

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Analisis Masalah

Perkembangan Abad ke 21 memberikan banyak dampak dan perubahan pada segala bidang, salah satu dampak yang terjadi adalah semakin berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang dapat mengakibatkan adanya perubahan dalam paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Pembelajaran dengan berbasis pada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar<sup>1</sup>. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari. Pada abad ke-21 ini, pendidikan dituntut untuk bisa semakin maju dan mudah diakses oleh semua kalangan. Salah satunya, diciptakannya “Revolusi Industri 4.0” atau dalam kata lain era yang berbasis digital<sup>2</sup>. Dalam pembelajaran abad ke 21 diharapkan mempersiapkan generasi yang dapat memajukan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan terutama untuk pembelajaran sudah banyak diterapkan di sekolah sampai

---

<sup>1</sup> Restu Rahayu, Sofyan Iskandar & Yunus Abidin, *Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia*, Jurnal Basicedu Vol. 6 No.2, 2022, hlm. 2100

<sup>2</sup> Muhammad Aspi & Syahrani, *Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*, ADIBA: Journal of Education Vol. 2 No. 1, 2022, hlm. 66

perguruan tinggi. Selain untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman, juga banyak memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat administratif<sup>3</sup>. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu penggunaan website pembelajaran, seperti *Learning Management System* (LMS), dan juga website pembelajaran lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pendidikan terutama untuk kegiatan pembelajaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, website dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Website dapat berisi artikel, *course*, video, dokumen dan lain sebagainya. Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah memanfaatkan teknologi pembelajaran berupa website untuk menunjang kegiatan perkuliahan dalam bentuk *Learning Management System* (LMS). Guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Program studi S1 Teknologi Pendidikan adalah salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki visi menjadi jurusan unggulan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang perekayasaan dalam pembelajaran diberbagai lembaga pendidikan

---

<sup>3</sup> Sudarsri Lestari, *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*, EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2 No. 2, 2018, hlm. 97

dengan mengacu pada kaidah dan etika akademik. Salah satu tujuan dari program studi Teknologi Pendidikan adalah memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi<sup>4</sup>. Hal ini lah yang menjadikan peserta didik Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki kemampuan dasar mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, program studi Teknologi Pendidikan juga menggunakan E-Learning berupa *Learning Management System* (LMS) untuk menunjang pembelajaran, terutama untuk pembelajaran jarak jauh. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mengharuskan peserta didik program studi Teknologi pendidikan mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya terutama untuk kegiatan pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik Teknologi Pendidikan sebagai seorang Teknolog Pendidikan adalah mengembangkan website pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran atau kegiatan pelatihan.

Tujuan dari program studi Teknologi Pendidikan tersebut dituangkan pada salah satu mata kuliah wajib yaitu mata kuliah Desain Website. Mata kuliah ini bertujuan untuk membina keahlian dalam bidang Desain Web, mulai dari menjelaskan berbagai istilah

---

<sup>4</sup> [http://fip.unj.ac.id/?page\\_id=124](http://fip.unj.ac.id/?page_id=124) (Diakses pada 31 Januari 2022, Pukul 20.13)

teknis terkait pengembangan website, sampai merancang rencana pengembangan dan mengembangkan website pembelajaran berbasis CMS. Kemampuan ini wajib dimiliki oleh peserta didik Teknologi Pendidikan dikarenakan mata kuliah ini berorientasi pada *hardskill* yang akan dimiliki peserta didik. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah yang berbasis *Project Based Learning* sehingga terdapat banyak kegiatan praktikum di dalamnya.

Pengembang telah melakukan survei pada peserta didik yang telah mengikuti mata kuliah Desain Website. Survei yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner berupa *Google Form*. Dalam survei tersebut dikatakan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memperoleh sumber referensi belajar. Selain itu pada pembelajaran desain website masih belum terstruktur mulai dari pengenalan website hingga tahap pembuatan website, hal tersebut membuat para peserta didik kesulitan pada saat praktikum seperti membuat website pembelajaran. Ketidaklengkapan bahan pembelajaran untuk dijadikan sebagai sebuah pedoman praktikum khususnya menjadi sebuah permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik.



Gambar 1. 1 Hasil Survei Terkait Kendala dan Harapan Mahasiswa

Berdasarkan Gambar 1.1 kurangnya referensi dan bahan pembelajaran bagi peserta didik ini pun berpengaruh terhadap tugas akhir yang mereka buat. Berdasarkan hasil survei, mahasiswa membutuhkan sebuah bahan ajar berupa pedoman untuk kegiatan praktikum dalam mata kuliah Desain Website.

Berdasarkan uraian di atas pula, pengembang terdorong untuk mengembangkan sebuah pedoman praktikum yang ditujukan untuk membantu mahasiswa dalam kegiatan praktikum pada mata kuliah Desain Website. Penelitian ini didasarkan dari permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Dengan penyajian pedoman yang bervariasi dan informatif, diharapkan dapat membantu peserta didik yang mengikuti kegiatan praktikum dalam mata kuliah Desain Website, sehingga mampu menghasilkan *hardskill* yaitu

mengembangkan sebuah website pembelajaran sesuai dengan tujuan dari mata kuliah Desain Website.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Seperti kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam Abad ke 21?
2. Bagaimana menggunakan website dalam pembelajaran?
3. Seperti apa kesulitan yang dialami peserta didik dalam kegiatan praktikum mata kuliah Desain Website?
4. Bagaimana mengembangkan sebuah pedoman untuk kegiatan praktikum pada mata kuliah Desain Website?

### **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah Pengembangan Pedoman Praktikum untuk Mata Kuliah Desain Website di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik angkatan 2020 Program Studi Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Desain Website.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang disajikan pada identifikasi masalah sebelumnya dan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

“Bagaimana mengembangkan sebuah Pedoman Praktikum dalam Mata Kuliah Desain Website pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?”

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka penelitian ini secara umum bertujuan:

“Mengembangkan Buku Pedoman Praktikum pada Mata Kuliah Desain Website di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Dosen Pengampu mata kuliah Desain Website:
  - 1) Sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran praktikum mata kuliah Desain Website.
  - 2) Mampu mendukung produktivitas dan keefektifitasan kegiatan pembelajaran peserta didik.
- b. Peserta didik Program Studi Teknologi Pendidikan
  - 1) Sebagai media pembelajaran yang mampu membantu mahasiswa dalam kegiatan praktikum mata kuliah Desain Website.

2) Memberi pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa terutama dalam praktik mengembangkan sebuah website pembelajaran

c. Peneliti yang serupa:

- 1) Dijadikan sebagai referensi terutama dalam mengembangkan sebuah pedoman praktikum
- 2) Memberikan wawasan dalam pengembangan pedoman praktikum khususnya untuk pengembangan sebuah website pembelajaran

