

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi zaman sekarang menciptakan era digital yang penuh dengan kemudahan dalam penyampaian informasi dan komunikasi. Perkembangan ini sudah banyak memberikan dampak terhadap hidup kita dalam segala aspek yang memberikan kita kemudahan untuk beraktifitas. Manusia yang saat ini sebagian besar sudah tergantung pada teknologi menjadikan gadget sebagai sarana pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses kapan saja, dan yang terpenting mereka mendapatkan kebutuhan pengetahuan yang mereka harapkan dengan cepat dan terarah. Teknologi membuat semua pekerjaan sehari-hari yang dilakukan terasa lebih mudah dan cepat jika dikerjakan dengan benar. Dengan adanya teknologi, memungkinkan manusia menjadikan dirinya sendiri lebih bermanfaat untuk lingkungan sekitarnya. Teknologi kini sudah berkembang dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Dalam bidang pendidikan, teknologi digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih terstruktur. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna, sehingga peserta didik lebih dapat memahami apa yang dipelajarinya. Peranan teknologi tersebut meliputi strategi, model, maupun sistem pembelajarannya.

Sistem pembelajaran merupakan jantung dari pendidikan yang dijalankan, sehingga sangat berpengaruh untuk memberdayakan manusia, dalam hal ini peserta didik. Sistem pembelajaran terdiri dari konvensional dan daring. Sistem pembelajaran konvensional atau yang kita kenal dengan pembelajaran tatap muka dikelas dengan waktu dan kondisi kelas yang sudah dikondisikan. Dimana proses pembelajaran yang terjadi secara konvensional mengharuskan pembelajar dan pengajar bertemu secara tatap muka di dalam suatu kelas yang dibatasi dengan waktu atau banyaknya pertemuan.

Dengan hal itu pengajar terpaku oleh waktu dan pertemuan yang sudah direncanakan dan pembelajar sulit terfokus pada materi yang diberikan karena terbatas oleh waktu. Sedangkan sistem pembelajaran daring atau yang sering dikenal dengan kelas *online* atau *e-learning* ini memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran melalui perangkat komputer atau gawai yang mereka punya untuk mengakses materi pelajarannya dan berinteraksi dengan pendidiknya. Sistem pembelajaran dengan daring pun memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, sehingga dirasa menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran daring saat ini sedang berjalan pesat karena dianggap lebih efisien waktu dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang diharuskan melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan *setting* waktu

dan tempat yang sudah disiapkan. Pembelajaran konvensional juga mengharuskan pembelajaran dilakukan secara langsung atau tatap muka antara peserta didik dengan pendidik. Jika pembelajaran konvensional tidak disertai dengan strategi yang tepat, maka pembelajaran akan menjadi tidak efektif dan membosankan bagi peserta didik. Hal ini dirasakan pada pembelajaran konvensional pada salah satu pelatihan yang diselenggarakan di Gapura Learning Center.

Gapura Learning Center merupakan lembaga penyedia jasa kursus dan pelatihan yang bertugas melakukan penanganan dan pelayanan darat pesawat udara dibawah naungan PT. Gapura Angkasa. Terdapat berbagai macam pelatihan yang diberikan di Gapura Learning Center, diantaranya *Safety & Security, Cargo & Mail, Operation & Services, Pax & Baggage Handling, GSE Operator, dan Technic*. Semua pelatihan tersebut dilakukan secara tatap muka di kelas selama pertemuan yang dijadwalkan diawal pelatihan dengan masing-masing jangka waktu yang berbeda. Peserta pelatihan berasal dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Medan, Pontianak, Denpasar, Jakarta, dsb dengan berlatar pendidikan lulusan SMA/SMK. Setelah pelatihan selesai, peserta pelatihan diharapkan akan langsung bisa terjun ke lapangan untuk bekerja, sehingga penting bagi peserta untuk mendapatkan pengalaman belajar yang efektif.¹

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat satu pelatihan yang masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional

¹ Wawancara tidak terstruktur dengan Zain Habibie selaku Training Analyst di GLC

dengan hanya menerapkan satu metode saja yaitu ceramah dan memakan waktu pembelajaran yang cukup lama yaitu 3 hari. Sehingga hal ini tidak menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi mengantuk dan bosan dikarenakan pemaparan materi hanya menggunakan metode ceramah. Peserta didik juga tidak fokus mengikuti proses pembelajaran sehingga membuat sebagian besar dari peserta didik beralih fokus untuk mengakses *smartphone*. Sedangkan materi yang diberikan instruktur pelatihan bersifat penting karena materi yang disampaikan menyangkut tentang pelayanan terhadap *customers*. Pelatihan yang dimaksud adalah pelatihan *Pax & Baggage Handling*. Pelatihan tersebut mempelajari tentang cara menangani penumpang dan barang bawaan mereka dengan tepat. Dengan demikian, jika peserta tidak memahami materi pelatihan yang disampaikan akan berakibat pada buruknya kinerja peserta didik dalam melakukan penanganan penumpang dan barang bawaan penumpang pada saat peserta didik turun ke lapangan kerja.

Oleh karena itu, diperlukannya upaya untuk membuat pelatihan *Pax & Baggage Handling* lebih bermakna agar peserta didik dapat fokus memahami materi yang diberikan. Salah satu upaya yang digunakan untuk membuat peserta didik fokus memahami materi pembelajaran, dibutuhkan strategi atau sistem pembelajaran yang tepat. Maka dari itu timbul usulan strategi pembelajaran pada pelatihan *Pax & Baggage Handling* dengan strategi pembelajaran mikro atau yang sering dikenal dengan *Microlearning*.

Microlearning merupakan strategi penyediaan konten belajar dalam konteks pembelajaran *online* yang dalam dikembangkan secara cerdas dengan kemampuannya memahami perilaku dan mengenali fitur sumber belajar yang digunakan.² *Microlearning* terdiri dari dua kata (Mikro/*Micro* yang berarti berukuran kecil) dan (*Learning* yang berarti kegiatan belajar). Sehingga dapat diartikan sebagai kegiatan belajar dengan skala yang kecil. *Microlearning* digunakan sebagai strategi dalam merancang konten belajar menjadi segmen-segmen kecil yang terfokus pada suatu tujuan. Konten yang dimaksud berupa *learning object* yang digunakan dalam *e-learning*. Contoh dari *learning object* tersebut seperti video animasi, video penjelasan singkat, infografis, gambar, artikel, ataupun *quotes*. *Microlearning* ini sudah mulai digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, lembaga-lembaga pelatihan, dan perusahaan untuk meningkatkan kompetensi pekerja mereka tanpa harus mengganggu waktu kerjanya.

Dengan adanya strategi *microlearning* ini dirasa berdampak besar untuk memenuhi kebutuhan materi peserta didik dengan kemudahan akses kapan saja dan dimana saja. Terdapat beberapa factor yang ditimbang, seperti padatnya materi yang diberikan dalam waktu yang terlalu singkat dalam setiap pertemuan. Sehingga *microlearning* ini dirasa dibutuhkan

² Praherdhiono, H., Setyosari, P., & Degeng, I. N. S. (2019). Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan: Era Belajar Abad 21 dan Revolusi 4.0 (p. 154).

dalam mengembangkan pembelajaran secara daring atau *online* baik dalam satuan pendidikan maupun pelatihan.

Menurut instruktur pelatihan, pemanfaatan sistem pembelajaran berbasis aplikasi atau konten yang singkat dan terfokus belum ada di dalam GLC. Hal tersebut membuat lebih yakin untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat diakses kapan dan dimana saja. Disamping itu, materi akan diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dapat diperbaharui oleh instruktur.³

Dilihat di lapangan, semua peserta dan instruktur memiliki gawai *smartphone* dengan akses internet, sehingga sangat memungkinkan untuk menghasilkan suatu pembelajaran *Microlearning* lewat *smartphonenya* masing-masing. Dilihat dari kegunaannya juga diharapkan sangat membantu penyelenggaraan pelatihan sehingga dalam keadaan seperti COVID-19 ini pun pelatihan masih bisa berjalan melalui *online*.

Bersumber dari wawancara tidak terstruktur dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukannya pengembangan pembelajaran mikro atau *microlearning* untuk memfasilitasi peserta pelatihan dalam mengakses materi dan mengikuti pelatihan mereka kapan saja dan dimana saja secara terfokus.

³ Wawancara tidak terstruktur dengan Teddy dan Harry Sassongko selaku Instruktur pelatihan di GLC

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah efektif dalam menerima materi yang disampaikan hanya saat pelatihan di dalam kelas?
2. Apakah waktu pelatihan *Pax & Baggage Handling* sudah efisien?
3. Apakah instruktur menjelaskan materi secara menyeluruh?
4. Apakah belajar mandiri merupakan alternatif dari pembelajaran konvensional di dalam kelas dengan begitu banyaknya materi yang disampaikan?
5. Apakah *Microlearning* bisa dikembangkan menjadi strategi pembelajaran mandiri di dalam pelatihan Gapura Learning Center?

C. Ruang Lingkup

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan keluar dari konteks penelitian, maka diperlukan pembatasan masalah pada ruang lingkup, sebagai berikut:

1. Jenis Masalah : Bagaimana *Microlearning* dikembangkan di dalam pelatihan *Pax & Baggage Handling* di Gapura Learning Center?
2. Fokus Pembahasan: Materi *Acceptance Passengers Check*
3. Sasaran : Peserta pelatihan *Pax & Baggage Handling*
4. Tempat : Gapura Learning Center

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Microlearning* yang dapat digunakan untuk memfasilitasi penyelenggaraan pelatihan-pelatihan yang terdapat di Gapura Learning Center.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan akademisi dan praktis mengenai pengembangan inovasi media pembelajaran dan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat:

a. Peneliti

1. Menghasilkan strategi pembelajaran baru yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan penyelenggaraan pelatihan yang terdapat di Gapura Learning Center.

2. Meningkatkan wawasan mengenai pengembangan *Microlearning* itu sendiri.

3. Menambah pengalaman dalam mengembangkan suatu produk.

b. Mahasiswa

1. Meningkatkan pengetahuan mengenai *Microlearning*.
2. Dijadikan sebagai salah satu referensi untuk tugas dan penelitian mahasiswa yang lainnya.

c. Lembaga dan responden terkait

1. Sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan untuk penyelenggaraan pelatihan.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan.
3. Membantu memotong dana penyelenggaraan pelatihan secara tatap muka.

