

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, hal ini berdampak pada kegiatan kita yang semulanya dilakukan secara konvensional, sekarang menjadi serba digital. Seperti pencarian berita terbaru tidak lagi hanya melalui koran yang diterbitkan oleh media-media berita, saat ini orang-orang cenderung mencari berita terbaru melalui internet. Perkembangan teknologi serta dampaknya terhadap perilaku manusia tersebut melahirkan sebuah kelompok generasi yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan sehari-harinya, generasi ini dikenal dengan sebutan *digital native*.

Menurut Cambridge Dictionary, *digital natives* adalah "...a person who is very familiar with digital technology, computers, etc. because they have grown up with them". Generasi ini tumbuh dengan memanfaatkan teknologi-teknologi digital seperti internet, social media, dan lain sebagainya melalui *smartphone* ataupun komputer yang mereka gunakan sehari-hari. Menurut datareportal.com pada Januari 2023 ada 212,9 juta pengguna internet di Indonesia¹. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah pengguna konten digital sangat besar di

¹ Simon Kemp.2023. *Digital 2023: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>

Indonesia. Baik itu konten digital dalam bentuk video, visual, maupun verbal seperti blog. Maraknya konten digital saat ini membuat gaya membaca orang-orang berubah terutama pada *digital natives*, dimana mereka menggunakan gaya baca *hyper reading*.

Menurut Sonoski *hyper reading* ialah “(reader-directed, screen-based, computer-assissted reading) has a higher degree of selectivity than the print based”². Dari definisi tersebut dapat dikatakan gaya baca *hyper reading* ialah gaya baca melalui layar dengan sifat selektifitas tinggi karena bergantung pada kebutuhan serta minat si pembaca atau biasa disebut *hyper reader*. Hal ini sesuai dengan sifat seorang *digital natives* yang tidak ingin terikat oleh metode pembelajaran tradisional dan lebih suka untuk menggunakan teknologi untuk belajar sehingga mereka sangat dipengaruhi oleh media digital³.

Oleh karena itu, pengembangan serta penggunaan media, sumber, serta bahan belajar digital saat ini sangat diperlukan agar lembaga pendidikan dapat memfasilitasi belajar peserta didik yang merupakan *digital natives* dengan baik. Hal ini tentu memerlukan peran seorang teknolog pendidikan di lembaga pendidikan untuk memfasilitasi belajar *digital natives* tersebut. Sebagaimana tertuang dalam definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004 yang berbunyi “*Educational*

² James J. Sonoski. 1999. *Passions Pedagogies and 21st Century Technologies*. Logan: Utah State University. Hal. 167

³ Abdus Sattar Chaudhry dan Galdys Low. 2009. *Reading Preferences among Different Generation: A Study od Attitudes and Choices in Singapore*. Singapore Journal of Library and Information Management Vol. 38. Hal. 27-48

*technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate processes and resources*⁴. Dalam definisi tersebut dijelaskan bahwa teknologi pendidikan memiliki peran untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola berbagai proses dan sumber teknologi yang tepat. Dalam hal ini, pengembangan media, sumber, serta bahan belajar digital yang berbasis *hyper reading* untuk memfasilitasi belajar *digital natives* yang dilakukan oleh teknolog pendidikan perlu menggunakan teknologi yang tepat. Sehingga dampak buruk seperti tersesat ketika mencari informasi di internet, informasi yang didapat tidak valid, atau *overload information* dapat dihindari.

Teknologi tepat yang dapat digunakan oleh seorang teknolog pendidikan dalam mengembangkan media, sumber, serta bahan belajar digital untuk *digital natives* ialah *authoring tools*. *Authoring tools* adalah “a software program that enables users to create learning content, lessons and courses using text, media, and interactions”⁵. Saat ini banyak *platform authoring tools* yang dapat digunakan untuk mengembangkan konten belajar digital seperti Ispring, Adobe Captivate, Articulate Storyline, Kotobee Author, dan *platform* lainnya. *Platform-platform* ini sangat memudahkan penggunaanya karena tidak

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Hal. 31

⁵ Valamis.com. 2021. *What is an Authoring Tool?*. <https://www.valamis.com/hub/authoring-tool>

memerlukan kemampuan bahasa pemrograman komputer ketika menggunakannya. Selain itu, ketersediaan dari *platform-platform* tersebut cukup beragam dari yang berbayar hingga tersedia secara cuma-cuma atau gratis.

Salah satu *authoring tools platform* yakni Kotobee Author disediakan secara gratis oleh pengembangnya namun dengan fitur yang terbatas. Apabila pengguna ingin menggunakan fitur yang lengkap, pengguna dapat membeli lisensinya atau dengan cara mengajak orang lain sebagai pengguna baru dari *platform* ini. Kotobee Author merupakan *authoring tool* yang dikembangkan oleh perusahaan Vijua dengan tujuan untuk membuat buku lebih interaktif dan *engaging*⁶. *Platform* ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2015. Kemudian di tahun 2016 Kotobee Author bisa menggantikan pendahulunya yakni BookBake sebagai *platform* pengembang buku digital.

Platform ini dapat digunakan untuk mengembangkan konten belajar digital seperti *hyperbook*. *Hyperbook* ialah sebuah buku elektronik yang mengandung *link* dari *hypermedia* (Nelson, 1965; Nielsen, 1990)⁷. Dalam penggunaannya *hyperbook* dibuka atau dibaca melalui komputer atau *smartphone* saat ini. Konten belajar digital seperti *hyperbook* ini cocok dengan gaya baca *hyper reading* seorang *digital*

⁶ Kotobee.com. Press Kit. <https://www.kotobee.com/mediakit>

⁷ R. Körnefors, M. Lenells, dan A. Hultgren. 1993. *A Hyperbook on Automatic Control*. Hal. 723. https://www.researchgate.net/publication/317771231_A_Hyperbook_on_Automatic_Control

natives karena *hyerpbook* disajikan secara digital melalui *smartphone* ataupun komputer. Oleh karena itu, seorang lulusan teknologi pendidikan perlu memiliki kompetensi dalam menggunakan *platform authoring tools* yang ada.

Mengingat salah satu profil lulusan dari program studi Teknologi Pendidikan adalah mampu mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan/lembaga diklat secara mandiri⁸. Dalam memenuhi kompetensi tersebut, setiap mahasiswa diwajibkan mengambil mata kuliah Pengembangan Bahan Belajar. Mata kuliah PBB ini terkait dengan media pembelajaran dan menginduk kepada konsep bahan ajar, dimana mata kuliah ini merupakan mata kuliah produksi atau praktek. Serta fokus dari mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu membuat dua bahan ajar yakni cetak dan digital dengan mengindahkan kaidah belajar mandiri. Salah satu capaian pembelajaran lulusan (CPL) pada mata kuliah ini ialah memiliki keterampilan khusus yakni menyusun modul (cetak) serta buku digital. CPL tersebut dirincikan pada capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) poin ke-3 yakni mahasiswa dapat menyusun satu buku ajar digital dengan menggunakan *platform* pembelajaran tertentu (lihat lampiran 13, hal. 216).

⁸ FIP UNJ. *Profil Lulusan*. <https://fip.unj.ac.id/tp/profil/>

Namun, pengembang menemukan fakta melalui wawancara tidak terstruktur di *platform* Whatsapp dan wawancara langsung tidak terstruktur dengan beberapa mahasiswa strata 1 teknologi pendidikan angkatan 2019⁹, angkatan 2020¹⁰, dan angkatan 2021¹¹ yang telah mengambil mata kuliah Pengembangan Bahan Belajar serta pernah menggunakan *platform* Kotobee Author, mengatakan bahwa sampai saat ini masih kesulitan dalam menggunakan *platform* tersebut secara maksimal. Dalam wawancara tersebut responden mengatakan hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya sumber belajar mengenai Kotobee Author di internet. Sumber-sumber belajar yang tersedia di internet rata-rata berbahasa inggris dan penyajiannya kurang memberikan visual. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil survei yang diisi oleh 12 orang responden di bawah tentang ketersediaan sumber belajar Kotobee Author.



Gambar 1.1 Survei Sumber Belajar Kotobee Author yang Digunakan

⁹ Wawancara dilaksanakan pada 7 September 2022 pukul 11.03

¹⁰ Wawancara dilaksanakan pada 11 Desember 2023 pukul 11.45

¹¹ Wawancara dilaksanakan pada 11 Desember 2023 pukul 15.04

Hal ini membuat mereka kesulitan dalam mempelajari Kotobee Author untuk mengerjakan tugas akhir pada mata kuliah Pengembangan Bahan Belajar. Sehingga mahasiswa hanya menggunakan *tools* dan fitur yang ada dalam Kotobee Author seminimal mungkin seperti hanya menggunakan *tools* image untuk memasukkan gambar atau visual yang telah didesain pada *platform* lain ke dalam Kotobee Author. Kesulitan lain yang mereka hadapi ialah tidak memahami cara menggunakan fitur-fitur lain yang ada di Kotobee Author, kemudian bagaimana cara mengkostumisasi buku digital yang telah mereka kembangkan, mereka juga kesulitan untuk mendapatkan lisensi *full basic* yang disediakan oleh Kotobee Author, selain itu mereka juga kesulitan dalam menggunakan *template-template* yang disediakan oleh Kotobee Author, dan terakhir mereka kesulitan dalam menentukan format apa yang harus mereka pilih ketika *export* hasil kerja mereka.

Kesulitan-kesulitan tersebut muncul dikarenakan kurangnya sumber belajar yang membahas mengenai Kotobee Author di internet secara jelas dan menarik. Baik itu berupa video tutorial ataupun buku panduan, khususnya yang berbahasa Indonesia sangat sedikit. Buku panduan sendiri akan sangat berguna bagi pembacanya karena berisikan informasi, petunjuk dan lain-lain secara lengkap¹².

¹² Onong Uchjana Effendy. 2012. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Jakarta: Rosda. Hal. 22

Didasari atas temuan tersebut, pengembang berfokus untuk memfasilitasi mahasiswa program studi strata 1 Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta dengan mengembangkan panduan penggunaan kotobee author berbasis *hyperbook*. Pemilihan panduan berbasis *hyperbook* dikarenakan pengembang berusaha menyesuaikan dengan generasi mahasiswa teknologi pendidikan saat ini yang merupakan generas *digital natives* dimana memiliki gaya baca *hyper reading* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Selain itu, berdasarkan hasil survei kebutuhan sumber belajar di bawah ini menyatakan bahwa sumber belajar digital dengan bentuk konten *hypermedia* yang mahasiswa butuhkan untuk mempelajari Kotobee Author.



Gambar 1.2 Survei Kebutuhan Sumber Belajar Kotobee Author

Produk akhir yang dihasilkan oleh pengembang dalam penelitian pengembangan ini adalah Panduan Penggunaan Kotobee Author berbasis *hyperbook* yang berisikan gambar, teks, video, audio, dan tautan interaktif yang disematkan pada halaman web milik pribadi. Pengembang berharap hasil produk dari penelitian ini dapat

memfasilitasi mahasiswa di program studi strata 1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dalam mempelajari *platform* Kotobee Author.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut pengembang mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa saja fitur yang dapat digunakan dalam *platform* Kotobee Author?
2. Apa saja format yang disediakan oleh *platform* Kotobee Author?
3. Bagaimana cara mengkostumisasi buku digital dalam *platform* Kotobee Author?
4. Bagaimana cara mendapatkan lisensi *platform* Kotobee Author secara gratis?
5. Bagaimana cara menggunakan *template* pada *platform* Kotobee Author?
6. Bagaimana cara mengembangkan panduan berbasis *hyperbook* menggunakan Kotobee Author?

C. Ruang Lingkup

Melihat dari identifikasi masalah yang pengembang temukan. Pengembang memfokuskan ruang lingkup masalah dari penelitian pengembangan ini pada poin nomor 6 yakni bagaimana cara mengembangkan panduan berbasis *hyperbook* menggunakan Kotobee Author. Dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Penelitian pengembangan ini membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah poin ke 6 yakni “Pengembangan panduan berbasis *hyperbook* menggunakan Kotobee Author?”

2. Sasaran

Mahasiswa strata 1 program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021.

3. Tempat

Program studi strata 1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

4. Waktu

Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2023 – Januari 2024.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan panduan penggunaan kotobee author berbasis *hyperbook* untuk mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembang berharap penelitian pengembangan yang dilakukan ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis. Kegunaan secara teoritis dan praktis dari penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Teoritis

a. Pengembang

Untuk menambah pengetahuan pengembang terutama mengenai pengembangan panduan berbasis *hyperbook* lebih dalam lagi.

b. Dosen

Menambah referensi bahan ajar digital berbasis *hyperbook* yang dapat digunakan di dalam kelas. Serta *platform* yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital.

c. Mahasiswa

Untuk menambah pengetahuan mahasiswa mengenai pengembangan panduan berbasis *hyperbook*. Serta menambah referensi mahasiswa terhadap *platform* yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital.

2. Praktis

a. Pengembang

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir skripsi jenjang pendidikan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Serta menambah pengalaman empiris pengembang dalam mengembangkan panduan berbasis *hyperbook*.

b. Dosen

Untuk membantu dosen dalam mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan harapan dapat mendorong inovasi-inovasi yang berkaitan dengan bahan ajar digital.

c. Mahasiswa

Untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah Pengembangan Bahan Belajar agar mahasiswa dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

