

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia, lembaga pendidikan mulai melakukan berbagai pengembangan inovasi pembelajaran, salah satunya yaitu *e-learning*. *E-learning* memungkinkan seseorang belajar dengan memanfaatkan teknologi komputer dan dengan atau tanpa menggunakan jaringan internet. Dengan menggunakan *e-learning*, pembelajar atau peserta didik tidak harus berada dalam satu waktu atau ruangan kelas tertentu untuk belajar, melainkan dapat menggunakan komputernya masing-masing di waktu dan tempat yang ia kehendaki. Dimulai dari Belajar Berbasis Komputer (*Computer Based Learning*) menggunakan aplikasi interaktif, hingga kini *e-learning* terus dikembangkan untuk menjawab tantangan global yakni kebutuhan akan informasi yang bergerak cepat dan dinamis, serta menjadikan jarak bukanlah sebuah halangan lagi. Seiring dengan berkembangnya *e-learning* dan maraknya penggunaan internet oleh masyarakat di seluruh dunia, hadirilah sebutan Belajar Berbasis Web (*Web Based Learning*) atau yang kerap juga disebut sebagai *e-learning* berbasis web.

Kehadiran *e-learning* berbasis web dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah bukan merupakan satu hal yang baru lagi saat ini. Kehadirannya banyak membawa manfaat dan kemudahan bagi lembaga pendidikan untuk memberikan akses pendidikan kepada peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh. *E-learning* berbasis web dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan sumber belajar yang bersifat digital dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan perangkat teknologi komunikasi dan informasi seperti, laptop dan *smartphone* serta jaringan internet. Kemudahan akses yang ditawarkan oleh *e-learning* ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik yang mayoritas berkarakter sebagai *digital native*. *Digital native* ialah generasi yang lahir pada masa perkembangan teknologi berlangsung, sehingga dapat dikatakan dari lahir mereka sudah lekat dengan teknologi dan berdampak pula terhadap gaya belajarnya yakni terbiasa dengan perangkat digital, cepat beralih, *multitasking*, menyukai hal yang instan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan demikian, *e-learning* dapat mengakomodir kebutuhan gaya belajar *digital native*, maka tak ayal jika saat ini *e-learning* berbasis web dimanfaatkan oleh banyak lembaga pendidikan, mulai dari jenjang Sekolah Menengah hingga Perguruan Tinggi.

Saat ini, hampir seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia memanfaatkan *e-learning* berbasis web sebagai sebuah inovasi

pembelajaran untuk mengatasi masalah keterbatasan ruang dan mobilitas mahasiswa dan dosen dalam melakukan perkuliahan tatap muka atau konvensional, serta sebagai salah satu usaha untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sesuai dengan gaya belajar mahasiswa yang berkarakter *digital native*. Salah satu Perguruan Tinggi yang telah mengembangkan dan memanfaatkan *e-learning* berbasis web ialah Universitas Negeri Jakarta (UNJ), tepatnya pada Program Studi Teknologi Pendidikan (TP) di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Program studi TP FIP UNJ telah mengembangkan *e-learning* berbasis web sejak tahun 2008. Dimulai dengan sebuah laman pada <https://www.web-bali.net>, menggunakan platform *Learning Content Management System* (LCMS) bernama Claroline. *E-learning* ini digunakan untuk memfasilitasi belajar mahasiswa di Prodi TP FIP UNJ dalam melaksanakan perkuliahan *hybrid learning*, dimana mahasiswa tidak hanya mengikuti perkuliahan tatap muka dengan dosen di kelas, melainkan juga dikombinasikan dengan penggunaan *online learning* ini untuk proses perkuliahan. Tak sampai disitu, Prodi TP FIP UNJ juga melatih dosen-dosen untuk mengisi *coursesite* yang telah disediakan pada laman <https://www.web-bali.net>.

Sejak tahun 2008, Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ telah mengembangkan *e-learning* dengan memanfaatkan beberapa platform LCMS, misalnya Chamilo. *E-learning* yang dikembangkan tentu tujuannya untuk menunjang proses pembelajaran yang dilakukan oleh seluruh dosen

dan mahasiswa di FIP. Namun sayangnya, pemanfaatan *e-learning* tersebut oleh masing-masing prodi di FIP masing kurang maksimal, dibuktikan dengan sedikitnya jumlah mata kuliah dan dosen yang mengembangkan pembelajarannya dalam wadah *e-learning* (khususnya *web-based learning*) yang disediakan. Selain itu, ada beberapa Prodi di FIP yang lebih memilih mengembangkan *e-learning*nya sendiri, seperti halnya di Prodi Pendidikan Luar Sekolah (sekarang Pendidikan Masyarakat) dan juga ada beberapa dosen yang memilih mengembangkan *e-learning* pribadi untuk digunakan pada mata kuliah yang diampunya.

Mengingat biaya yang harus dikeluarkan dalam pengembangan sebuah *e-learning* tidak sedikit, mulai dari pembayaran sewa domain, pembayaran platform, gaji administrator, dan lain-lain¹, maka sangat disayangkan apabila hanya sedikit dosen di FIP yang dapat memanfaatkannya secara maksimal. Sedangkan, masih banyak dosen tidak dapat menggunakannya akibat keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Keterbatasan pengetahuan ini diidentifikasi sebagai gagalnya proses pendifusian inovasi yang dilakukan oleh FIP sendiri. Menurut Rogers (1983) terdapat lima tahap dari proses pengambilan keputusan inovasi yang mencakup : tahap pengetahuan (*knowledge*), tahap bujukan (*persuasion*), tahap keputusan (*decision*), tahap implementasi

¹ Data penggunaan *e-learning* di FIP UNJ

(*implementation*), dan tahap konfirmasi (*confirmation*).² Dosen di FIP UNJ telah menyadari bahwa ada sebuah wadah *e-learning* yang dapat digunakan, hal ini menyatakan bahwa tahap pengetahuan telah tercapai. Tahap persuasi juga telah dilakukan, dibuktikan dengan dilaksanakannya lokakarya *e-learning* setiap tahun oleh prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ untuk dosen-dosen di UNJ, termasuk FIP. Namun, sayangnya tiga tahap selanjutnya yaitu keputusan, implementasi dan konfirmasi belum sepenuhnya dijalankan oleh FIP UNJ. Hal ini dikarenakan keputusan menerima atau menolak akan penggunaan *e-learning* ini tidak ditindaklanjuti secara berkelanjutan, sehingga saat dosen mengimplementasikan inovasi tersebut dan menemui kesulitan, mereka kurang terfasilitasi dan akhirnya meninggalkan inovasi yang telah ada.

Tahun 2017, Prodi TP FIP UNJ kembali mengembangkan sebuah *e-learning* berbasis web untuk digunakan oleh seluruh Prodi di Fakultas Ilmu Pendidikan. *E-learning* berbasis web ini disematkan ke dalam website resmi UNJ yaitu <http://fip.unj.ac.id/hylearn>. Pengembangan *e-learning* berbasis web ini menggunakan platform *Learning Content Management System* (LCMS) yang bernama TotaraLMS. Penggunaan platform TotaraLMS juga telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan serta visi dari FIP UNJ sendiri. Seperti namanya, *hylearn* diharapkan dapat menjadi

² Everett M. Rogers, *Diffusion of Innovation*. (New York: The Free Press A Division of Macmillan Publishing Co. Inc. H., 1983), h. 163

wadah untuk memfasilitasi terlaksananya *hybrid learning* pada proses perkuliahan mahasiswa di FIP UNJ. Seiring dengan pengembangannya, ditemukan beberapa kendala yang berpotensi akan menghambat penggunaan *hylearn*, diantaranya kekhawatiran Dosen apabila tidak mampu menggunakan *e-learning* dengan maksimal dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai konsep *e-learning* yang sesungguhnya dan bagaimana mendesain konten *e-learning* agar tepat guna.

Melihat kendala tersebut, terdapat beberapa faktor penyebab masalah yang ada antara lain yaitu; 1) perbedaan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan antara proses perkuliahan berbasis web dengan perkuliahan tatap muka, 2) pengembangan konten *e-learning* yang tidak mudah, karena bukan semata-mata memindahkan materi ajar ke dalam bentuk digital, melainkan perlu menimbulkan interaksi belajar pada mahasiswa, 3) karakteristik usia Dosen FIP UNJ yang mayoritas berusia 30 – 60 tahun³, sehingga tergolong sebagai *digital immigrant*, menyebabkan keterampilan penggunaan perangkat digitalnya standar dan cenderung kurang, 4) rendahnya tingkat pengetahuan dosen di FIP UNJ mengenai *e-learning*⁴, 5) belum adanya sebuah media yang

³ Data Kepegawaian Tata Usaha FIP UNJ Tahun 2017 dan Data Hasil Penyebaran Kuesioner Analisis Awal

⁴ Data Hasil Penyebaran Kuesioner Analisis Awal

mendokumentasikan pengetahuan terkait cara mendesain konten dalam sebuah *e-learning*.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan (TP) yang dikemukakan oleh *Association for Educational Communication Communication and Technology* (AECT) pada tahun 2004, yaitu :

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources*⁵

Maka Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses-proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat guna. Sesuai dengan definisi tersebut, TP dapat berperan dalam memecahkan masalah belajar yang dihadapi oleh Dosen FIP UNJ sebagaimana yang telah diuraikan pada beberapa faktor penyebab masalah di atas. Pemecahan masalah belajar tersebut dapat dilakukan dengan salah satu intervensi yang ditawarkan oleh Teknologi Pendidikan pada kawasan *creating*, yaitu menciptakan proses-proses atau sumber-sumber teknologi yang tepat guna untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Dengan demikian, pengembang mengajukan anggapan dasar dimana lembaga dapat membuat sebuah

⁵ Alan Januszweski & Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*, (New York: Routledge, 2010), h.1

media untuk dijadikan panduan Dosen dalam mendesain konten *e-learning*.

Pengembang akan melakukan pengembangan ini di FIP UNJ, karena FIP adalah salah satu Fakultas di Universitas Negeri Jakarta yang telah memiliki wadah *e-learning* berbasis web. Pengembangan ini penting dilaksanakan karena dapat mengurangi risiko kegagalan Dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diselenggarakan melalui *hylearn* karena tidak memiliki pengetahuan tentang cara mendesain konten *e-learning*. Hal ini disebabkan mendesain konten *e-learning* harus dilakukan secara spesifik dan fokus agar mahasiswa yang akan belajar menggunakan *e-learning* ini dapat berinteraksi dengan materi ajar dengan maksimal, sehingga proses belajar mandiri benar-benar terjadi karena tidak sekedar membaca sekilas dan selesai. Selain itu juga harus menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar materi-materi selanjutnya dan tidak menimbulkan rasa bosan karena pemberian materi yang terlalu banyak. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah panduan guna memberi petunjuk atau arahan kepada Dosen untuk mendesain konten *e-learning*. Demi terlaksananya *hybrid learning* menggunakan *hylearn*, maka harus dipastikan semua Dosen mampu memanfaatkan *e-learning* semaksimal mungkin, disamping melaksanakan pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah telah tersedia wadah khusus untuk melatih Dosen mendesain konten *e-learning* di Universitas Negeri Jakarta?
2. Apa akibat jika pengetahuan tentang pengembangan konten *e-learning* di Universitas Negeri Jakarta tidak didapatkan oleh Dosen?
3. Media seperti apa yang tepat untuk dijadikan panduan mendesain konten *e-learning* di Universitas Negeri Jakarta?
4. Bagaimana mengembangkan panduan mendesain konten *e-learning* untuk Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar pengembangan ini terfokus dan terarah, maka media yang dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan pedoman penggunaan *e-learning* ialah media cetak. Sasaran dari pengembangan ini ialah Dosen yang akan menggunakan *hylearn* di FIP UNJ. Sementara tempat yang akan dijadikan sumber data pengembangan ini ialah Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis, identifikasi dan ruang lingkup masalah yang telah dikemukakan, maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan panduan bagi Dosen FIP UNJ untuk mendesain konten *e-learning*.

Sedangkan perumusan masalah yang sesuai dengan pengembangan ini yaitu : “Bagaimana mengembangkan panduan mendesain konten *e-learning* untuk Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?”

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Bagi Pengembang

Sebagai sarana dalam peningkatan wawasan dan pengetahuan pengembang dalam menerapkan pengetahuan berupa materi pembelajaran yang didapatkan semasa kuliah khususnya dalam konsentrasi pengembang media, ke dalam suatu praktek nyata dengan baik dan benar.

2. Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Dapat menambah pengetahuan mengenai proses pengembangan panduan mendesain konten *e-learning* di sebuah lembaga, serta dapat

pula dijadikan referensi bagi pengembangan serupa dikemudian hari agar terlaksana secara lebih baik dan mendalam.

3. Bagi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Hasil produk pengembangan ini yang berupa buku panduan dan *leaflet*, dapat digunakan oleh pihak lembaga untuk memfasilitasi belajar para Dosen terkait mendesain konten *e-learning*. Dengan dilaksanakannya pengembangan ini, produk yang dihasilkan juga dapat dijadikan sebagai aset lembaga yakni dokumentasi pengetahuan mengenai *e-learning*.