

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap orang karena berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menyebabkan suatu perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Untuk mendukung terjadinya proses belajar, tiap orang membutuhkan media atau perantara baik itu berupa manusia, benda atau materi maupun suatu peristiwa yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, pengetahuan ataupun sikap.

Gaya belajar menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terjadinya proses belajar. Menurut gaya belajar yang dimiliki oleh seseorang menunjukkan cara terbaik dan tercepat untuk menyerap sebuah informasi dari luar.¹ Pengajar dapat memahami perbedaan gaya belajar setiap peserta didik akan mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal. Menurut Smaldino (2011), gaya belajar merujuk pada sifat psikologis bagaimana individu merasa berinteraksi,

¹ Heni Jusuf. "Pengembangan Blended Learning Untuk Memotivasi Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ajar". Jurnal Teknik Elektro Fakultas Teknik dan Sains. Vol. 3, No. 1, 2016, h. 30

dan merespon secara emosional terhadap lingkungan belajar lebih cepat dan lebih mudah.²

Media yang digunakan dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat seperti buku, grafis, foto dan alat elektronik seperti televisi, radio maupun komputer, dalam hal ini media-media tersebut dikatakan sebagai media pembelajaran. Tujuan digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar adalah untuk memudahkan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan menumbuhkan minat belajar.

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi berbagai jenis mulai dari media cetak dan non-cetak, media yang sederhana dan media yang canggih (modern) ataupun media *visual*, *audio* dan *audiovisual*. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan banyak hal mulai dari tujuan pembelajaran, ketersediaan sumber, dana, tenaga ahli dan karakteristik peserta didik.

Sekolah merupakan tempat utama untuk belajar bagi peserta didik, namun banyak sekolah yang masih tertinggal dan tidak semua sekolah dapat mengakses dan menggunakan media yang tergolong modern dan canggih, hal ini menuntut guru untuk menjadi lebih kreatif dan dapat menciptakan berbagai

² *Ibid*

media sederhana agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan efektif.

Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta salah satu keahliannya ialah dapat mengembangkan media untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat meningkatkan kinerja belajarnya. Salah satu mata kuliah prodi Teknologi Pendidikan adalah Pengembangan Media Sederhana (PMS). Mata kuliah ini mengkaji tentang penggunaan media-media sederhana untuk memfasilitasi proses pembelajaran mulai dari pemilihan media, perancangan media sampai dengan penggunaan dan evaluasi media sederhana tersebut. Mata kuliah ini wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa dalam Prodi Teknologi Pendidikan. Tugas-tugas yang ada dalam mata kuliah ini ialah membuat produk yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran diantaranya berupa slogan, skala, poster, flashcard, flipchart ataupun 3 dimensi. Mata kuliah PMS mempunyai bobot 3 sks dengan alokasi waktu 3sks/minggu selama 16 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Diana Ariani sebagai dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Sederhana peneliti memperoleh informasi mengenai bagaimana proses penyelenggaraan pembelajaran yang ada dalam mata kuliah ini³. Kendala yang dihadapi ialah (1) adanya perubahan

³ Hasil wawancara terhadap Ibu Diana Ariani selaku dosen pengampu M.K. PMS pada Kamis, 4 Juli 2019 Pukul 09.30 WIB di Ruang Dosen Teknologi Pendidikan UNJ.

dan pengintegrasian mata kuliah satu dengan yang lainnya membuat beberapa materi dan bahan ajar mata kuliah pengembangan media sederhana belum ada; (2) karena pergantian dosen pengampu, strategi pembelajaran yang dilakukan ialah hanya menggunakan metode konvensional face-to-face dan praktik sehingga dirasa kurang variatif; (3) kurang adanya sumber belajar yang dapat dengan mudah diakses dan praktis oleh peserta didik ketika sedang melaksanakan praktik pengembangan media sederhana.

Kendala yang ada dalam mata kuliah Pengembangan Media Sederhana haruslah dipecahkan dengan solusi dan intervensi yang tepat. Intervensi yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan *Blended Learning* dalam pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Sederhana.

Menurut Clark dan Mayer, *e-learning* merupakan pembelajaran yang disampaikan melalui teknologi digital seperti komputer atau perangkat *mobile* yang bertujuan untuk mendukung terjadinya belajar⁴. Proses pembelajaran yang menggunakan konsep *e-learning* ini, memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara mudah dan cepat tanpa batas jarak dan waktu melalui penggunaan teknologi internet.

Model blended learning merupakan model pembelajaran yang fleksibel karena mengkombinasikan *setting* pembelajaran *synchronous* (secara

⁴ Ruth Colvin Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction* 3rd edition. (San Francisco: Pfeiffer, 2008), h. 8

langsung atau pada waktu bersamaan atau real time) dan *asynchronous* (secara tidak langsung atau pada waktu yang tidak bersamaan) secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa keuntungan menggunakan model ini adalah dapat mengakomodasi karakteristik matakuliah menggunakan multimedia untuk pembelajaran sehingga daya tarik instruksional perkuliahan menjadi tinggi dan dapat mengembangkan berbagai keterampilan dan sikap, dalam hal ini kemandirian belajar⁵.

Menurut Ann Toler Hilliard dalam jurnalnya, jika ada suatu program baru yang terkait dengan aspek teknologi, semua pihak dalam fakultas dan program studi harus tahu masalah mengenai pendanaan dan kebijakan yang terkait dengan program baru tersebut agar penggunaannya dapat terlaksana dengan baik. Mulai dari siapa yang akan melakukan pelatihan, kapan dan bagaimana pelatihan akan dilakukan, apa perangkat lunak yang akan digunakan dan apakah itu perangkat lunak baru atau meningkatkan yang sudah ada.⁶ Berdasarkan pendapat di atas, maka pengembangan *blended learning* harus memperhatikan banyak hal mulai dari karakteristik mata kuliah, tujuan pembelajaran, serta harus mengetahui kebutuhan dan kendala apa saja yang ada dalam proses pembelajaran itu sendiri. Kemampuan dosen pengampu

⁵ Ismaniati, Sungkono, Dian Wahyuningsih. "Model *Blended Learning* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan daya tarik dalam perkuliahan". Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 8, No. 2, 2015, h. 21.

⁶ Ann Toler Hilliard. *Global Blended Learning Practices For Teaching And Learning, Leadership And Professional Development*. Bowie State University, USA. Vol. 11, No.3, 2015, h. 184

mata kuliah juga menjadi pertimbangan dalam melaksanakan Blended Learning, karena dosen adalah disainer pembelajaran yang merancang, mengelola serta menyelenggarakan proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Metode pembelajaran *blended learning* hanyalah salah satu cara untuk memfasilitasi para peserta didik untuk mendapatkan kualitas belajar yang lebih baik.

Pemilihan *Blended Learning* dilakukan karena pembelajaran menggabungkan pembelajaran tatap muka dan *online learning* yang akan mengatasi keterbatasan waktu dan dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses sumber belajar dengan mudah. *Blended learning* juga dapat memfasilitasi proses komunikasi yang berlangsung dalam pembelajaran melalui fitur *chat* ataupun forum dan diskusi, sehingga setelah peserta didik turun kelapangan mereka akan memiliki waktu lebih untuk merancang media yang akan dihasilkan tanpa harus melalui proses tatap muka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Apa sajakah kendala – kendala yang ada dalam pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Sederhana?

2. Apakah *Blended Learning* dapat menjadi solusi dari kendala yang ada dalam mata kuliah Pengembangan Media Sederhana?
3. Bagaimana disain yang sesuai untuk *Blended Learning* pada mata kuliah Pengembangan Media Sederhana?
4. Bagaimana proses mengembangkan *Blended Learning* untuk mata kuliah Pengembangan Media Sederhana?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dilakukan, peneliti memfokuskan penelitian mengenai bagaimana mengembangkan *Blended Learning* yang tepat untuk mata kuliah Pengembangan Media Sederhana di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *prototype* pembelajaran *Blended Learning* untuk mata kuliah Pengembangan Media Sederhana di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Akademis

a. Lembaga

Pengembangan *Blended Learning* ini diharapkan dapat membantu Program Studi Teknologi Pendidikan untuk mengatasi kendala yang ada dalam pembelajaran, khususnya mata kuliah Pengembangan Media Sederhana dan membantu dosen untuk membuat proses pembelajaran menjadi variatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi *e-learning*.

b. Peneliti

Penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan untuk mengaplikasikan teori-teori Teknologi pendidikan yang diperoleh selama perkuliahan. Penelitian ini juga mempunyai manfaat bagi peneliti sebagai salah satu pengalaman dalam merancang, mendisain dan mengembangkan *e-learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Mahasiswa Peserta Kuliah

Pengembangan *Blended Learning* ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta kuliah agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Dosen

Pengembangan Blended Learning ini diharapkan dapat membantu dosen agar lebih mudah untuk menyampaikan materi ajar dan dapat menggunakan waktu yang sedikit menjadi efisien dalam proses pembelajarannya

