

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan yang menyangkut pengalaman belajar peserta didik dengan ilmu pengetahuan, sikap, dan lingkungannya. Pendidikan mempunyai peran dalam mengembangkan potensi dan membentuk pribadi seseorang dalam menghadapi era globalisasi. Seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Di dalam dunia pendidikan, dikenal adanya pendidikan formal dan non formal. Dalam pendidikan formal terdiri dari beberapa jenis, yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi (PT). Setiap jenis pendidikan ini tentunya berbeda dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar dapat berjalan dengan efektif. Salah satu yang perlu diperhatikan

¹ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

adalah bagaimana pembelajaran akan diterapkan oleh pendidik di kelas agar seluruh peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada saat ini, teknologi dan manusia merupakan dua hal yang saling melengkapi satu sama lain. Teknologi tidak mungkin ada tanpa adanya pembuat, yaitu manusia. Sedangkan manusia pada zaman ini membutuhkan teknologi sebagai sesuatu yang dapat membantu untuk melakukan aktifitas sehari-hari. Wujud dari teknologi secara umum tidak hanya berupa alat (*hardtech*), tetapi juga berupa cara atau strategi (*softtech*). Contohnya seperti *smartphone* sebagai teknologi alat yang membantu manusia dalam berkomunikasi dan mencari informasi, sedangkan teknologi berupa cara atau strategi yaitu cara/strategi pendidik merancang pembelajaran yang efektif untuk peserta didik. Dengan kedua teknologi ini, pendidikan telah berkembang ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya guru pada saat ini yang memanfaatkan berbagai media pembelajaran (*hardtech*) dan menerapkan strategi pembelajaran (*softtech*) yang efektif demi tercapainya pembelajaran ideal yang diharapkan.

Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, sesuai kebutuhan, dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Untuk mencapai itu, pendidikan dengan bantuan teknologi internet membuat manusia, sebagai makhluk yang terus belajar, dapat memperoleh ilmu dari mana saja. Peserta didik

dapat memperoleh ilmu dari luar kelas, seperti lingkungan dan internet. Tidak sedikit peserta didik yang pada zaman ini telah terbiasa dengan *gadget* dan internet. Mereka dapat memperoleh informasi dari mana saja dan kapan saja ketika terhubung dengan internet, seperti mencari gambar, video, artikel, dan lain sebagainya. Hal ini membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan belajar melalui internet secara mandiri.

Menurut data yang diperoleh DATA REPORTAL, pada bulan Januari 2020 pengguna internet Indonesia mencapai 175,4 juta orang. Jumlah ini meningkat 25 juta orang (+17%) antara tahun 2019 dan 2020, sehingga penetrasi internet di Indonesia mencapai 64% dari total populasi penduduk Indonesia pada Januari 2020. Dari data tersebut, diketahui bahwa rata-rata penduduk Indonesia menggunakan internet sebanyak hampir 8 jam sehari atau sama dengan satu pertiga hari. Ini membuktikan bahwa penduduk Indonesia menghabiskan banyak waktunya di internet. Kemudian, dari banyaknya hal yang ditelusuri oleh pengguna internet Indonesia, tiga *website* yang paling sering dikunjungi, yaitu Google (pencarian), Youtube (*streaming video*), dan Facebook (media sosial). Dengan keadaan tersebut, tingkat literasi pengguna internet Indonesia secara keseluruhan terbilang cukup tinggi, yaitu 96% pada usia 15 tahun ke atas. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar usia remaja hingga dewasa memanfaatkan teknologi

dan internet dalam kehidupannya sehari-hari dalam berbagai aktivitasnya.²

Zaman ini telah mengalami pergantian generasi dari generasi Y (1981-1994) menjadi generasi Z (1995-2010), kemudian generasi Alpha (2011-2025). Jika dikaitkan dengan survei APJII tahun 2018, masyarakat yang dianggap telah akrab menggunakan teknologi dan internet, atau bisa disebut dengan *digital native*, termasuk ke dalam generasi Z. Generasi Z dianggap sebagai generasi internet, di mana karakternya menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan toleran pada perbedaan budaya. Mereka juga terhubung secara global dan berjejaring di dunia virtual.³ Dengan karakteristik generasi Z yang *melek digital*, mereka dapat mencari informasi yang mereka butuhkan tanpa butuh bantuan orang lain. Meskipun begitu, memperoleh pengetahuan dari internet dapat dilakukan juga di dalam kelas, yang disebut dengan kelas maya atau kelas *online*.

Kelas *online* merupakan ruang virtual yang mengintegrasikan pembelajaran jarak jauh dengan bahan ajar secara *online* sehingga peserta didik dapat mengakses materi dari luar kelas. Dengan pembelajaran jarak jauh, paradigma pembelajaran berubah dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Di mana peserta didik

² DataReportal, *Digital 2020: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights*. (2020). Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>

³ Ranny Rastati, "MEDIA LITERASI BAGI *DIGITAL NATIVES*: PERSPEKTIF GENERASI Z DI JAKARTA", Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan LIPI, Vol. 06 No.1, Juni 2018, hlm. 63

menjadi titik fokus perancangan pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat mengakses kelas *online* secara mandiri. Pembelajaran mandiri seperti ini biasa dikenal pada pembelajaran orang dewasa (*andragogi*).

Pembelajaran *student-centered* memberikan peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya di kelas, karena guru atau pendidik lebih menjadi fasilitator ketimbang pengajar di kelas. Meskipun begitu, guru dituntut harus kreatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat menentukan pembelajaran di kelas, hal ini berlaku pada kelas tatap muka maupun kelas *online*. Dengan menerapkan strategi pembelajaran, peserta didik tidak hanya serta merta mempelajari materi secara mandiri, namun lebih terstruktur dan terarah kepada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah memiliki situs pembelajaran jarak jauh dengan adanya *online course*. Platform yang digunakan Universitas Negeri Jakarta adalah Moodle dengan situs onlinelearning.unj.ac.id dan Microsoft Teams. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta juga telah mengembangkan platform pembelajaran *online* dengan nama FIP Hylearn. Bahkan program studi yang menjadi pelopor pembelajaran menggunakan *online course* adalah program studi Teknologi Pendidikan menggunakan platform Chamilo dengan situs

fip.unj.ac.id/hylearn. *Online course* ini memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran di Perguruan Tinggi atau pada peserta didik yang bisa belajar secara mandiri. Sejumlah penelitian sudah mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia, seperti penelitian Hilman yang membandingkan antara Edmodo dan Claroline, Listya Arisanti dengan fitur kolaboratif pada Claroline, termasuk yang mengembangkan *online course* seperti Rizky Ramadhan, Fidensius Nivo, dan lainnya. Namun, pada pengembangan *online course*, biasanya peneliti akan berfokus pada materi atau bahan ajar yang akan digunakan, sedangkan komponen pembelajaran lain seperti cara atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam *online course* tersebut kurang diperhatikan. Hal ini dapat membuat peserta didik hanya terfokus pada belajar mandiri, sedangkan kerja sama antarpeserta didik juga diperlukan untuk menambah ilmu pengetahuannya.

Mata kuliah Pengantar Komunikasi adalah mata kuliah yang belum lama muncul di program studi Teknologi Pendidikan. Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu, mata kuliah Pengantar Komunikasi merupakan mata kuliah yang diadaptasi dari mata kuliah sebelumnya, yaitu Dasar-Dasar Komunikasi. Penyebab berubahnya mata kuliah ini dikarenakan penyesuaian kurikulum dan materi oleh dosen pengampu agar materi yang akan dipelajari tidak terlalu berat bagi mahasiswa, terlebih yang mengambil mata kuliah ini adalah mahasiswa baru. Adanya penyesuaian ini mengakibatkan

beberapa materi yang dirasa sulit mungkin akan dihilangkan pada semester berikutnya.

Mahasiswa baru merupakan mahasiswa tahun pertama yang memasuki tahap perkembangan dari remaja menuju dewasa, di mana anak seusia ini akan mudah belajar dengan lingkungannya seperti dengan teman sebaya, dibandingkan jika diarahkan sepenuhnya oleh dosen. Seperti salah satu ciri kedewasaan atau kematangan pada fase dewasa awal (18-40 tahun), yaitu bersikap toleran terhadap pendapat orang lain yang berbeda dengan dirinya⁴. Maka dari itu, mahasiswa baru dirasa dapat berdiskusi dan bekerja sama sebagai tim (*teamwork*) dengan teman sebayanya. Belajar di Perguruan Tinggi menuntut mahasiswa untuk mandiri belajar, memperkaya materi belajar dari berbagai sumber belajar, dan bekerja sama dengan sesama mahasiswa dalam mengonstruksikan pengetahuannya.

Pada penelitian ini, dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa baru Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 tentang bagaimana pembelajaran *online* yang pernah mereka ikuti sebelum masuk ke bangku perkuliahan. Respon yang masuk 100% menyatakan bahwa mereka tidak nyaman belajar melalui kelas *online*. Hal tersebut dikarenakan oleh pengalaman yang pernah dirasakan oleh mereka ketika kelas *online*, seperti sulit memahami materi pembelajaran, hanya

⁴ Evita Adnan dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 31

diberi tugas yang harus diselesaikan, kurangnya interaksi jika ada kesulitan dalam pembelajaran, dan beberapa responden mengatakan bahwa belum terbiasa dengan pembelajaran melalui kelas *online*. Namun, selama pembelajaran menggunakan kelas *online*, sebanyak 55,6% responden mengatakan bahwa masih belajar bersama teman mereka, sebanyak 55,6% responden mengatakan pernah berdiskusi dengan teman mereka ketika kelas *online*, dan sebanyak 44,4% responden mengatakan pernah bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok bersama teman mereka.

Berdasarkan hal tersebut, diasumsikan bahwa masih adanya interaksi dan kolaborasi peserta didik dengan teman sebayanya meskipun pembelajaran berlangsung secara *online*. Selain itu, perlu dirancang juga lingkungan belajar yang nyaman untuk peserta didik pada kelas *online* agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dan mendapat ilmu dari pembelajaran yang diikuti, serta proses dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Untuk menunjang kolaborasi antarmahasiswa dalam lingkup Perguruan Tinggi, hadirlah platform baru yang memiliki fitur untuk berkolaborasi, yaitu Microsoft Teams. Microsoft Teams dapat digunakan pada *gadget* seperti laptop dan *smartphone*, sehingga mahasiswa maupun dosen dapat menggunakannya dengan mudah. Fitur kolaborasi yang dimiliki Microsoft Teams ada beberapa, di antaranya yaitu adanya *meeting* jika pembelajaran ingin dilakukan

secara *real time* jarak jauh, mengerjakan *file* secara bersama, membagikan *file* dengan anggota *teams*, melakukan obrolan dengan *chat* maupun telepon, berdiskusi dengan anggota *teams* lainnya pada *channel* yang tersedia, dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan Microsoft Teams, pembelajaran kolaboratif dapat dibentuk dalam kegiatan kerja sama tim, baik berupa kerja sama secara tim (kelompok kecil) maupun dengan satu kelas (kelompok besar).

Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan *online course* membuat mahasiswa terbiasa mengakses materi dan menerapkan belajar mandiri. Tidak sedikit peneliti yang lebih terfokus pada pengembangan materi atau *learning object* (LO) untuk mahasiswa belajar, sedangkan cara atau strategi pembelajaran yang digunakan kurang diperhatikan apakah efektif atau tidak. Kemudian, jumlah bobot 3 SKS atau setara 150 menit setiap pertemuan tatap muka terbilang cukup singkat jika pembelajaran hanya berlangsung secara tatap muka. Dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata kuliah Pengantar Komunikasi juga tertulis pengerjaan tugas yang dilakukan secara kelompok terdapat pada beberapa topik. Hal ini menjadi ide untuk mengembangkan cara atau strategi pembelajaran baru, dari yang sebelumnya tatap muka dan belajar mandiri menjadi *collaborative learning* pada *online course*.

Dengan permasalahan seperti yang dijelaskan sebelumnya, muncul ketertarikan untuk mengembangkan sebuah strategi

pembelajaran yang berbeda untuk mata kuliah Pengantar Komunikasi. Strategi pembelajaran yang akan dikembangkan adalah *collaborative learning* pada *online course* mata kuliah Pengantar Komunikasi. Jadi, *online course* Pengantar Komunikasi tidak hanya menerapkan belajar secara mandiri, tetapi juga belajar dapat dilakukan secara bersama-sama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Seperti apa karakteristik mahasiswa Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Pengantar Komunikasi?
2. Bagaimana mengembangkan *online course* untuk mata kuliah Pengantar Komunikasi?
3. Bagaimana mengembangkan *collaborative learning* pada *online course* mata kuliah Pengantar Komunikasi?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, maka penelitian ini akan dibatasi agar lebih fokus dan terarah pada pengembangan *collaborative learning* dalam *online course* mata kuliah Pengantar Komunikasi.

1. Jenis masalah : Bagaimana mengembangkan *collaborative learning* dalam *online course* mata kuliah Pengantar Komunikasi
2. Sasaran : Mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Pengantar Komunikasi
3. Tempat : Program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Platform : Microsoft Teams

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah strategi pembelajaran *collaborative learning* yang akan diterapkan pada *online course* mata kuliah Pengantar Komunikasi di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Beberapa manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari hasil pengembangan ini yaitu:

1. Secara teoritis:
 - Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam dunia pendidikan, khususnya pengembangan strategi belajar dalam pembelajaran.

2. Secara praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- Penulis: penelitian ini menambah wawasan penulis dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dalam *online course*.
- Mahasiswa: hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu cara belajar yang efektif dan sesuai untuk mata kuliah Pengantar Komunikasi.
- Dosen: hasil penelitian diharapkan dapat diterapkan oleh dosen pengampu untuk membantu proses pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Komunikasi.
- Peneliti lain: sebagai bahan referensi untuk mahasiswa atau peneliti lain yang ingin meneliti atau mengembangkan strategi pembelajaran serupa, khususnya *collaborative learning*.