

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, Pendidikan merupakan 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 Oleh karena itu, penerapan pendidikan harus memiliki upaya untuk mendukung proses belajar mengajar agar memiliki dampak positif bagi pemelajar.

Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia tentu tidak pernah terlepas dari berbagai permasalahan. Hasil survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019 mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara dengan sistem pendidikan terendah yang menempati posisi ke-6 dari 79 negara lainnya.² Hal ini menunjukkan bahwa kualitas Pendidikan di Indonesia masih perlu diperbaiki baik secara mikro dan makro.

¹UU Nomor 20 Tahun 2003, "*Tentang Sistem Pendidikan Nasional*", Presiden Republik Indonesia, 2003.

²Hengki Nurhuda, "Masalah-Masalah Pendidikan Nasional: Faktor-Faktor dan Solusi yang Ditawarkan", *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 5 No.2 (2022), hlm. 129.

Sementara itu, dilansir dari artikel Kompasiana, fasilitas yang kurang memadai menjadi permasalahan dalam pendidikan di Indonesia dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian akademis dan motivasi peserta didik.³ Berdasarkan informasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendidikan yang berjalan secara tidak baik akan menghambat proses belajar mengajar dalam setiap jenjang Pendidikan, salah satunya adalah perguruan tinggi.

Perguruan tinggi adalah sebuah instansi yang cukup berpengaruh dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang dinilai sebagai salah satu titik tolak berkembangnya peradaban, dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat. Selain itu, perguruan tinggi memainkan peran penting sebagai agen perubahan melalui kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Oleh karena itu, upaya tersebut harus didukung dengan fasilitas serta sarana dan prasarana yang memadai, peningkatan mutu dan kompetensi pendidik, serta rancangan pembelajaran atau kurikulum yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Ketiga hal tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah proses pendidikan di perguruan tinggi. Fasilitas serta sarana dan prasarana menjadi salah satu kata kunci yang vital dalam

³Ahsin, A. (2024, Januari 8). Buruknya Fasilitas Pendidikan di Indonesia. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/ahmadahsin4625/659c17e0c57afb57be4000a4/buruknya-fasilitas-pendidikan-di-indonesia>

proses pembelajaran di perguruan tinggi karena berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Lulusan-lulusan dari perguruan tinggi diharapkan memiliki keterlibatan dalam memperbaiki sistem yang ada dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Apabila hasil belajar mahasiswa menurun, tentu akan berpengaruh besar pada kualitas lulusan-lulusan perguruan tinggi, sehingga penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menstimulasi mahasiswa.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.⁴ Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran dalam perguruan tinggi tentu melibatkan dua pihak yaitu mahasiswa sebagai pemelajar dan dosen sebagai fasilitator yang menghasilkan interaksi dan proses belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya terdapat proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok

⁴Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 3.

⁵Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi: CV. Kaafah Learning Center, 2019), hlm. 14.

orang (penerima pesan). Proses penyampaian pesan dalam pembelajaran membutuhkan sebuah saluran atau *channel* yang dapat disebut sebagai sebuah media.

Secara harafiah, media berarti pengantar atau perantara. Raharjo (1989) menjelaskan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.⁶ Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, penggunaan media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Menurut H. Malik (1994), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁷ Kehadiran media tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran.

⁶Cecep Kustandi dan Eveline Siregar, *Pengembangan Media Presentasi*, (Jakarta: Lembaga Penelitian Pengembangan UNJ, 2015), hlm.6.

⁷Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hlm.10.

Salah satunya terjadi pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan di program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

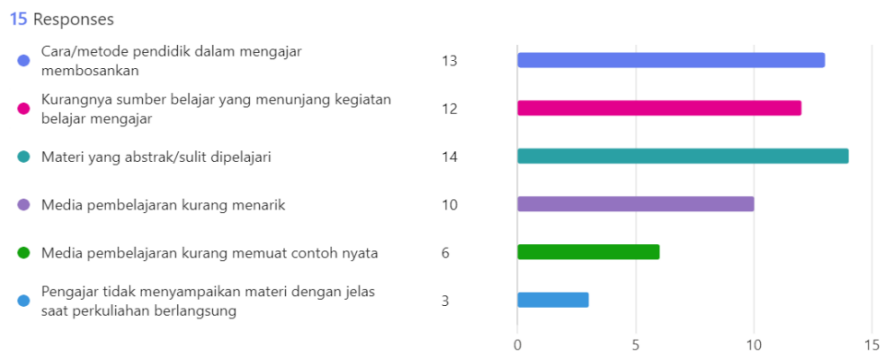
Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan dosen pengampu mata kuliah sosiologi pendidikan, bahwa dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi belum digunakan secara maksimal. Selain itu dosen pengampu juga mengatakan bahwa metode yang digunakan pada proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan diskusi dengan peserta didik. Dalam kegiatan belajarnya, mahasiswa dituntut untuk mencari referensi-referensi lain secara mandiri lewat sumber-sumber lain seperti buku dan internet, sedangkan untuk evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes esai.⁸ Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih belum efektif dilakukan karena kurangnya media pembelajaran bagi mahasiswa. Perlu adanya media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan minat belajar dalam mata kuliah sosiologi pendidikan.

Selanjutnya untuk memperkuat analisis permasalahan yang terjadi dalam mata kuliah Sosiologi Pendidikan, dilakukan juga survei *online* kepada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Sosiologi Pendidikan. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa

⁸Wawancara dengan Bapak Drs. Zuhdy HS, M.Pd. selaku dosen pengampu Mata Kuliah Sosiologi Pendidikan, tanggal 24 Juni 2022 di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

15 orang mahasiswa mengalami kendala dalam mempelajari materi dengan data sebagai berikut.

18. Apa yang menjadi kendala terbesar dalam memahami materi sosiologi pendidikan tersebut?



Gambar 1. 1 Hasil Survei Kendala Mata Kuliah Sosiologi Pendidikan oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Gambar 1.1 menunjukkan data tertinggi di mana 14 orang mahasiswa merasakan kendala yang terjadi dikarenakan oleh materi yang diberikan bersifat abstrak sehingga sulit untuk dipelajari. Hal ini mengakibatkan kurangnya rangsangan terhadap motivasi dan semangat mahasiswa dalam belajar. Selanjutnya data tertinggi kedua di mana 13 orang mahasiswa merasakan bahwa metode pembelajaran yang diberikan oleh dosen pengampu terasa membosankan atau monoton, yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok. Data tertinggi ketiga, 12 orang mahasiswa merasakan bahwa referensi sumber belajar dalam mata kuliah sosiologi pendidikan masih kurang. Mahasiswa membuat sendiri *slide powerpoint* dan memaparkannya pada saat sesi tatap

muka berlangsung, namun pada saat pelaksanaannya mereka merasa kesulitan dalam mencari referensi sumber belajar yang sesuai. Selanjutnya pada posisi keempat, 10 orang mahasiswa setuju bahwa mata kuliah sosiologi pendidikan dinilai belum memiliki media pembelajaran yang menarik. Selain itu, data tersebut menunjukkan bahwa kendala lainnya yang dirasakan oleh mahasiswa adalah media pembelajaran kurang memberikan contoh nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, di mana hal ini menempati posisi kelima dengan 6 orang mahasiswa. Lalu yang terakhir berada pada posisi keenam di mana 3 orang mahasiswa merasa bahwa penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik atau dosen pengampu mata kuliah sosiologi pendidikan kurang jelas.

Berdasarkan paparan analisis masalah di atas, maka dapat digaris bawahi bahwa masalah yang ditemukan oleh dosen pengampu mata kuliah sosiologi pendidikan adalah belum adanya media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif dan memudahkan belajar mahasiswa dalam memahami konsep materi sosiologi Pendidikan.

Sementara itu, berdasarkan hasil survei terkait kendala terbanyak yang dirasakan oleh mahasiswa dalam mata kuliah sosiologi pendidikan perlu digaris bawahi ternyata materi yang dipelajari bersifat abstrak sehingga sulit dipelajari, perlu adanya media pembelajaran baru yang dapat digunakan agar dapat

mengkomunikasikan isi materi dengan konkret. Diperlukan juga media pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi belajar mahasiswa agar tidak merasa cepat bosan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu hanya sebatas ceramah dan diskusi saja. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran yang dirancang secara khusus dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sangat diperlukan untuk memfasilitasi belajar mereka dalam memahami materi pada mata kuliah sosiologi pendidikan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menstimulus pengalaman belajar peserta didik sehingga mampu mendukung proses belajar secara eksternal. Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterkaitan erat dengan teori kerucut pengalaman. Dalam teori kerucut pengalaman, seseorang yang menggunakan alat inderanya dalam memperoleh pengetahuan maka meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Tujuan kerucut pengalaman ini adalah ingin merepresentasikan tingkat pengalaman, yaitu dari pengalaman yang langsung atau konkrit menuju pengalaman yang paling abstrak (simbolis). Hubungan konkrit dan abstrak ini bersifat kontinum.⁹ Oleh karena itu, solusi dalam menjawab kebutuhan pada mata kuliah sosiologi pendidikan adalah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif yang

⁹ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1, No. 2, (2013), hlm. 102.

dapat menstimulus pengalaman belajar mahasiswa. Dalam hal ini media yang dapat dikembangkan salah satunya adalah media presentasi interaktif.

Media presentasi interaktif adalah alat penyampai pesan yang dapat menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi dan memiliki interaktivitas untuk penggunaannya. Sementara itu, nearpod merupakan platform pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *website* dan aplikasi baik sinkron maupun asinkronus dan dapat diakses melalui perangkat dengan koneksi internet. Nearpod memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran interaktif dan dapat diakses secara gratis oleh para peserta didik dan pendidik dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu.¹⁰

Pada jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia” (2021) mengungkapkan bahwa media nearpod sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia mahasiswa.¹¹

Selain itu, pada jurnal yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Nearpod Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada

¹⁰ Didah Nurhamidah, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia”, *PENA LITERASI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.4, No.2 (2021), hlm.82.

¹¹ Ibid.

Mata Kuliah Termodinamika” (2021) menunjukkan bahwa media nearpod efektif dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran pada mata kuliah Termodinamika.¹²

Selanjutnya pada jurnal yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola” memberikan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN di Kota Bengkulu pada materi gerak parabola dan mendapatkan respon yang sangat baik.¹³

Berdasarkan ketiga jurnal, penggunaan media presentasi berbantuan Nearpod layak digunakan dan dapat memberikan kemudahan peserta pelatihan dalam memahami materi pembelajaran.

Pengembangan media presentasi interaktif berbantuan nearpod ini merupakan salah satu bidang Garapan dari teknologi pendidikan. Dalam definisi *Association For Educational Communicational and Technology* (AECT) tahun 2004 yang menjelaskan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facillitating learning and improving performance by*

¹² Alicia, H, dkk., “Efektivitas Penggunaan Nearpod Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Termodinamika”, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Vol.2, No.2, (2021), hlm. 63–71.

¹³ G.A. Pazah, E Risdianto, dan A Purwanto, “Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola”, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 15, No.1, (2024), hlm. 55.

*creating, using and managing appropriate technological processes and resources*¹⁴. Definisi tersebut memiliki arti bahwa teknologi pendidikan dapat mengatasi masalah belajar dan juga kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang sesuai. Oleh sebab itu, sesuai dengan definisi tersebut salah satu cara dalam memfasilitasi belajar dan mengatasi masalah belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Nearpod memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya karena kaya akan fitur dan konten. Hal ini memungkinkan terciptanya pembelajaran jarak jauh yang cerdas dengan praktik yang kreatif, inovatif, dan mendidik. Selain itu, Nearpod juga menyediakan laporan untuk memantau aktivitas dan perkembangan belajar yang bisa diakses secara gratis. Diharapkan media presentasi interaktif berbantuan Nearpod dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif, dan inovatif dalam memfasilitasi pembelajaran pada mata kuliah sosiologi pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, peneliti dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

¹⁴ Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), hlm.31.

1. Apa saja kendala yang terjadi dalam pelaksanaan mata kuliah sosiologi pendidikan?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar dan media pada mata kuliah sosiologi pendidikan?
3. Bagaimana mengembangkan media presentasi interaktif berbantuan *nearpod* pada mata kuliah sosiologi pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengembangan ini memfokuskan pada salah satu masalah yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa media presentasi efektif berbantuan *nearpod*. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa media presentasi efektif berbantuan *nearpod* untuk mata kuliah sosiologi pendidikan. Adapun sasaran media ini adalah mahasiswa yang sedang melakukan mata kuliah sosiologi pendidikan.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berupa media presentasi interaktif berbantuan *nearpod* pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil dari pengembangan penelitian ini bermanfaat secara praktis dan teoritis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan penelitian tentang pengembangan media presentasi interaktif berbantuan Nearpod dengan tujuan mempermudah proses penyampaian materi dalam pembelajaran.
- b. Mengembangkan keilmuan Teknologi Pendidikan dalam pengembangan produk media presentasi interaktif berbantuan Nearpod sebagai media pembelajaran.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan perbandingan untuk penelitian-penelitian terkait di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Diharapkan produk pengembangan ini dapat memfasilitasi mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah Sosiologi Pendidikan.

b. Dosen Pengampu

Diharapkan dapat membantu proses pembelajaran. sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Sosiologi Pendidikan.