

BAB I

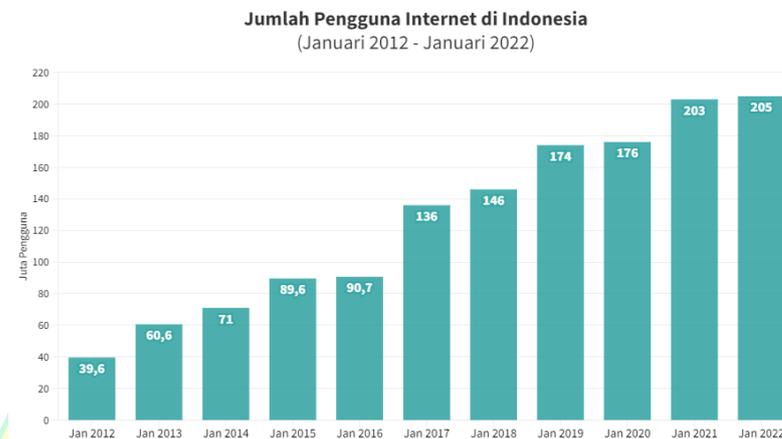
PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Di era kemajuan teknologi atau yang biasa dikenal dengan era industri 4.0, kini memberikan dampak yang sangat signifikan dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di berbagai bidang kehidupan. Salah contoh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah dengan adanya internet. Internet menjadi kebutuhan utama manusia, terutama dalam menjangkau informasi serta untuk berkomunikasi. Internet merupakan sebuah jaringan komputer yang dapat menghubungkan perangkat satu dengan yang lain sehingga terbentuknya sistem jaringan. Cakupan internet sendiri sudah menjangkau wilayah di seluruh dunia salah satunya Indonesia. *We Are Social* mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 205 juta pada Januari 2022. Ini berarti ada 73,7% dari 273,5 juta jiwa penduduk Indonesia yang telah menggunakan internet¹. Dengan pengguna sebanyak itu, membuat internet banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu perubahan dan perkembangan dengan

¹ <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-capai-205-juta-pada-2022>

memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah dengan munculnya *online learning*.



Gambar 1.1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Secara umum *online learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menjembatani Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).² Istilah *online learning* ini juga sering dianggap belajar melalui internet. Dalam pelaksanaan *online learning*, pengajar menyampaikan materi dengan memanfaatkan media elektronik, seperti video, media interaktif, dan lain sebagainya. Peserta didik dituntut untuk beradaptasi dengan pembelajaran *online* ini baik tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K), maupun Pendidikan Tinggi.

² Dewi Salma Prawiradilaga dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hal. 34.

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah menerapkan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan internet (*online learning*). *Online learning* cukup efektif dalam memfasilitasi belajar dan pembelajaran serta mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Akmal & Andriana (2019) mengemukakan bahwa *online learning* cukup praktis baik dari segi keterlaksanaan, kemudahan, dan waktu yang diperlukan dengan rata-rata nilai 92,5%. *Online learning* juga efektif dari segi aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata aktivitas 81,2% dan hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 87,5%.³ Selain itu, Lembaga Penelitian Amerika mengemukakan bahwa *e-Learning* dapat meningkatkan tingkat retensi dengan 25 - 60% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional⁴.

Dalam mengembangkan *online learning*, sangat diperlukan pengembangan materi ajar atau biasa yang disebut dengan *Learning Object* (LO). *Learning object* ini menjadi hal penting dikarenakan dalam pembelajaran *online* peserta dituntut untuk dapat belajar secara aktif dan mandiri, sehingga konten atau materi ajar yang ditampilkan harus menarik, kreatif, dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pembelajaran *online*. Selain itu, *learning*

³ Akmal Rijal & Andriana Sofiarini, "Pengembangan *E-Learning* Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD Berbasis Aplikasi Moodle di PGSD", *Jurnal Basicedu*, Vol. 3 No. 4, (November, 2019), hal. 2071.

⁴ <https://www.websiterating.com/id/research/online-learning-statistics/> (diakses pada 28 Mei 2023, pukul 14.03 WIB)

object dalam pembelajaran *online* dapat mengubah fungsi guru atau instruktur menjadi fasilitator saat pembelajaran berlangsung.

Definisi Teknologi Pendidikan 2004 :

“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technology processes and resources”⁵.

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pendidikan dapat memecahkan masalah belajar serta memfasilitasi belajar dengan cara menciptakan sumber belajar yang sesuai dan efektif untuk peserta didik.

Dari definisi Teknologi Pendidikan (2004) di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk membelajarkan atau memfasilitasi orang untuk belajar dengan menggunakan, memanfaatkan, atau menciptakan berbagai sumber atau teknologi digital yang telah berkembang pesat dengan inovasi pengembangan atau pemahaman baru yang dapat membantu memecahkan masalah belajar. Istilah sumber tidak secara khusus menunjuk pada keberadaan fisik atau lingkungan. Sumber dapat diartikan sesuatu yang berwujud atau tidak, manusia, proses, ataupun suatu sistem.

⁵ Alan Januszewski and Michael Molenda, *Educational Technology*, (New York: Francis Group, 2008), hal. 2.

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang mempunyai tujuan salah satunya adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran, mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis teknologi. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki lulusan Teknologi Pendidikan salah satunya yaitu teknolog pendidikan harus mengetahui bagaimana membuat atau memanfaatkan *online learning* sebagai media pembelajaran. Untuk memenuhi kompetensi tersebut, mahasiswa dapat mempelajari melalui Mata Kuliah *Designing e-Learning*.

Mata Kuliah *Designing e-Learning* adalah salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang bagaimana cara membuat, mendesain, serta memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tepat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan secara tidak terstruktur dengan dosen pengampu Mata Kuliah *Designing e-Learning*, yaitu Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd menjelaskan belum tersedianya *learning object* pada salah satu topik materi di Mata Kuliah *Designing e-Learning*, yaitu pada materi *think pair share*. Materi *think pair share* merupakan materi yang baru akan dimasukkan ke dalam Mata

Kuliah *Designing e-Learning* untuk melengkapi materi-materi yang ada pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*. Adapun metode pembelajaran yang diinginkan pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share* adalah dengan model pembelajaran *flipped classroom* menggunakan *online learning*. Dimana pembelajaran dilakukan secara *full online*, yang terdiri dari pembelajaran mandiri (menggunakan *online learning*) dan pembelajaran tatap maya (menggunakan aplikasi *Zoom* atau *Google Meet*).

Selanjutnya, pengembang juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada mahasiswa angkatan 2021 yang telah mengambil Mata Kuliah *Designing e-Learning* sebanyak 5 orang mahasiswa. Mereka menjelaskan bahwa secara keseluruhan proses pembelajaran pada Mata Kuliah *Designing e-Learning* dilakukan secara *full online*, dimana mahasiswa diberikan materi terlebih dahulu melalui *online learning* yang telah tersedia, kemudian minggu depan atau setelahnya dilakukan pertemuan atau tatap muka melalui aplikasi *Zoom* atau *Google Meet*. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah *Designing e-Learning* yang disajikan kurang menarik dan kurang menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah *Designing e-Learning*.

Selain itu, pengembang juga melakukan analisis terhadap isi materi *think pair share* yang ingin dikembangkan. Adapun materi *think pair share* bersifat prosedural, terdapat sebuah proses, faktual yang

dimana materi tersebut membutuhkan aspek-aspek visual dalam pencapaian suatu kompetensi. Salah satu cara untuk memvisualisasikan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi *think pair share* adalah dengan membuat *learning object* berbentuk video pembelajaran yang terbagi dalam beberapa sesi dengan durasi maksimal 3 – 5 menit per video. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007).⁶

Berdasarkan paparan di atas, pengembang terdorong untuk melakukan pengembangan *learning object* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya pada materi *think pair share* dengan judul “Pengembangan *Learning Object* Pada Materi *Think Pair Share* dengan Strategi *Flipped Classroom* Pada Mata Kuliah *Designing e-Learning* Bagi Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan”. Pemilihan materi tersebut berdasarkan masalah yang teridentifikasi. Dengan begitu, dengan adanya pengembangan *learning object* materi *think pair share*, diharapkan dapat berguna dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya pada materi *think pair share*.

⁶ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Jakarta: P3AI UPI, 2007), hal. 5.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka pengembang mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apa saja kendala pembelajaran pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya pada materi *think pair share*?
2. Bagaimana mengembangkan *learning object* yang dibutuhkan dengan berbasis *flipped classroom*?
3. Apakah pengembangan *learning object* berbasis *flipped classroom* layak untuk digunakan pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya pada materi *think pair share*?
4. Bagaimana implementasi *learning object* berbasis pembelajaran *flipped classroom* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share*?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah yang dijelaskan di atas, maka pengembang membatasi ruang lingkup pengembangan *learning object* berbasis *flipped classroom* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share* adalah sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Masalah yang dipusatkan pada pengembangan ini adalah bagaimana mengembangkan *learning object* berbasis *flipped classroom* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share*.

2. Topik Bahasan

Topik bahasan berfokus pada Mata Kuliah Desain E-Learning, khususnya materi *think pair share*.

3. Media

Media yang dikembangkan berupa *learning object* berbasis *flipped classroom* untuk Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share*.

4. Alat

Alat yang digunakan berupa perangkat komputer atau *smartphone* dan jaringan internet yang memadai.

5. Sasaran dan Tempat

Sasaran pengembangan ini adalah mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah *Designing e-Learning* di Universitas Negeri Jakarta. Adapun tempat penelitian pengembangan ini di Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *learning object* materi *think pair share* dengan strategi *flipped classroom* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, yang dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri dengan prosedur yang sistematis, topik pembelajaran yang telah ditentukan dan sesuai dengan penerapan model pengembangan yang telah ditetapkan.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan *learning object* materi *think pair share* ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi untuk digunakan sebagai bahan pada pengembangan selanjutnya. Selain itu, pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan khususnya mengenai pengembangan *learning object*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan dalam mempelajari Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share*.

- b. Memberikan stimulus kepada mahasiswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
- c. Memberikan kemudahan untuk pendidik dalam memberikan pembelajaran secara *online* pada Mata Kuliah *Designing e-Learning*, khususnya materi *think pair share*.
- d. Memberikan alternatif model pembelajaran bagi pendidik sehingga dapat mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

