

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS MASALAH

Sentuhan teknologi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran menjadi keharusan pada era digital saat ini. Tidak hanya untuk memastikan pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, tetapi yang lebih penting adalah agar pendidikan dan pembelajaran dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga hasilnya dapat memenuhi tuntutan masyarakat modern, yaitu memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan sehari-hari, baik di bidang pekerjaan maupun kehidupan pribadi. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu mempersiapkan dan menyediakan infrastruktur teknologi yang dibutuhkan.

Ada dua hal yang perlu dipersiapkan oleh sebuah lembaga pendidikan agar berhasil menggunakan berbagai jenis teknologi dalam aktivitas pendidikan dan pengajaran yang dilakukan, yaitu sumber daya manusia yang memadai dan sarana prasarana yang lengkap. Keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran membutuhkan tenaga profesional yang memahami dan menguasai pengoperasian teknologi. Lembaga pendidikan harus menyediakan sumber daya manusia yang kompeten agar penggunaan teknologi dapat optimal dan tidak menghadapi masalah, baik dari segi administratif maupun teknis.

Selanjutnya, kesiapan sarana prasarana juga penting, termasuk ketersediaan fasilitas dan media yang diperlukan untuk mendukung dan memperlancar kegiatan pendidikan dan pembelajaran, baik dalam konteks individu maupun kelompok, yang merupakan produk dari teknologi itu sendiri.¹

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat. Oleh karena itu, dunia pendidikan juga harus bersaing dalam mengikuti perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi multimedia memiliki dampak besar pada komunikasi dan pendidikan, karena mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video untuk mengembangkan proses belajar yang lebih dinamis. Pemanfaatan teknologi multimedia tidak lagi sulit karena saat ini sudah dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat.

Kampus sebagai lembaga pembelajaran harus mampu mengikuti dan mendukung perkembangan teknologi agar program pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan beragam, sehingga memungkinkan pertukaran ilmu antar mahasiswa dan memperluas wawasan. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik apabila terdapat kombinasi yang sempurna antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran yang baik yang dipilih oleh dosen sebaiknya disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat menciptakan kesan positif dalam diri mahasiswa. Dengan adanya kesan

¹ Arif Rahman Hakim, Institut Agama Islam Ponorogo, Diakses 25 November 2022

positif, materi yang telah disampaikan akan mudah dipahami dan tidak terlupakan seiring datangnya materi-materi baru atau faktor lainnya.²

Pembelajaran *online* atau *e-learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dan dapat dilakukan secara jarak jauh, seperti melalui *live meeting technology* menggunakan aplikasi seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Discord*, dan sebagainya. Pembelajaran *online* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Media pembelajaran *online* berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat berupa multimedia, internet, atau *website*, dan dapat digunakan sebagai sarana fleksibel dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis pembelajaran *online* yang banyak digunakan saat ini adalah melalui *Learning Management System* (LMS) atau sistem manajemen pembelajaran. LMS merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*), serta isi pelatihan yang berfungsi untuk meningkatkan dan mendukung acara pembelajaran secara *online*. Pembelajaran *online* berbasis H5P adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, karena pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis H5P melibatkan

²Riki R, Eni Y, Mona A (2018), *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL MENGGUNAKAN CAMTASIA STUDIO 8.5 PADA MATAKULIAH SISTEM INFORMASI GEOGRAFI (SIG)*, Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Ganesha, Vol 2 No.1 , h 97-110

penggunaan perangkat komputer, internet, *website*, serta LMS. H5P adalah kerangka kerja kolaborasi konten sumber terbuka dan gratis berbasis *JavaScript*. H5P merupakan singkatan dari *HTML5 Package* dan bertujuan untuk memudahkan semua orang dalam membuat, membagikan, dan menggunakan kembali konten interaktif berbasis HTML5, seperti video interaktif, modul interaktif, kuis interaktif, presentasi interaktif, dan lain-lain. Oleh karena itu, H5P dapat digunakan sebagai alat pembelajaran online yang dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja. H5P memiliki kelebihan dalam fitur interaktif yang dimilikinya, sehingga penggunaannya sebagai media pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat *Bloomsburg* yang menyatakan bahwa *e-learning* adalah media pembelajaran yang melibatkan motivasi diri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi karena terbatasnya interaksi sosial, sehingga peserta didik harus menjaga motivasi diri mereka. Dengan demikian, H5P dapat mengatasi keterbatasan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *online*.³

Pusat Sumber Belajar (PSB) UNJ didirikan pada 24 Februari 1986 saat UNJ masih berstatus sebagai Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Jakarta. PSB UNJ awalnya dikenal sebagai PSB IKIP Jakarta dan didirikan berdasarkan Surat Keputusan Rektor IKIP Jakarta No. 100/SP/1986 tentang Pembentukan Unit Kerja dan Tenaga Pengelola Pusat Sumber Belajar pada IKIP Jakarta. PSB UNJ bertujuan untuk

³ Jurnal Riki Rahmad, Eni Yuniastuti, Mona Adria Wirda. Op cit hal 3

meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan daya tarik kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

PSB UNJ bertanggung jawab dalam pembuatan, penyelenggaraan, dan produksi media, serta menyediakan layanan dalam penyusunan sarana media dan memberikan jasa instruksional dan pelatihan. PSB UNJ juga berperan sebagai laboratorium pembelajaran secara luas bagi calon pendidik, pendidik, dan tenaga kependidikan, serta berkontribusi dalam pengembangan dan peningkatan kinerja akademik di UNJ.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan menunjukkan penggunaan plugin H5P untuk pembelajaran online di Universitas Negeri Jakarta masih terbatas hanya digunakan sekitar 5% dari seluruh dosen di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) untuk keperluan pembelajaran. Plugin H5P (HTML5 Package) adalah suatu alat yang digunakan untuk membuat konten interaktif seperti quiz, presentasi, gambar interaktif, video interaktif, dan lain-lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran online. Penggunaan H5P dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran online, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Meskipun penggunaan H5P masih terbatas di UNJ, hal ini dapat menjadi peluang bagi universitas tersebut untuk memperluas penggunaan teknologi ini dan meningkatkan pemanfaatannya dalam pembelajaran online, termasuk melibatkan lebih banyak dosen dari berbagai program studi untuk menggali potensi H5P dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan universitas.

Berdasarkan permasalahan diatas terbatasnya penggunaan H5P karena belum tersedianya media/video pembelajaran tentang pemanfaatan H5P pada pembelajaran online di Pusat Sumber Belajar Universitas Negeri Jakarta. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media berupa **“PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL H5P DI PUSAT SUMBER BELAJAR UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA”**.

Hal tersebut juga merupakan upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu sehingga peran pendidikan dapat terlaksana secara maksimal.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa dilema yaitu sebagai berikut:

1. Hambatan apa saja yang terjadi ketika para pengguna menggunakan H5P pada pertama kali?
2. Berapa jenis H5P yang bisa digunakan pada pembelajaran?
3. Bagaimana proses mengembangkan H5P yang baik untuk pengguna agar tidak mengalami perubahan pada pembuatan H5P?

C. Ruang Lingkup

Sesuai identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan difokuskan pada proses pengembangan video tutorial H5P di Pusat Sumber Belajar (PSB) Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Ruang lingkup penelitian ini akan terbatas pada pembuatan panduan yang akan digunakan di PSB UNJ untuk memfasilitasi penggunaan H5P dalam pembelajaran di universitas tersebut.

Panduan ini akan dikembangkan dengan memperhatikan hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi oleh pengguna saat menggunakan H5P pada pertama kali, serta jenis-jenis H5P yang paling sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran di UNJ. Panduan ini akan disusun dengan bahasa yang jelas, dilengkapi dengan gambar atau contoh yang mudah dipahami, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman pengguna di Pusat Sumber Belajar Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan video tutorial yang dapat membantu mengatasi ketidakadaan panduan atau tutorial untuk penggunaan H5P di Pusat Sumber Belajar Universitas Negeri Jakarta. Video panduan/tutorial ini akan menjadi sumber referensi yang mudah diakses dan dapat membantu pengguna, terutama dosen, mahasiswa, dan admin LMS, dalam memahami dan menggunakan H5P untuk pembelajaran di UNJ. Diharapkan video panduan/tutorial ini dapat membantu pengguna dalam menghadapi hambatan yang mungkin terjadi saat menggunakan H5P pada awal penggunaan, serta memberikan panduan yang jelas tentang jenis-jenis H5P yang bisa digunakan dalam konteks pembelajaran di UNJ.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penulisan penelitian ini memiliki kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

a. Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif

Melalui pengembangan video tutorial H5P, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran interaktif. Penerapan H5P sebagai alat untuk menciptakan konten interaktif dapat memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

b. Penerapan Model 4D dalam Konteks Pendidikan:

Penerapan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dalam pembuatan video tutorial dapat memberikan panduan yang sistematis dan efektif bagi pengembangan materi pembelajaran. Hal ini dapat menjadi kontribusi signifikan dalam literatur pengembangan kurikulum.

c. Kontribusi terhadap Teori Pembelajaran Digital:

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam literatur pembelajaran digital dengan fokus pada penggunaan H5P. Pengembangan video tutorial H5P diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan potensi teknologi.

2. Kegunaan Praktis:

a. Peningkatan Kualitas Pembelajaran di PSB UNJ:

Implementasi video tutorial H5P di Pusat Sumber Belajar UNJ diharapkan dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar yang interaktif dan mudah diakses bagi mahasiswa dan dosen.

b. Pembantu Pengajaran Dosen

Video tutorial H5P dapat menjadi alat pembantu pengajaran bagi dosen dalam menjelaskan konsep-konsep tertentu. Dosen dapat memanfaatkan konten interaktif untuk memfasilitasi pemahaman mahasiswa dengan cara yang lebih dinamis.

c. Peningkatan Keterlibatan Mahasiswa

Melalui penggunaan H5P, mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Konten interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa terhadap materi pembelajaran.

d. Efisiensi Pembelajaran Jarak Jauh

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, video tutorial H5P dapat menjadi alternatif yang efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

e. Peningkatan Keterampilan Digital Mahasiswa

Penggunaan H5P sebagai alat pembelajaran dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan digital, yang menjadi semakin penting dalam era pendidikan digital saat ini.