

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya terhadap dunia pendidikan. Bentuk integrasi perkembangan teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan dan pelatihan adalah dengan berkembangnya metode pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* telah muncul sebagai paradigma baru dalam dunia pendidikan. Saat ini *e-learning* menjadi pembelajaran yang diminati karena kemudahan aksesnya sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas pada ruangan dan waktu.

Secara sederhana *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Dereck Stockley (2006) mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar¹. Sejalan

¹ Dewi S. Prawiladilaga. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. (Jakarta: Prenada Media, 2013), hlm. 33

dengan pendapat tersebut, *e-learning* juga dapat didefinisikan sebagai bentuk pengembangan kompetensi yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, peningkatan kinerja, dan edukasi publik².

Kehadiran *e-learning* ini memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi lembaga pendidikan dan pelatihan sehingga pembelajaran dapat tetap dilaksanakan meski terkendala jarak dan waktu. *E-learning* juga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan sumber belajar yang bersifat digital yang mudah diakses dimana pun dan kapan pun dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi serta jaringan internet. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal.

Tidak terbatas pada bidang pendidikan saja, perusahaan serta lembaga-lembaga juga sudah mulai menggunakan *e-learning* sebagai sebuah inovasi dalam meningkatkan kinerja karyawannya. Salah satu lembaga yang telah menerapkan *e-learning* dalam sistem pelatihannya adalah Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum. Pembelajaran berbasis *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum diketahui sudah berlangsung dari tahun 2016. Dalam mendukung pembelajaran *e-learning*, Pusdiklat Keuangan Umum telah

² Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor Per-2/PP/2019 tentang Pedoman *E-learning* di Lingkungan Kementerian Keuangan, Bab I, pasal I.

memanfaatkan *platform* berupa website yaitu Kemenkeu *Learning Center* (KLC) yang dapat diakses pada laman <https://klc2.kemenkeu.go.id/>. KLC berfungsi sebagai *tools* untuk menyampaikan pembelajaran dan juga *tools* untuk repositori atau pengelolaan pengetahuan. KLC telah menjadi rumah bagi ratusan *e-learning* dan ribuan media pembelajaran keuangan negara, baik berupa artikel, buku, maupun video³.

Pusdiklat Keuangan Umum telah menyelenggarakan berbagai jenis pelatihan, mulai dari pelatihan klasikal, pembelajaran jarak jauh (PJJ), *e-learning* hingga *microlearning*. Berdasarkan kalender pembelajaran Pusdiklat Keuangan Umum, diketahui terdapat 133 pelatihan berbasis *e-learning* yang diselenggarakan pada tahun 2022⁴. Banyaknya pelatihan berbasis *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum ini bertujuan untuk mempermudah peserta pelatihan untuk dapat melaksanakan pelatihan di daerahnya masing-masing dengan bantuan komputer dan juga jaringan internet. Selain itu *e-learning* juga dapat menghemat waktu juga anggaran pelatihan, dan dapat menjangkau lebih banyak peserta pelatihan.

Penyampaian materi dalam pelatihan berbasis *e-learning* di Pusdiklat keuangan umum menggunakan beragam pendekatan media. Berdasarkan Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan

³ Website Resmi Kemenkeu Corporate University 21 November 2022 pukul 20.39 WIB.

⁴ Dokumen Kalender Pembelajaran Revisi ke-22 Pusdiklat Keuangan Umum

Keuangan Nomor 2 Tahun 2019, Tentang Pedoman *E-learning* di Lingkungan Kementerian Keuangan Pasal 19 menyebutkan bahwa penyampaian materi yang digunakan dalam *e-learning* berbentuk media *multiplatform* yang berupa audio, visual dan audiovisual. Bentuk materi dapat berupa namun tidak terbatas pada *podcast*, artikel, buku atau *e-book*, bahan ajar, bahan ajar, infografis, video, dan *sound slide*⁵.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) pada tanggal 28 November 2022, diperoleh informasi bahwa format media yang paling sering dimanfaatkan dalam pelatihan berbasis *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum adalah bahan ajar interaktif berformat *scorm* yang dikembangkan dengan aplikasi Articulate Storyline. Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, teks, atau grafik yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya⁶. Bahan ajar interaktif ini harus di desain sesuai prinsip desain *e-learning* agar menghasilkan bahan ajar yang memiliki efektivitas tinggi.

Namun dalam realisasinya, bahan ajar yang biasa digunakan dalam pelatihan berbasis *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum

⁵ Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor Per-2/PP/2019 tentang Pedoman *E-learning* di Lingkungan Kementerian Keuangan, Bab III, pasal 19.

⁶ Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif*. (Yogyakarta : Diva Press, 2014)

masih sering mendapatkan keluhan dari peserta pelatihan untuk dilakukan perbaikan. Berdasarkan hasil studi dokumentasi pada berkas evaluasi pelatihan *E-learning* Dasar-Dasar Pengetahuan Hukum dan *E-learning* Evaluasi Hasil Pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan seputar desain tampilan bahan ajar, seperti desain dan penulisan yang menyulitkan keterbacaan materi, bahan ajar yang kurang interaktif dan jumlah paparan dalam satu *slide* yang masih terlalu banyak. Selain itu, terdapat pula pengaduan mengenai kurangnya fitur-fitur penunjang *e-learning* seperti tidak adanya *voice over* materi dan juga tombol menghidupkan dan mematikan *background* yang tidak tersedia⁷. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat mengganggu proses penerimaan informasi dari bahan ajar pelatihan oleh peserta.

Saat ini, pengembangan bahan ajar bagi pelatihan berbasis *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum sebagian besar dilakukan oleh Tim Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dan sisanya menggunakan vendor. Kendala utama yang dirasakan oleh tim pengembang teknologi pembelajaran dalam mengembangkan bahan ajar interaktif untuk pelatihan berbasis *e-learning* adalah banyaknya bahan ajar yang harus dikembangkan dalam waktu yang singkat. Tim PTP yang hanya beranggotakan 4 orang ini sedikit kewalahan dengan banyaknya bahan ajar pelatihan berbasis *e-learning* yang harus dikembangkan, sehingga pengembangan tidak terlalu memperhatikan

⁷ Data Dokumen Rekapitulasi Evaluasi Pelatihan *E-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum

prinsip-prinsip yang seharusnya ada pada bahan ajar *e-learning*. Dalam mengembangkan bahan ajar untuk pelatihan *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum belum terdapat panduan khusus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tim PTP pada 28 November 2022, didapatkan bahwa dalam pengembangan bahan ajar untuk *e-learning* belum memiliki standar dan aturan khusus tertulis. Pengembangan *e-learning* juga masih dilakukan sesuai dengan pengetahuan dan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing anggota tim yang mana sudah dibekali dengan beberapa pelatihan mengenai pengembangan bahan ajar. Dengan belum adanya panduan yang mengatur pengembangan bahan ajar *e-learning* menyebabkan kualitas bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum masih belum merata. Kualitas bahan ajar yang belum merata dan juga belum sesuai dengan prinsip-prinsip desain *e-learning* ini dapat membuat penerimaan materi pembelajaran oleh peserta pelatihan menjadi tidak optimal.

Pada tanggal 23 September 2022, dilakukan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu staff bagian teknologi pembelajaran dan manajemen pengetahuan selaku pengelola *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum yang menyatakan dalam bahan ajar *e-learning* sekurang-kurangnya harus memiliki fitur-fitur tombol pengoperasian *e-learning* seperti tombol selanjutnya, kembali, pengatur suara dan tombol kembali ke halaman awal. Selain itu, dalam bahan ajar *e-learning* juga diharapkan terdapat narasi penjelas berupa *voice over* mengenai

penjabaran materi dan ilustrasi pengajar serta mini kuis untuk menguji pemahaman peserta pelatihan. Bahan ajar juga harus diawali dengan menyapa peserta pelatihan lalu memperkenalkan materi yang akan dibahas, menyampaikan tujuan pembelajaran, memaparkan *outline* materi, jabaran materi dan diakhiri dengan kuis atau tes formatif.

Berdasarkan ketentuan bahan ajar yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka dibutuhkan media yang dapat memandu pelaksanaan pengembangan bahan ajar *e-learning*. Media yang dibutuhkan harus memuat penjabaran mengenai cara hingga teknis pengembangan bahan ajar *e-learning* yang dapat dilihat dan disebarluaskan kepada vendor dan pengembang bahan ajar lainnya.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan sebelumnya, Pusdiklat Keuangan Umum telah memiliki platform *e-learning* dan juga fasilitas penunjang pengembangan bahan ajar *e-learning* lainnya. Namun sangat disayangkan pengembangan bahan ajar belum optimal karena keterbatasan yang ada. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat memfasilitasi tim pengembang *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum mengenai pengetahuan tentang langkah-langkah dalam mendesain bahan ajar *e-learning* agar dapat menghasilkan bahan ajar *e-learning* yang membuat penyampaian materi kepada peserta pelatihan lebih optimal.

Seorang teknolog pendidikan memiliki peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan berbagai sumber daya teknologi secara tepat guna. Hal ini berdasar pada definisi Teknologi Pendidikan oleh *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* pada tahun 2004, yang menyatakan:

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources⁸.

Berdasarkan analisis masalah yang ada, maka permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan salah satu kawasan teknologi pendidikan yaitu penciptaan. Kawasan penciptaan memiliki makna untuk menciptakan proses maupun sumber daya teknologi untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Memfasilitasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menciptakan sebuah buku panduan.

Menurut Effendy, buku panduan adalah buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain-lain yang menjadi petunjuk tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap⁹. Buku panduan juga dapat dikatakan sebagai buku yang digunakan sebagai referensi

⁸ Alan Januszewski, Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Comentary* (New York: Taylor & Francis Group, 2008). hlm.1

⁹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rosda, 2012), hlm. 22

untuk memperoleh informasi dan instruksi tentang cara melakukan suatu kegiatan. Tujuannya adalah untuk memandu dan membimbing pengguna dalam melakukan langkah-langkah yang akan dilakukan di buku tersebut. Buku panduan juga dibutuhkan untuk dapat dilihat dan disebarluaskan kepada pihak pengembang bahan ajar dari luar seperti vendor agar bahan ajar dapat dikembangkan sesuai dengan ketentuan yang ada. Panduan yang dikembangkan akan berbentuk buku elektronik atau *e-book* karena dan menyesuaikan dengan karakteristik pengembang bahan ajar di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum yang berusia antara 20-40 tahun dan termasuk sebagai *digital native*. Pusdiklat Keuangan Umum juga sudah menerapkan digitalisasi pada tiap produk yang dikembangkan sehingga penggunaan kertas sudah dikurangi dan beralih menggunakan format digital atau elektronik.

E-book atau *electronic book* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital atau elektronik. Jika buku cetak terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar, maka *e-book* berisi informasi digital yang juga dapat berupa teks atau gambar. Buku berformat elektronik ini mempunyai keuntungan yaitu dapat dibuka dimana saja dan diakses kapan pun melalui *smartphone* ataupun laptop.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *e-book* yang berisi panduan dalam mendesain bahan ajar pelatihan berbasis *e-learning* di pusdiklat keuangan umum. Penelitian ini perlu dilakukan karena dalam menyusun bahan ajar e-

learning bukan hanya semata-mata memindahkan materi ke dalam bentuk digital saja, tetapi juga harus menciptakan interaksi dengan peserta pelatihan dan diperlukan pula penerapan prinsip desain *e-learning* dan desain pesan dalam pengembangan bahan ajar. Maka dari itu buku panduan ini diharapkan dapat dimanfaatkan Pusdiklat Keuangan Umum sebagai panduan dalam menyusun bahan ajar agar sesuai dengan kaidah yang ada.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah telah tersedia panduan untuk mendesain bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum?
2. Apa akibat jika pengetahuan tentang konsep serta langkah-langkah dalam mendesain bahan ajar *e-learning* tidak didapatkan oleh pengembang *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum?
3. Media seperti apa yang tepat untuk dijadikan panduan mendesain bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum?
4. Bagaimana mengembangkan *e-book* panduan dalam mendesain bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah ditemukan, agar pengembangan ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Jenis Masalah

Penelitian akan membahas masalah pada poin keempat di uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan, yaitu “Bagaimana mengembangkan *e-book* panduan dalam mendesain bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum?”

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-book* panduan mendesain bahan ajar *e-learning* yang akan menjadi acuan dalam mendesain bahan ajar *e-learning* agar sesuai kaidah. *E-book* panduan ini berisi teori, langkah-langkah, serta contoh dalam mendesain bahan ajar *e-learning*.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah tim pengembang teknologi pembelajaran (PTP) di Pusdiklat Keuangan Umum.

4. Tempat

Tempat yang akan dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah Pusdiklat Keuangan Umum, yang terletak di Jl. Pancoran Timur II No.1, RT.9/RW.4, Cikoko, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12780.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *e-book* panduan mendesain bahan ajar *e-learning* yang dapat memfasilitasi sumber daya manusia di Pusdiklat Keuangan Umum, khususnya dalam menambah pengetahuan mengenai konsep *e-learning* dan juga dapat dijadikan sebagai panduan dalam mendesain konten dan tampilan bahan ajar *e-learning* di Pusdiklat Keuangan Umum.

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.
- b. Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan pengetahuan yang telah didapat semasa perkuliahan ke dalam suatu praktik nyata dengan baik dan benar.
- c. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai proses pengembangan bahan ajar *e-learning* di sebuah lembaga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian mampu menghasilkan *e-book* panduan mendesain bahan ajar *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan tim pengembang bahan ajar di Pusdiklat Keuangan Umum.
- b. Bagi Pusdiklat Keuangan Umum, penelitian ini menghasilkan *e-book* panduan untuk mendesain bahan ajar *e-learning* yang dapat digunakan oleh lembaga dalam memfasilitasi belajar pihak Pusdiklat Keuangan Umum dalam mendesain bahan ajar *e-learning* dan juga dapat menjadi aset lembaga yaitu pengetahuan tentang mendesain bahan ajar *e-learning*.
- c. Bagi tim pengembang teknologi pembelajaran (PTP) di Pusdiklat Keuangan Umum, dapat digunakan sebagai panduan dalam mendesain bahan ajar *e-learning* yang efektif.

