

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) adalah sebuah perguruan tinggi yang terdapat di DKI Jakarta yang didirikan pada tahun 1964. Sebelumnya, UNJ bernama Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jakarta (IKIP Jakarta). Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, UNJ memanfaatkan LMS sebagai sarana pelaksanaan pembelajaran daring. Mulai tahun 2019, Pusat Sumber Belajar LP3M mengembangkan LMS UNJ terintegrasi menggunakan platform *e-learning* berbasis Moodle.¹ Selanjutnya pada bulan Mei tahun 2021 UNJ meluncurkan *Learning Management System* (LMS) dengan nama *Online Learning* UNJ. Data terakhir pada 2023 menyebutkan bahwa di dalam *Online Learning* UNJ terdapat lebih dari 800 akun dosen, 21.000 mahasiswa aktif, dan 5.452 mata kuliah.² Data tersebut menunjukkan bahwa *Online Learning* UNJ memiliki peran sentral dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan bagi sivitas akademika UNJ.

Salah satu program studi di Universitas Negeri Jakarta yang memanfaatkan *Online Learning* UNJ dalam kegiatan perkuliahan adalah Program Studi Teknologi Pendidikan. Program Studi Teknologi

¹ '(Bahasa) LP3M UNJ Selenggarakan LMS UNJ AWARD 2022 – UNJ' <<https://www.unj.ac.id>> [diakses pada 10 Februari 2024].

² '(Bahasa) LP3M UNJ Selenggarakan LMS Award 2023 – UNJ' <<https://www.unj.ac.id>> [diakses pada 10 Februari 2024].

Pendidikan menjadi pionir dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital (*e-learning*) sejak tahun 2008 melalui situs www.web-bali.net.³ Kemudian pada tahun 2021 Program Studi Teknologi Pendidikan mendapat predikat sebagai program studi dengan *course*/kelas daring terbanyak di *Online Learning* UNJ. Salah satu kelas daring yang tersedia adalah kelas mata kuliah Desain Web yang merupakan mata kuliah dari program studi Teknologi Pendidikan.

Mata kuliah Desain Web bertujuan agar mahasiswa dapat mengembangkan website pembelajaran berbasis *Content Management System* (CMS). Materi yang tersaji antara lain adalah konsep *website*, konsep UI/UX dan prinsip-prinsipnya, dasar bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan *website*, berbagai jenis *platform* CMS, *Design Thinking Process* dan aplikasinya dalam perancangan website, serta pengembangan website pembelajaran berbasis CMS. Hal tersebut sejalan dengan profil lulusan program studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ, yaitu mahasiswa dapat memanfaatkan TIK untuk kebutuhan pembelajaran dan pelatihan.

Berdasarkan observasi di lapangan pada semester 117 (2022) terhadap pelaksanaan mata kuliah Desain Web pada platform *Online Learning* UNJ, ditemukan beberapa kendala pada mata kuliah Desain Web. Masalah yang kerap terjadi adalah keterbatasan bahan ajar.

³ Erwin Abdillah, 'Kajian Pemanfaatan E-Learning Pada Mata Kuliah Komunikasi Visual Di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta' (Universitas Negeri Jakarta, 2016) <<http://repository.unj.ac.id/1134/>>.

Bahan ajar yang tersedia pada *online course* mata kuliah Desain Web kurang lengkap terutama pada bagian awal mengenai membuat web page menggunakan HTML. Selain itu, pada materi desain visual untuk *website* hanya disediakan bahan ajar berupa artikel dalam bentuk dokumen PDF. Hal ini menjadi keluhan bagi banyak mahasiswa karena sulit memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Web. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa adanya kebutuhan untuk memperbarui materi pada *online course* mata kuliah Desain Web yang tersedia saat ini di portal LMS UNJ. Pembaruan tersebut termasuk melengkapi materi dan memperbarui urutan materi agar lebih sesuai dengan tujuan utama pada mata kuliah ini, yaitu mengembangkan *website* dengan berbasis CMS. Mata kuliah Desain Web juga memerlukan penyesuaian terhadap kebutuhan mahasiswa dan kebutuhan industri saat ini. *Learning object* pada *online course* juga perlu diperbarui agar dapat lebih sesuai dengan kebutuhan.⁴

Peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Desain Web pada semester 117, yaitu RI. Ditemukan masalah bahwa di dalam RPS mata kuliah terdapat materi mengenai evaluasi web. Namun, materi tersebut belum didapat hingga akhir perkuliahan. RI juga menambahkan bahwa seharusnya materi evaluasi desain *website*

⁴ Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Web semester 120 pada tanggal 6 Februari 2024

bisa ditambahkan di bagian materi UI/UX agar mahasiswa dapat menilai suatu website sudah sesuai atau belum berdasarkan dengan prinsip UI/UX yang diajarkan.⁵

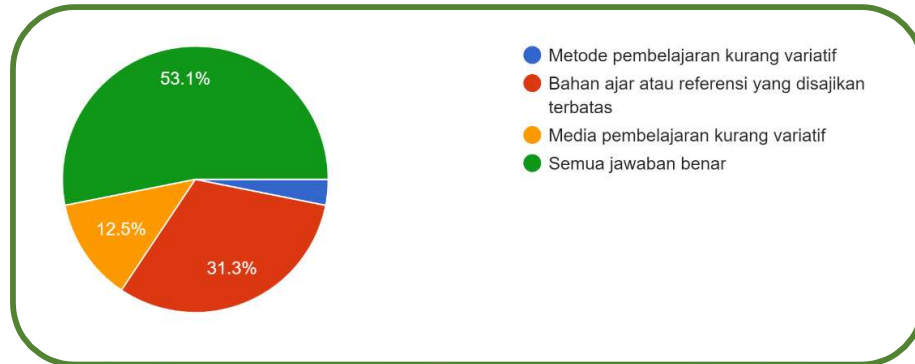
Kemudian, peneliti juga melakukan wawancara dengan AAG, yakni mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Desain Web pada semester 117 lalu. AAG memberikan pendapat bahwa seharusnya materi yang disajikan dikemas dalam bentuk yang lebih menarik agar menambah minat belajar dari mahasiswa yang sedang belajar mata kuliah Desain Web. AAG juga menambahkan bahwa petunjuk belajar pada *online course* juga kurang informatif.⁶

Selanjutnya, wawancara juga dilakukan peneliti dengan RA yakni mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Desain Web pada semester 117 lalu. RA berpendapat bahwa dalam mempelajari mata kuliah Desain Web melalui *online course*, referensi yang diberikan masih belum memfasilitasi belajarnya sehingga harus mencari secara mandiri di luar *course*. RA menambahkan bahwa dalam *online course* tidak menjelaskan kemampuan prasyarat apa yang harus dimiliki untuk mempelajari mata kuliah Desain Web.⁷

⁵ Hasil wawancara dengan mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan pada tanggal 8 Februari 2024

⁶ Hasil wawancara dengan mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan pada tanggal 31 maret 2024

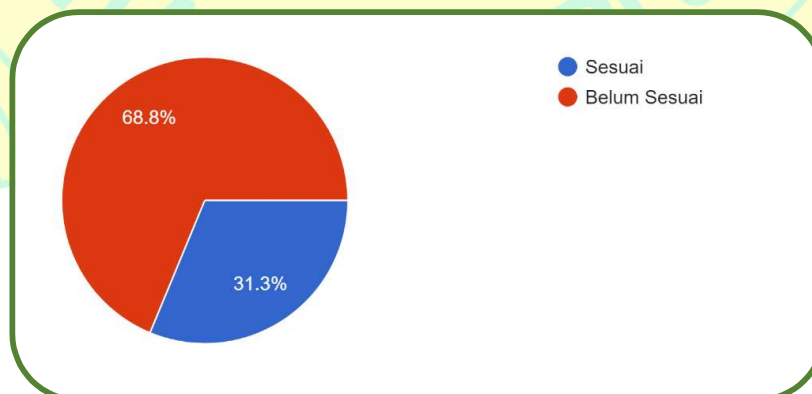
⁷ Hasil wawancara dengan mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan pada tanggal 1 April 2024



Gambar 1.1 Hasil Survey terhadap Kendala dalam Pembelajaran

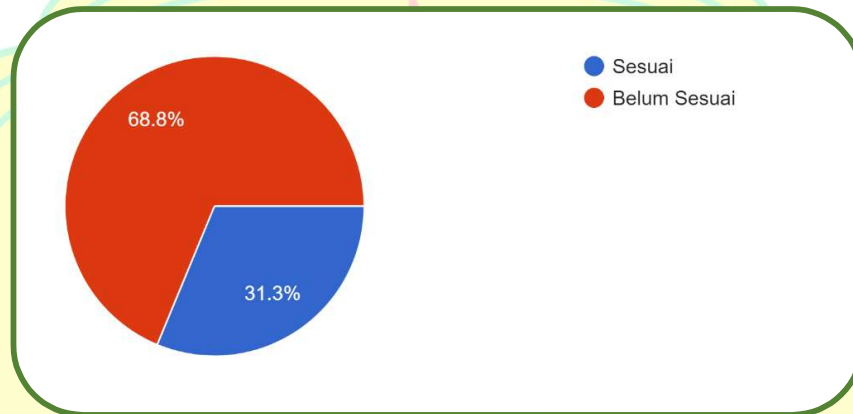
Diperkuat dengan data yang peneliti dapatkan melalui survei kepada mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah Desain Web pada semester 117 lalu. Data di atas menunjukkan bahwa kendala terbesar yang dialami oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan adalah bahan ajar atau referensi yang disajikan pada *online course* yang terbatas. Kemudian kendala lainnya adalah metode pembelajaran kurang variatif dan media pembelajaran kurang variatif.

Kemudian kesenjangan berikutnya ada pada media pembelajaran belum mampu memfasilitasi mahasiswa untuk



Gambar 1.2 Hasil Survey terhadap Keterbatasan Media

mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil survei yang menyatakan bahwa 68,8% mahasiswa menilai media pembelajaran yang disajikan pada *online course* belum mampu untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan website berbasis CMS.



Gambar 1.3 Hasil Survey terhadap Kelengkapan Materi

Data berikutnya yang didapat adalah mengenai kelengkapan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Data menunjukkan sebanyak 65.6% mahasiswa yang disurvei menilai bahwa materi yang disajikan pada *online course* belum lengkap untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi-materi yang dibutuhkan oleh mahasiswa antara lain seperti materi mengenai elemen HTML, materi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dasar, dan langkah-langkah secara rinci mengenai bagaimana cara membuat *website* berbasis CMS.

Berdasarkan observasi, wawancara, serta survei dengan dosen pengampu dan mahasiswa. Didapatkan beberapa masalah, yaitu dari sisi dosen pengampu membutuhkan pembaruan materi dan *learning*

object pada *online course* yang menyesuaikan dengan kebutuhan industri saat ini dan kebutuhan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1.4 Hasil Survei Kesulitan Mahasiswa terhadap *Online Course* Desain Web

Selanjutnya, berdasarkan hasil survei mahasiswa didapat beberapa masalah, yaitu (1) Materi yang disajikan pada *online course* mata kuliah Desain Web saat ini belum lengkap (2) Media pembelajaran yang disajikan pada *online course* mata kuliah Desain Web saat ini belum memfasilitasi belajar mahasiswa (3) Panduan belajar pada *online course* mata kuliah Desain Web saat ini kurang jelas dan terperinci.

Peran Teknologi Pendidikan dalam menangani masalah di atas sangat dibutuhkan terkait dengan memfasilitasi belajar guna membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Teknologi Pendidikan sebagaimana menurut Association for Educational and Communication Technology (AECT) tahun 2004

bahwa: *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”*⁸

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar 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 pebelajar.

Pengembangan *online course* mata kuliah Desain Web merupakan salah satu intervensi dari Teknologi Pendidikan yang dapat memfasilitasi belajar para mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan. Pengembangan *online course* dalam penelitian ini bersifat pembaruan dari versi sebelumnya. Hasil observasi, wawancara, dan survey mengenai *online course* yang saat ini tersedia menunjukkan fakta bahwa adanya ketidaklengkapan materi dan kurang menariknya penyajian LO. Berbeda dengan versi sebelumnya, wujud *online course* mata kuliah Desain Web versi baru yang dikembangkan ini akan menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, yakni akan menambahkan materi baru, menyesuaikan urutan materi, menyajikan LO dengan visual yang lebih menarik, serta menyuguhkan petunjuk belajar yang lebih informatif dengan sentuhan gaya bahasa

⁸ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012).

yang menyesuaikan dengan karakteristik mahasiswa sebagai Generasi Z.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *online course* yang akan terintegrasi pada onlinelearning.unj.ac.id untuk mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu dosen serta mahasiswa dalam pembelajaran asinkronus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana penggunaan *online course* dapat memfasilitasi belajar bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimana penggunaan *online course* dapat membantu dosen pengampu dalam proses pembelajaran mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

4. Kendala apa saja yang terjadi pada pembelajaran mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
5. Bagaimana mengembangkan *online course* dalam mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti memfokuskan pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Jenis Masalah

Peneliti memfokuskan topik penelitian pada masalah mengenai Bagaimana mengembangkan *online course* pada *online learning* UNJ untuk mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

2. Materi

Online course yang dikembangkan adalah untuk mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini, yaitu mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah Desain Web pada semester 122.

4. Tempat

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang beralamat Jl. Rawamangun Muka Raya No.7, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulogadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220, tepatnya di Gedung Daksinapati lantai 2.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *online course* untuk mata kuliah Desain Web di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan teoritis dan praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

- a) Untuk memenuhi sebagian persyaratan peneliti dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
- b) Sebagai acuan dan referensi bagi penelitian lain yang memiliki topik penelitian sejenis.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi peneliti, untuk menghasilkan produk berupa *online course* mata kuliah Desain Web.
- b) Bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta diharapkan produk skripsi dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran mata kuliah Desain

Web dan membantu mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah Desain Web.

- c) Bagi dosen pengampu mata kuliah Desain Web diharapkan dapat membantu dosen dalam memberikan sumber belajar yang bervariasi dan lebih banyak sumber materi yang digunakan.

