradigma pembelajaran yang menuntut peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran atau sering disebut dengan “*student centred*”. Siswa harus dapat mengelola informasi dan pengetahuan yang didapatkan untuk selanjutnya mengkonstruksi pengetahuan tersebut untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman belajarnya secara mandiri. Pendidik akan lebih berperan

³ Ruth Colvin Clark, Richard E Mayer, *E- Learning and The Science of Instruction* (San Francisco: Pfeiffer, 2003)h.7

sebagai fasilitator dan melakukan penguatan terhadap pengetahuan yang didapatkan oleh siswa. Pendidik juga akan berperan untuk mengawasi dasar dari pengetahuan yang didapatkan siswa, lalu membantu siswa untuk melakukan pengelolaan pengetahuan agar pengetahuan yang diperoleh dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kompetensi siswa. Dalam hal ini, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan *suatu e-learning*. Mendorong proses belajar yang memusatkan aktivitasnya pada siswa, memerlukan penyesuaian terhadap sajian materi dan alur belajar untuk menarik minat belajar dan menghasilkan kegiatan belajar yang efektif dan efisien.

Suatu kelas maya yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa perlu memiliki aktivitas yang didalamnya mendukung proses pembelajaran seperti pemahaman dan pendalaman materi, aktivitas diskusi seperti forum agar siswa dapat saling bertukar informasi dan pengetahuan, lalu evaluasi agar dapat mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga diperlukan dan harus disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Beberapa institut Pendidikan masih tergolong gagap dalam melakukan pembelajaran secara maya. Banyak institut pendidikan yang menggunakan suatu pembelajaran daring namun kurang tepat guna. Sebagian besar menganggap pembelajaran daring hanya penyampaian

materi secara daring dilanjutkan dengan pengerjaan soal, tanpa memperdulikan interaksi belajar yang seharusnya ada.

Perlu ditegaskan bahwa suatu pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan belajar yang memerlukan interaksi belajar, dan personalisasi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sentuhan personal dalam pembelajaran atau bisa disebut sebagai *personalized learning* perlu dihadirkan untuk tetap membuat pembelajaran daring menjadi efektif dan bermakna, khas setiap individu.

Manfaat terbesar dari personalisasi pembelajaran adalah interaksi yang disajikan lebih mudah dengan hanya menyajikan informasi, media, dan alur spesifik yang diinginkan atau disesuaikan dengan preferensi belajar siswa. Personalisasi juga perlu disesuaikan kepada pembelajar tertentu dengan cara yang tepat dan pada waktu yang tepat. Penyampaian materi daring dengan memukul rata media dan cara penyampaiannya bisa menimbulkan suatu kesulitan belajar bagi peserta didik.

Program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, sudah melakukan pembelajaran secara daring sejak 2009, melalui web-bali.net yang membiasakan mahasiswa dari prodi Teknologi Pendidikan dengan aktivitas belajar secara daring. Selain itu, pembelajaran daring prodi Teknologi Pendidikan sudah menghadirkan suatu interaksi belajar. Namun, pembelajaran daring harus tetap menghadirkan pembelajaran

yang menuntut siswa untuk mempunyai kemampuan berfikir tingkat tinggi atau *high order thinking skills (HOTS)*. Alur belajar atau *learning path* yang diterapkan juga haruslah disesuaikan, sehingga siswa dapat mengikuti alur belajar yang sesuai dan mendapatkan kompetensi yang diharapkan, penentuan alur belajar pada *e-learning* juga akan mempengaruhi fitur-fitur yang akan diterapkan pada *e-learning* tersebut.

Untuk menghadirkan interaksi belajar pada kelas maya, peran teknolog pendidikan sangat diperlukan agar dapat mengembangkan suatu sumber belajar yang dapat menstimulasi motivasi belajar siswa, juga untuk membantu siswa mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dan menghadirkan sentuhan personal agar pembelajaran dapat menarik bagi setiap siswa. Banyak cara yang dapat ditempuh untuk mendukung pembelajaran siswa secara mandiri, salah satunya dengan merancang personalisasi belajar pada pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan AECT (Association of Education and Communication Technology) tahun 2004. "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, managing appropriate technological processes and resources*"⁴

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 34

Memfasilitasi belajar dengan mengembangkan suatu rancangan yang strategis dari pengelolaan dan penerapan proses dan sumber belajar yang tepat. Dari definisi tersebut, mengembangkan suatu pembelajaran daring yang efektif merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan pembelajaran dan kinerja peserta didik.

Dalam rangka memfasilitasi belajar tersebut, peneliti akan melakukan pemanfaatan aspek '*personalize learning*' untuk suatu perkuliahan daring. Penelitian ini akan mengulik aspek- aspek personaliasi belajar yang dibutuhkan untuk optimalisasi pembelajaran daring. Contoh dari pemanfaatan personalisasi belajar ini akan diterapkan pada mata kuliah *Designing E- Learning*.

Pada mata kuliah ini, seperti tercantum pada RPS mahasiswa akan mempelajari personalisasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi belajar pada tiap individu. Selain itu, untuk menunjang ekosistem suatu e- learning, mahasiswa juga akan mengembangkan media belajar pendukung yang tepat sesuai dengan kebutuhan suatu unit pembelajaran. Disayangkan, saat ini masih sangat jarang online learning yang memiliki personalisasi belajar yang cukup dominan, sehingga mahasiswa merasa kesulitan untuk mendapatkan referensi untuk mengembangkan *e- learning* dengan personalisasi belajar. Kesulitan mahasiswa ini dapat diatasi dengan mengembangkan e-

learning dengan memasukan unsur personalisasi belajar sesuai dengan teori yang dipelajari didalam kelas.

Dikarenakan mata kuliah ini akan dilakukan secara *blended learning*, proporsi materi yang akan disajikan melalui online learning juga harus dapat mendukung kegiatan loka karya yang akan dilakukan, sehingga efektivitas waktu dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, penting halnya untuk dapat mengembangkan e- learning yang sesuai dengan prinsip- prinsip yang dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Langkah apa saja yang dapat ditempuh untuk pemanfaatan Personalisasi belajar pada perkuliahan daring?
2. Bagaimana proses pemanfaatan personalisasi belajar pada perkuliahan daring mata kuliah *Designing E- Learning*?
3. Bagaimana penerapan personalisasi belajar pada *online course Designing E- Learning* dapat berjalan dengan efektif?
4. Bagaimana proses pemanfaatan Personalisasi belajar pada matakuliah *Designing E- Learning*?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini berkepentingan untuk memanfaatkan Prinsip Personalisasi belajar pada *online course* untuk mata kuliah Designing E- Learning di prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dengan menghadirkan personalisasi belajar berdasarkan buku *The Instructional Use of Learning Object* oleh David Wiley. Penelitian ini berfokus untuk menghasilkan produk berupa Online Course Terpersonalisasi pada perkuliahan daring *Designing E-Learning* serta contoh *Learning Object* yang dapat digunakan pada personalisasi belajar.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Online Course Terpersonalisasi dengan Pemanfaatan Personalisasi belajar pada perkuliahan daring Designing E-Learning, serta contoh *Learning Object* yang dapat digunakan pada personalisasi belajar di prodi Teknologi Pendidikan S1 FIP Universitas Negeri Jakarta. Sehingga peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatnya pada masa perkuliahan ke dalam suatu bentuk nyata yang berguna. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan alur belajar yang dipersonalisasi untuk mahasiswa yang mengampu mata kuliah Designing E- Learning.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dosen Pengampu

Produk dari penelitian ini dapat menjadi sumber ajar untuk dosen pengampu mata kuliah Designing E- Learning, dan untuk meningkatkan efektivitas pada pembelajaran tersebut.

2. Untuk Mahasiswa

Produk dari penelitian ini dapat memfasilitasi orientasi belajar bagi mahasiswa dan memberikan referensi terhadap penerapan personalisasi belajar dalam suatu kelas maya.

3. Prodi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ

Penelitian ini membantu prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta untuk mengembangkan personalisasi belajar yang mampu memfasilitasi proses belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan.

4. Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari sebelumnya, serta untuk memperluas wawasan dan pengalaman pengembang dalam mengembangkan suatu personalisasi belajar pada *online course*. Selain itu, penelitian ini

juga untuk menggali lebih dalam desain personalisasi belajar yang dapat diterapkan pada online course dan menjadi bekal bagi pengembang untuk menghadapi dunia kerja professional di bidang terkait.

