

## **BAB I**

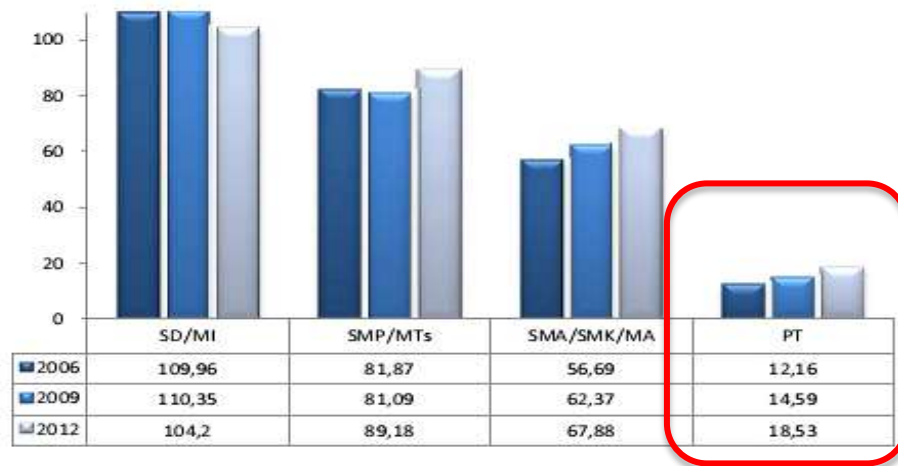
### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Tingkat kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh sumber daya alam (SDA) dan sumber daya manusianya (SDM). SDA yang melimpah ditambah dengan SDM yang mampu mengelola dengan baik menunjang kemajuan bangsa. SDM yang berkualitas dibentuk melalui proses pendidikan. Pendidikan memiliki dampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Indonesia sebagai Negara yang memiliki SDA melimpah menyadari pentingnya kualitas SDM untuk mengelolanya. Pemerintah Indonesia berupaya meningkatkan kualitas SDM dengan cara mencanangkan program wajib belajar 12 tahun untuk mendorong kesempatan warga masyarakat usia sekolah menempuh jenjang pendidikan yang semakin tinggi.

Saat ini, wajib belajar 12 tahun telah dicanangkan sejak tahun 2013. Lulusan jenjang pendidikan menengah semakin banyak, sementara pasar kerja menuntut jenjang pendidikan tinggi bagi calon pegawai barunya. Pada sisi lain, tingkat perekonomian yang meningkat menyebabkan bertambahnya jumlah kelas menengah di Indonesia. Kelas menengah yang memiliki kesadaran bahwa kualitas hidup berelasi secara signifikan dengan tingkat pendidikan yang tinggi. Hal ini menjadi salah satu

penyebab meningkatnya animo lulusan pendidikan menengah masuk ke



perguruan tinggi.

Gambar 1.1. Perkembangan Angka Partisipasi Kasar (APK) Sekolah Formal menurut Jenjang Pendidikan, Tahun 2006, 2009, dan 2012 (Statistik Pendidikan BPS, 2012)

Gambar 1.1. di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 4% tiap 3 tahun. jumlah partisipasi kasar masyarakat untuk menempuh jenjang pendidikan tinggi tidak seimbang dengan pertumbuhan jumlah perguruan tinggi di Indonesia, khususnya perguruan tinggi negeri. Jumlah perguruan tinggi negeri (PTN) di Indonesia tidak lebih dari 4% dari jumlah perguruan tinggi seluruh Indonesia. Langkah yang ditempuh oleh pemerintah adalah dengan menambah daya tampung di PTN. Resikonya adalah dengan menambah jumlah dosen dan ruang kuliah. Peningkatan jumlah ruang kuliah tidak mudah bagi PTN yang tidak memiliki lahan lagi

untuk diperluas. Jika tak memungkinkan, maka dilakukan pemindahan kompleks kampus ke wilayah pinggiran, seperti yang dilakukan oleh Universitas Indonesia, Universitas Pajajaran Bandung, Universitas Negeri Semarang, dan beberapa PTN lainnya. Tidak semua PTN memiliki kemampuan untuk melakukan pemindahan kompleks kampusnya, seperti yang terjadi pada Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Sebagai satu-satunya PTN yang saat ini masih berlokasi di tengah ibukota, tak mudah menambah jumlah ruang kuliah fisik. Pembangunan telah dilakukan melalui berbagai program pendanaan seperti melalui *IDB Project* dengan pembangunan unit gedung baru.

Universitas Negeri Jakarta sebagai perguruan tinggi negeri satu-satunya di ibukota, mengalami masalah ini ketika jumlah mahasiswa baru bertambah, sementara ruang kelas secara fisik tidak mungkin ditingkatkan, karena lahan yang terbatas. Pembangunan secara vertikal dilakukan, tetapi tetap memperoleh kendala. Misalnya, ketika jam kuliah kosong karena alasan teknis seperti dosen berhalangan, adanya hari libur, dan mata kuliah yang dengan jumlah SKS besar, tak mudah memperoleh kelas pengganti atau kelas tambahan. Belum lagi terkait dengan materi kuliah yang variatif mulai aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ruang kuliah, laboratorium, bengkel, lapangan, ruang pustaka juga harus tetap dibutuhkan. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran harus ditempuh, salah

satunya dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi seperti pemanfaatan internet untuk mendukung belajar berbasis jaringan (*web-based learning*).

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan telah melakukan inovasi sejak banyaknya jumlah mahasiswa baru pada tahun 2008, dengan mengembangkan *e-learning*. Tujuan awalnya adalah mengurangi beban kelas fisik dengan mengoptimalkan potensi teknologi komunikasi dan informasi, dengan mengembangkan situs pembelajaran pada *homepage www.web-bali.net*.

Saat ini telah digunakan oleh lebih dari 20 mata kuliah. Sejak awal, situs ini menggunakan *platform open source, Classroom Online* atau disingkat menjadi *Claroline*. Proses penentuan *platform* ini telah melalui kajian oleh kalangan pemangku kepentingan, termasuk dosen dan ahli teknologi informasi. Sejak tahun 2009 sampai saat ini, situs pembelajaran ini masih menggunakan *platform claroline*. Sejumlah kajian telah dilakukan akan potensi *platform* ini, seperti yang dilakukan oleh Listya Ariyanti (2011) Astri (2014) dan Fidensius Nivo (2015). Ketiganya mengeksplorasi berbagai kegunaan yang dapat dioptimalkan pada *platform* tersebut. Ariyanti melakukan penelitian berjudul "*virtual group discussion*" pada mata kuliah pengantar organisasi belajar di

[www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net)".<sup>1</sup> Penelitian ini dilakukan berdasarkan model kegiatan belajar mengajar PROGRAM dengan hasil penelitian bahwa dalam beberapa aspek PROGRAM untuk strategi pembelajaran virtual group discusion pada mata kuliah pengantar organisasi belajar di [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net) sudah diterapkan. Astri melakukan penelitian "penerapan *nine event of instruction* pada *platform claroline* pada mata kuliah pengantar statistika", dengan hasil penelitian penerapan *nine event of instruction* 70% telah diterapkan dengan baik pada pengantar statistika secara *online* namun prinsip *recall of prior knowledge*, *gaining attention*, dan *elicite the performance* belum diterapkan.<sup>2</sup> Fidensius Nivo melakukan penelitian dengan judul "pengembangan *learning object* untuk belajar berbasis jaringan mata kuliah disain pembelajaran pada [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net)". Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki, mendesain, mengembangkan dan menghasilkan Learning Object (LO) dalam mata kuliah disain pebelajaran dengan memanfaatkan *platform claroline*.<sup>3</sup> Hasil dalam penelitian ini yaitu LO yang dihasilkan pada mata kuliah Disain Pembelajaran telah memperbaiki *coursesite* sebelumnya

---

<sup>1</sup> Ariyanti, "virtual group discusion pada mata kuliah pengantar organisasi belajar di [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net)" (Jakarta)

<sup>2</sup> Astri " penerapan *nine event of instruction* pada *platform claroline* pada mata kuliah pengantar statistika", (Jakarta)

<sup>3</sup> Fidensius Nivo, "pengembangan *learning object* untuk belajar berbasis jaringan mata kuliah disain pembelajaran pada [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net)", (Jakarta)

dan layak digunakan sebagai sumber belajar pada mata kuliah Disain Pembelajaran pada [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net).

Aplikasi dasar dalam belajar berbasis jaringan yang beredar di pasaran ada 2 jenis yaitu *proprietary software* dan *Open Source Software* (OSS). *Proprietary software* adalah perangkat lunak (*software*) yang penggunaannya dilindungi oleh hak cipta agar menghindari penyalahgunaan dan penggunaan secara tidak resmi. *Proprietary software* umumnya dijual dengan harga yang cukup tinggi dan tidak menyertakan *source code* (kode program) pada pembelinya. Sedangkan OSS merupakan *software* yang membebaskan pengguna untuk melihat *source code*-nya agar pengguna dapat memahami cara kerja *software* tersebut dan sekaligus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada *software* tersebut.

Keunggulan OSS adalah dapat diperoleh dan digunakan secara gratis tanpa perlu membayar lisensi. Sebagai suatu alternatif pilihan yang mudah dan murah maka dalam pengembangan ini menggunakan OSS untuk implementasi *e-learning* tersebut. Terdapat beberapa *platform e-learning* berbasis OSS. *Platform* adalah *templates* yang digunakan untuk menciptakan sesuatu secara *online* mengikuti pola perangkat lunak tertentu. Terdapat 2 jenis *platform e-learning* yaitu *Learning Management System* (LMS) dan *Learning Content Management System* (LCMS). LMS

menekankan aspek pengelolaan kegiatan belajar dan mengajar, sehingga lebih bersifat administratif pembelajaran, sedangkan *LCMS* menekankan aspek pengembangan isi. Pada *LCMS*, pengembang dapat melakukan pemenggalan episode-episode materi ajar, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang perlu dilakukan. Oleh karena itu *LCMS* lebih tepat digunakan pada pembelajaran dibandingkan dengan *LMS*. Terdapat bermacam-macam jenis *Platform LCMS* di antaranya *claroline*, *moodle*, *efront*, *atutor*, *dokeos*, *chamilo*, *edmodo* dan sebagainya setiap *LCMS* tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Sebagai program studi yang akan menghasilkan teknolog pendidikan yang mampu membantu penyelesaian masalah belajar, program studi ini melakukan terus melakukan inovasi-inovasi, salah satunya dengan mengembangkan *platform* yang digunakan dalam *e-learning*. Setelah selama 5 (lima) tahun menggunakan *platform Claroline*, ada gagasan baru untuk memanfaatkan *platform* lain yang lebih potensial dalam memfasilitasi pembelajaran *online*. Melalui matakuliah *Designing E-Learning*, mahasiswa secara kerja tim wajib melakukan eksplorasi pada minimal 1 (satu) buah *platform*, misalnya *Moodle*, *Dokeos*, *A-Tutor*, *E-Front*, *Sakai*, *Forma*, *Chamilo* dan lain-lain. Selain itu pada tahun 2014 Hilman Handoko, telah melakukan penelitian dengan mengeksplorasi 2 (dua) buah *platform*, yaitu *Edmodo* dan *Chamilo* dari sisi potensinya untuk

digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini kemudian menginisiasi program studi untuk menerapkannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas belajar berbasis jaringan yang selama ini telah dilakukan. Hanya saja saat ini, belum satu pun mata kuliah yang bermigrasi ke *platform* ini.

Migrasi dari satu *platform* ke *platform* lain tidak hanya sekedar memindahkan konten pembelajaran saja, tetapi terkait dengan perancangan ulang pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi ini. Pada kaitan dengan pembelajaran, maka diperlukan penyusunan objek belajar sesuai dengan potensi *platform* yang digunakan. Proses ini memerlukan sejumlah tahapan yang berurutan agar objek belajar disusun secara sistematis, dan memudahkan pengguna untuk belajar, sebagaimana hakekat teknologi pendidikan.

*Learning object* (LO) atau objek belajar adalah “isi atau materi ajar yang disusun sebagai aspek terkecil dari suatu mata pelajaran tertentu yang kemudian dikemas dalam bentuk digital baik itu *word*, *pdf*, *video clip* atau *audio clip*”. Peran LO bukanlah sebagai pengganti sumber belajar utama, namun untuk membuat belajar lebih menarik, efektif, dan efisien sehingga LO dapat dibentuk dalam aplikasi multimedia interaktif, latihan, permainan, atau simulasi.



Tujuan pengembangan ini selain inovasi juga memperluas penerimaan teknologi komunikasi dan informasi dalam menyelesaikan masalah belajar dengan menggunakan platform yang lebih *user-friendly* tanpa mengesampingkan aspek pembelajarannya. Teknologi pendidikan sebagai bidang ilmu tertuang dalam definisi yang dilakukan oleh *Association of Educational and Communication Technology (AECT)*, di tahun 2004 berikut ini:

*“Educational Technology is the study and ethical practice of learning facilitation and improved performance through the creation, use, and management of appropriate technological process and resources.”*<sup>4</sup>

*“Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”.*

Dari definisi teknologi pendidikan di atas, intervensi teknologi pendidikan dengan menciptakan dan memanfaatkan sumber teknologi yang tepat, pada inovasi platform pembelajaran adalah tindakan yang tepat. Penelitian ini melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Hilman Handoko, dengan mengembangkan *learning object* pada satu mata kuliah.

Salah satu mata kuliah yang menggunakan metode belajar berbasis jaringan dengan memanfaatkan situs *web-bali* adalah matakuliah Dasar-dasar Komunikasi. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan landasan

---

<sup>4</sup>Alan Januszweski and Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Taylor & Francis Group: 2008, hal. 15.

filosofis bagi calon teknolog pendidikan secara mendasar, dengan menyajikan empat topik utama, yaitu: perspektif definisi; perspektif proses komunikasi dalam pembelajaran; perspektif tataran komunikasi bagi pembelajaran; dan Kontribusi Teori-teori Komunikasi bagi Pembelajaran. Dasar-dasar komunikasi merupakan mata kuliah wajib yang perkuliahannya diadakan untuk mahasiswa baru pada semester 1 atau ganjil. Namun, dalam proses pembelajarannya terdapat beberapa masalah yang terjadi terkait dalam matakuliah tersebut.

Ada beberapa permasalahan terkait dengan matakuliah Dasar-dasar Komunikasi masalah umum yang terjadi yaitu, para mahasiswa merupakan mahasiswa baru yang masih terbawa pada sifat remaja ketika di SMA terutama dalam hal belajarnya. Kemudian, matakuliah yang dibagi menjadi tiga kelas paralel untuk tahun ajaran 2015/2016. Mata kuliah Dasar-dasar Komunikasi adalah mata kuliah wajib, sehingga menjadi penting dipahami dan menjadi prasyarat untuk mata kuliah lain. Materi perkuliahan yang banyak terutama terkait teori-teori komunikasi yang berhubungan dengan pembelajaran, bobot sks 2 sehingga jam belajar hanya 2x50 menit.

Potensi belajar berbasis jaringan melalui situs *www.courses.web-bali.net*, telah dimanfaatkan untuk perkuliahan Dasar-dasar Komunikasi, dengan landasan: (1) terbatasnya waktu perkuliahan yang hanya 2X50

menit setiap pertemuan, sementara beban materi cukup besar; (2) besarnya jumlah mahasiswa dalam setiap kelas, sekitar 35-40 mahasiswa (bahkan tahun 2012 mencapai 50 orang dalam kelas), sehingga aspek penanganan dalam kelas tatap muka cukup sulit; (3) materi perkuliahan memiliki bobot teoritis dengan aspek kognitif cukup tinggi, sehingga memungkinkan untuk dipelajari secara *online* atau mandiri. Akan tetapi, sejumlah permasalahan cukup banyak terjadi selama pemanfaatan belajar berbasis jaringan dalam perkuliahan Dasar-dasar Komunikasi, yaitu: kemampuan dosen dalam mengelola perkuliahan cukup berat karena perlakuan pada mahasiswa lebih bersifat individual, dosen harus mengubah konteks belajar tatap muka menjadi digital dan mandiri, aspek teknis yang terkadang menjadi kendala.

Terkait dengan pengolahan materi ajar menjadi berbasis digital dan jarak jauh, maka diperlukan proses pengembangan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan materi ajar dalam perkuliahan Dasar-dasar Komunikasi menjadi materi ajar digital sesuai dengan potensi dari *platform Chamilo*. Penelitian jenis ini belum pernah dilakukan. Penelitian yang pernah dilakukan adalah penelitian Fidensius Nivo yang mengembangkan *learning object* untuk mata kuliah Disain Pembelajaran.<sup>5</sup> Perbedaannya terletak pada *platform* yang digunakan. Pengembangan

---

<sup>5</sup> Fidensius, *Op cit.*

*learning object* pada mata kuliah Disain Pembelajaran menggunakan platform *Claroline*, sedangkan penelitian ini menggunakan platform *Chamilo*.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Apakah *e-learning* berpengaruh untuk mata kuliah dasar-dasar komunikasi ?
2. Bagaimana mengembangkan *Learning Object* yang dibutuhkan untuk penyampaian materi dengan lengkap dan jelas pada mata kuliah dasar-dasar komunikasi?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* untuk mata kuliah dasar-dasar komunikasi?
4. Bagaimana pemanfaatan pembelajaran *online* untuk mata kuliah dasar-dasar komunikasi di [www.fip-web-bali.net](http://www.fip-web-bali.net) ?

## **C. PERUMUSAN MASALAH**

“Bagaimana pengembangan *learning object* pada mata kuliah dasar-dasar komunikasi dengan *platform chamilo*”

## **D. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *learning object* yang telah diorganisir dalam web online yang digunakan sebagai sumber belajar mandiri dengan prosedur yang bersifat sistematis dan mengikuti model pengembangan tertentu.

## E. MANFAAT PENGEMBANGAN

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, wacana, dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

### 1. Secara Teoritis

- Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber rujukan dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan media dalam proses pembelajaran.
- Diharapkan dapat memperluas dan meningkatkan kajian bidang Teknologi Pendidikan

### 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi :

- Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami dasar-dasar komunikasi, dan membuat mahasiswa lebih bersemangat dalam belajar.

- Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi daya dorong dan pertimbangan untuk dosen agar bereksplorasi untuk memanfaatkan *e-learning* dalam proses belajar.

- Jurusan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini dilakukan bekerja sama dengan Prodi TP karena sejalan dengan Prodi TP UNJ yang ingin melakukan inovasi terhadap pembelajaran khususnya e-learning, penelitian ini bisa jadi bahan pertimbangan Prodi Teknologi Pendidikan UNJ untuk menggunakan platform chamo dalam pembelajaran *online*.

- Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi dan dapat menjadi bahan perbandingan maupun rujukan untuk pengembangan selanjutnya.