

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan paradigma pembelajaran yang terbaru yaitu mengkombinasikan pembelajaran secara luring dan pembelajaran berbasis daring dimana peserta didik dituntut untuk bisa belajar mandiri dengan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya dalam proses belajar. Salah satu tantangan ini adalah untuk memfasilitasi pergeseran paradigma dari fokus hampir eksklusif pada ilmu sosial ke pendekatan ilmiah-teknologi dari disiplin yang menghasilkan inovasi dan transfer yang berarti ilmu pengetahuan dan teknologi. (de la Fuente et al., 2018). Ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengharuskan peserta didik untuk bisa mengelola informasi guna mendapatkan pengetahuan baik secara individu maupun secara berkelompok.

Hal tersebut tidak serta merta menghapus peran pendidik dalam proses pembelajaran, melainkan pendidik harus memonitor dasar pengetahuan yang telah dikelola peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang perlu di perbaiki, dikembangkan atau diperluas. Sejalan dengan Yuniarti (2020) Guru sebagai ujung tombak pembelajaran harus mampu merencanakan dan melaksanakan PBM yang berkualitas dengan teknologi canggih. Selain itu, pendidik juga memfasilitasi peserta didik dalam mengelola pengetahuan. Upaya mengelola pengetahuan tersebut, pendidik harus menyediakan sumber belajar agar peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan beragam bahan belajar.

Sejalan dengan pembaharuan definisi Teknologi Pendidikan yang dilakukan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT) pada tahun 2018 yang dikutip oleh (Hastings & Bauman, 2020), definisi Teknologi Pendidikan diartikan sebagai berikut: *“Educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management and implementation of learning and*

instructional processes and resources.” Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa teknologi pendidikan hadir untuk meningkatkan pembelajaran serta kinerja peserta didik menggunakan media pembelajaran melalui desain yang strategis dari proses dan sumber pembelajaran. Dengan demikian mendesain pembelajaran online dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik, merupakan suatu upaya penting dalam penyediaan sumber belajar yang akan meningkatkan belajar peserta didik.

Pengembangan sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar. Sumber belajar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara langsung maupun tidak dan secara terpisah maupun terkombinasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi pendidikan mengelola dan memanfaatkan sumber belajar dengan baik yang terlebih dahulu direncanakan dan dirancang dengan cermat melalui serangkaian penelitian, pengembangan, dan evaluasi terlebih dahulu setelah itu baru di manfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan tersedianya sumber belajar yang memadai akan dapat melengkapi (*inprovement*), memelihara (*maintenance*), maupun memperkaya (*enrichment*) proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet salah satunya adalah pembelajaran elektronik (*e-learning*). Dengan *e-learning*, peserta didik bisa dengan mudah mendapatkan banyak bahan belajar dan dapat mengakses bahan-bahan belajar tersebut kapan saja dan dimana saja serta secara berulang-ulang. Dengan isi materi yang dikemas secara berbeda dan lebih inovatif dengan mengembangkan multimedia seperti video, slide presentasi, film, gambar dan lain sebagainya membuat pendidik dengan mudah memahami situasi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar mereka karena peserta didik didorong untuk aktif dalam pembelajaran elektronik. Dalam *e-learning*, peran pendidik adalah sebagai fasilitator yang memandu proses pembelajaran elektronik. Pendidik tidak menjelaskan secara langsung materi pelajaran, *e-learning* menekankan peserta didik untuk aktif dalam mengolah materi pelajaran secara mandiri. Dari sudut pandang pendidikan, metode *e-*

learning merupakan cara baru dan cepat dalam memperoleh pengetahuan, pengalaman dan keterampilan peserta didik (Min Lin,*et al.*2014).

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan dramatis dalam pendidikan, mengubah pembelajaran tradisional menjadi e-learning di seluruh dunia. Lembaga pendidikan dipaksa untuk dengan cepat merestrukturisasi dan menyesuaikan program pendidikan mereka dengan kondisi baru (Chikurteva, Ava, 2020). Untuk itu, pengembangan online course (kelas online) harus dikembangkan dan diolah secara spesifik tiap materinya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar mandiri.

Terminologi *Blended Learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini pembelajaran berbasis *Blended Learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (*mobile learning*). Menurut Laine et. al, *Blended Learning* dengan materi pembelajaran yang relevan memungkinkan fleksibilitas dalam partisipasi belajar bagi pekerja siswa atau orang dewasa dengan berbagai kegiatan (Laine, Myllymaki, & Hakala, 2015). Dengan dikembangkannya *Blended Learning* mampu mempermudah proses belajar bagi mahasiswa tanpa harus mengganggu kegiatan. penerapan model *Blended Learning* yang menekankan kemampuan inovasi dan kreativitas akan terus dikembangkan sehingga pada akhirnya Universitas Negeri Jakarta akan mampu menghasilkan lulusan, yang mampu bersaing di era revolusi industri 4.0(Larasati,2019).

Menurut keterangan dosen pengampu mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan peneliti memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran mata kuliah ini. Kendala yang dihadapi ialah (1) latar belakang mahasiswa pascasarjana yang memiliki kendala terhadap ruang dan waktu akibat melaksanakan perkuliahan yang sejalan dengan pekerjaan. (2) adanya perubahan dan pengintegrasian mata kuliah ini dari kelas tatap muka menuju kelas maya sehingga diharuskan untuk mengisi LMS UNJ untuk

memenuhi kebutuhan kelas maya dimasa pandemic seperti ini (3) Kebijakan dari lembaga pasca pandemic covid 19 yang berdampak pada dikurangnya presentase perkuliahaan secara tatap muka. (4) Mahasiswa cenderung akan merasa bosan seiring berjalannya proses belajar karena kurang variatifnya metode pembelajaran. (5) Metode konvensional dan diskusi kelompok memakan waktu cukup lama sehingga waktu mahasiswa dalam melakukan praktik kurang. Dan (6) Media dan sumber belajar belum dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran

Studi psikologi pendidikan sangat penting untuk dipelajari dan diterapkan dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Pentingnya psikologi pendidikan mencakup semua bidang pendidikan (Begeny et al., 2018). Psikologi pendidikan adalah dasar untuk mengajar sehingga semua bagian psikologi pendidikan harus diperiksa dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Namun, fokus utama psikologi pendidikan (Su, 2018) adalah siswa, pengajaran, dan pembelajaran. Tujuan dari mata kuliah ini ialah memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar memiliki pemahaman tentang konsep-konsep dalam psikologi pendidikan serta implikasinya dalam praktik pembelajaran/pendidikan. Mata kuliah OBDPP ini membahas tentang hakekat psikologi, hakikat psikologi pendidikan, dan berbagai konsep dalam psikologi pendidikan serta implikasinya dalam pelaksanaan pembelajaran/pendidikan. Mata kuliah OBDPP mempunyai bobot 3 sks dengan alokasi waktu 3 jam. Rantai nilai Penelitian, Pengembangan, dan Inovasi (RD &I) berarti mengejar tiga upaya dalam psikologi pendidikan akademik dan profesional. Ini adalah strategi inovasi yang membawa kita untuk mengintegrasikan atau *researchactivity* (R), penelitian yang berhubungan atau profesional pengembangan teknologi ilmiah (D) dan transfer dan kewirausahaan (I). (de la Fuente et al., 2018).

Berdasarkan uraian yang disampaikan, kendala-kendala yang ada di pembelajaran mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikoogi Pendidikan tentunya harus dipecahkan melalui intervensi yang sesuai. Intervensi inidilakukan oleh peneliti sebagai sebuah penelitian dengan cara mengembangkan *blended*

learning sebagai suatu alternatif pemecahan masalah yang ada dalam pembelajaran mata kuliah OBDPP

Blended learning dipilih karena pembelajaran jenis ini merupakan pembelajaran bauran yang dapat mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. *Blended learning* dapat mengatasi keterbatasan waktu yang ada dalam pembelajaran tatap muka. Selain itu, tipe belajar ini juga dapat memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengakses sumber belajar dengan mudah melalui *learning management system* yang disediakan. Hal lainnya adalah *blended learning* dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyediakan akses pembelajaran daring sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Terakhir, *blended learning* dapat memfasilitasi komunikasi pembelajaran di luar kelas melalui fasilitas *chat* dan diskusi secara daring.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan *Blended Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan di Program Studi magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Ruang lingkup dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa produk *Blended Learning* dan buku penggunaan *Blended Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan *Blended Learning* yang sesuai untuk dikembangkan pada mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan?
2. Bagaimanakah menguji kelayakan produk *Blended Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan?
3. Bagaimanakah menguji efektifitas *Blended Learning* untuk mata kuliah orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk *Blended Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Menguji Kelayakan produk *Blended Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta
3. Menguji efektivitas produk *Blended Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* untuk mata kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

E. State Of The art

Saat ini pembelajaran berbasis *Blended Learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (*mobile learning*). Menurut Laine et. al, *Blended Learning* dengan materi pembelajaran yang relevan memungkinkan fleksibilitas dalam partisipasi belajar bagi pekerja siswa atau orang dewasa dengan berbagai kegiatan (Laine, Myllymaki, & Hakala, 2015). Dengan dikembangkannya *Blended Learning* mampu mempermudah proses belajar bagi mahasiswa tanpa harus mengganggu kegiatan.

Tabel 1.1 State of The Art

JUDUL ARTIKEL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KET
<i>Promoting Student-Centered Blended Learning In Higher Education A Model</i>	Md.Kabirul Islam Md.Foad Hossain Sarker M.Saiful Islam (Islam et al., 2022)	mengkaji desain mata kuliah dalam latar <i>Blended Learning</i>	Literatur review	<i>Blended Learning</i> merupakan integrasi dari komponen pendidikan tatap muka dan daring	<i>Blended Learning</i> , case study
Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web log dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Laju Reaksi	Shinta Rumahorbo, Nurfajriani (Rumahorbo & Nurfajriani, 2022)	Pengembangan e-learning dengan pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	R&D	Pembelajaran berbasis belajar-mengajar kontekstual merupakan strategi dan metode yang mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, bukan kemampuan siswa untuk menghafal fakta.	<i>Contextual Teaching and Learning</i>
Introducing An Open-Source Course Management System (Moodle) For <i>Blended Learning</i> On Infectious Diseases And Microbiolog	David Lebeaux Eve Jablon Cécile Flauhault Dkk. (Lebeaux et al., 2021)	Penerapan <i>Blended Learning</i> dengan menggunakan moodle	R&D	Moodle telah dicirikan sebagai alat untuk memperkaya kursus tatap muka, yang mengarah ke konsep pembelajaran campuran. Dan pendekatan (moodle)	<i>Blended Learning</i> , Moodle,

y: A Pre-Post Observation Study				membantu dalam pengajaran dan semua dosen berencana untuk tetap terus menggunakan moodle selama pembelajaran tahun akademik berlanjut.	
The Effectiveness of Learning Management System in Learning Media Using Moodle with the <i>Blended Learning</i> Concept	Harry Dhika, Fitriana Destiawati, Surajiyo, Musa Jaya ((Dhika et al., 2021)	mengelola media pembelajaran elektronik, sistem manajemen pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dapat berlangsung dalam jaringan.	R&D	Efektivitas LMS dengan konsep <i>Blended Learning</i> dapat menciptakan hubungan yang kompak antara guru, siswa dan orang tua untuk menciptakan kondisi belajar yang nyaman bagi siswa dan memudahkan guru dalam memberikan ilmu dan pengajaran menjadi lebih baik, dan tentunya lebih sempurna.	<i>Blended Learning with Moodle</i>
The Development Of	C Asri Budiningsih,	mengembangkan model	R&D	Mahasiswa pada program studi	<i>Blended Learning</i>

<p><i>Blended Learning</i></p> <p>Theories Of Learning Course for Educational</p> <p>Technology Student In FIP UNY</p>	<p>Haryanto</p> <p>Sisca Rahmadona (Budiningsih et al., 2019)</p>	<p>pembelajaran <i>Blended Learning</i> yang diimplementasikan dalam mata kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran.</p>	<p>teknologi pendidikan di UNY didorong untuk memiliki perilaku dan persepsi yang positif terhadap studi yang mempelajari teori pembelajaran dan praktek yang dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran . Secara detil, mahasiswa dapat mencapai, memadukan, mengembangkan, dan memanfaatkan ilmu yang mereka miliki mengenai teori pembelajaran untuk dicari lebih lanjut, menilai permasalahan dalam pembelajaran , dan menggunakan ilmu yang mereka miliki untuk menyelesaikan</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

				permasalahan yang sebelumnya sudah ditemukan secara berkelompok maupun sendiri.	
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------	--

Dari hasil penelusuran literatur penelitian tentang pembelajaran *Blended Learning* yang telah dikemukakan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) dalam merancang dan mengembangkan produk *Blended Learning* diperlukan adanya pendekatan model pembelajaran (*Pedagogical Model*). 2) Model pembelajaran berpengaruh terhadap strategi pembelajaran yang akan digunakan. 3) strategi pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi terhadap pengelolaan konten yang disajikan secara *synchronous* ataupun secara *asynchronous*.

Dari penelitian terdahulu (state of the art) tersebut maka novelty dari penelitian ini adalah peneliti akan melakukan pengembangan *Blended Learning* dengan pendekatan *Contextual Teaching Learning* pada mata pelajaran Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta dengan harapan mampu memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dimana pembelajaran tatap muka hanya menjadi suplemen saja jika dibutuhkan. Selain itu dapat mempermudah proses pembelajaran di masa pandemic COVID-19. Media LMS yang digunakan pada penelitian ini ada menggunakan Platform MOODLE yang telah disediakan oleh Universitas Negeri Jakarta. Teknologi lain untuk mendukung adanya sinkron maya adalah menggunakan aplikasi zoom.

F. Road Map Penelitian

Road map penelitian pengembangan Pengembangan *Blended Learning* Untuk Mata Kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan Di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta ini disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 Road Map Penelitian

Penelitian Relevan Yang Telah Dilakukan (2022)	Penelitian yang sedang dilakukan (2023)	Penelitian yang akan dilakukan dan target luaran (2024)
<p>a. Budiningsih et al., 2019) menghasilkan mahasiswa memiliki perilaku dan persepsi yang positif terhadap studi yang mempelajari teori pembelajaran dan praktek yang dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Secara detail, mahasiswa dapat mencapai, memadukan, mengembangkan, dan memanfaatkan ilmu yang mereka miliki mengenai teori pembelajaran untuk dicari lebih lanjut, menilai permasalahan dalam pembelajaran, dan menggunakan ilmu yang mereka miliki untuk menyelesaikan permasalahan yang sebelumnya sudah ditemukan secara berkelompok maupun sendiri.</p>	<p>a. Peneliti melihat perlu adanya penelitian Pengembangan <i>Blended Learning</i> Untuk Mata Kuliah Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan Di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta</p> <p>b. Peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dosen pengampu mata kuliah tersebut.</p> <p>c. Target luaran penelitian ini adalah berupa proposal tesis</p>	<p>a. Mengembangkan produk pembelajaran <i>Blended Learning</i></p> <p>b. Mengkaji <i>prototype</i> hasil pengembangan dilakukan dengan <i>reviewer</i> (ahli media, ahli desain instruksional, dan ahli materi).</p> <p>c. Uji coba pengembangan dilakukan kepada mahasiswa yang sudah atau sedang melaksanakan pembelajaran tersebut.</p> <p>d. Menganalisis hasil pengembangan.</p> <p>e. Target luaran berupa publikasi jurnal, tesis dan dan buku panduan pengoperasian LMS MK OBDPP</p>

