

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Dalam pelaksanaan pendidikan tinggi di Indonesia saat ini, pemerintah melakukan kebijakan yang mendukung setiap warga negara agar dapat mengenyam pendidikan tinggi meskipun tidak dapat mengikuti pembelajaran tatap muka. Implementasi dari kebijakan tersebut adalah pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Melalui Permendikbud Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi pada Pasal 1 Ayat 1, dikatakan:

“Pendidikan jarak jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain.”¹

Berdasarkan peraturan tersebut, perguruan tinggi dapat melaksanakan PJJ dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti akses melalui internet. Pada tahun 2022, Asosiasi

¹ (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2012) diakses pada 17 November 2022 pukul 15:00

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya.²



Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2022

Hasil survei dari APJII menjelaskan bahwa terdapat 210 juta penduduk Indonesia, atau sekitar 77,02% dari keseluruhan penduduk di Indonesia menggunakan akses internet. Maka dari itu, pemanfaatan akses internet sebagai sumber belajar pada saat ini sangat dibutuhkan.

Sebagai fasilitator belajar, pembelajar dituntut untuk merancang model pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan akses

² Dimas Bayu, APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022, diakses dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022> pada 19 November 2022 pukul 11:00

internet. Salah satu solusi dari masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*).

Menurut A.H. Soekartawi dan F. Librero, *e-learning* dapat didefinisikan sebagai berikut:

“e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses.”³

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan alat elektronik semacam *handphone*, komputer hingga berbasis *web* (*web-based learning*). *E-learning* juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran secara *online* (*online course*), dimana pembelajar dapat memberikan bahan ajar mandiri kepada peserta didik melalui internet. Maka dari itu, *e-learning* memberikan fleksibilitas kepada peserta didik agar dapat belajar kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja.

Proses pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan secara *synchronous* (di waktu yang sama) maupun *asynchronous* (di waktu yang berbeda). Pembelajar dapat melaksanakan pembelajaran *synchronous* dengan pertemuan tatap maya melalui *video conference* seperti Zoom, Google Meet dan Webex. Untuk pembelajaran *asynchronous*, pembelajar

³ Ananda Hadi Elyas, “Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”, Jurnal Warta, Edisi 56 (April, 2018), hlm. 3

dapat memberikan materi / konten pembelajaran melalui aplikasi seperti Whatsapp, Google Classroom, *E-mail* serta program pendukung *e-learning* seperti *Learning management system (LMS)*.

LMS merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa.⁴ Wujud dari LMS yaitu platform berbasis *web* yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu. Contoh jenis platform berbasis *web* yang digunakan untuk LMS diantaranya Moodle, Chamilo, Edmodo hingga Totara.

Dalam LMS, terdapat berbagai fitur yang mempermudah kegiatan pembelajaran, diantaranya forum diskusi, *chat* hingga penyajian materi yang mudah diakses. Dalam penyajian materi di LMS, pembelajar dapat membuat materi pembelajaran yang kreatif serta inovatif, dengan tujuan dapat meningkatkan perhatian peserta didik dan mampu memfasilitasi belajar peserta didik secara aktif dan mandiri.

Pada saat ini LMS diterapkan di perguruan tinggi, salah satunya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang menerapkan LMS berbasis platform

⁴ Yuni Fitriani, 'Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19' (Journal of Information System, Informatics and Computing, Vol. 4, No. 2, 2020), hlm. 2

Moodle dengan nama Online Learning UNJ, melalui alamat web <https://onlinelearning.unj.ac.id/> yang dibentuk pada tahun 2020.

Dari penerapan LMS tersebut, pembelajar dituntut untuk dapat memanfaatkan *Learning Object* (LO) sesuai kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran secara *online*. LO merupakan isi/materi ajar yang disusun sebagai aspek terkecil dari suatu mata pelajaran tertentu.⁵ LO dikemas dalam bentuk digital melalui berbagai format, yaitu teks, audio, video, multimedia interaktif, infografis hingga *hypertext*.

Dalam mengembangkan produk LO diperlukan media digital yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, salah satunya dengan pengembangan media video *motion graphic*, yaitu perpaduan antara media video dengan unsur-unsur desain visual seperti warna, ilustrasi, dan tipografi yang dikemas dalam bentuk animasi dengan tujuan untuk menyampaikan materi ajar secara audio-visual yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan video *motion graphic* sebagai LO dapat dilakukan pada setiap mata pelajaran yang diterapkan di *online course*, salah satunya yaitu pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar (EHB). Mata kuliah EHB merupakan salah satu mata kuliah wajib dari jurusan Teknologi Pendidikan UNJ yang secara garis besar bertujuan untuk menambah pengetahuan

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), h. 288

mahasiswa dalam mengembangkan alat evaluasi pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mulyadi, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar di UNJ pada Semester 116, beliau menjelaskan bahwa penyelenggaraan pembelajaran yang dilaksanakan pada mata kuliah EHB belum maksimal dikarenakan belum adanya pemanfaatan LO untuk *online course* EHB yang diampu Pak Mulyadi.⁶

Bahan ajar yang digunakan saat ini hanya *slides* PowerPoint dan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar mahasiswa dalam mendalami materi EHB. Minimnya pemanfaatan LO tersebut dapat berdampak pada kurangnya minat mahasiswa pada pembelajaran EHB, sehingga dibutuhkan solusi untuk memecahkan masalah belajar tersebut. Video *motion graphic* sebagai LO dapat diimplementasikan untuk topik pembelajaran EHB, terutama pada materi konsep dasar evaluasi hasil belajar, sehingga dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa dalam mempelajari EHB melalui *online course*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penulis berniat melakukan pengembangan *learning object* berupa *video motion graphic* untuk mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar. Video *motion graphic* tersebut dapat diaplikasikan ke *online course* EHB pada Online Learning UNJ agar

⁶ Wawancara dengan Mulyadi, M.Pd. Dosen Pengampu Evaluasi Hasil Belajar Prodi Teknologi Pendidikan UNJ, 6 Mei 2022 pukul 15.12 WIB.

dapat diakses oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sedang mengikuti *online course* Evaluasi Hasil Belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat kendala selama pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar?
2. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar?
3. Apakah pengembangan *Learning Object* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Evaluasi Hasil Belajar?
4. Apakah *Learning Object* yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi Evaluasi Hasil Belajar?
5. Bagaimana mengembangkan video *motion graphic* sebagai *Learning Object* yang sesuai untuk memfasilitasi belajar mahasiswa dalam memahami materi Evaluasi Hasil Belajar?

C. Ruang Lingkup Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini berfokus pada proses pengembangan sejumlah *Learning Object* berupa *video motion graphic* untuk mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Adapun *Learning Object* yang akan dikembangkan berfokus pada materi konsep dasar evaluasi hasil belajar. Sasaran dari penelitian ini adalah mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *video motion graphic* sebagai *Learning Object* untuk memfasilitasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

1) Manfaat Teoritis

1. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan pada penelitian selanjutnya dalam kajian pengembangan *video motion graphic* sebagai *learning object*.

2. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya dalam memproduksi video *motion graphic* dalam pembelajaran.
3. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses pengembangan *learning object* ke dalam *online course* pada *platform* LMS.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Dosen

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dosen untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar yang dilaksanakan secara *online*.

2. Bagi Mahasiswa

Pengembangan ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar mahasiswa dalam memahami materi Evaluasi Hasil Belajar, serta membantu mahasiswa dalam mencari referensi berkaitan dengan pengembangan produk video *motion graphic* sebagai *Learning Object*.

3. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Pengembangan ini diharapkan dapat membantu Prodi Teknologi Pendidikan untuk mengembangkan *online course* pada mata kuliah Evaluasi Hasil Belajar secara optimal.