

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan karakter peserta didik. Namun pada prosesnya, terdapat banyak kendala. Salah satunya, adalah terbatasnya jarak dan waktu antara pendidik dan peserta didik. Pendidikan jarak jauh dinilai sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan jarak yang tidak memungkinkan proses pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Menurut Simonson, Smaldino, Albright & Zvacek, Pendidikan jarak jauh sebagai Pendidikan formal berbasis lembaga di mana kelompok belajarnya terpisah, dan di mana sistem telekomunikasi interaktif digunakan untuk menghubungkan pemelajar, sumber belajar, dan instruktur.¹ Pendidikan jarak jauh sendiri telah diatur dalam UU Sisdiknas 2003 bagian ke-10 pasal 31 ayat 4 yang berbunyi:

“Pendidikan jarak jauh sebagai alternatif pemilihan metode pembelajaran yang dilaksanakan untuk menghadapi masalah yang muncul karena jauhnya lokasi antara lembaga pendidikan/pengajar dengan lokasi peserta didik, dengan pendidikan jarak jauh diharapkan peserta didik dapat tetap mengikuti pembelajaran tanpa terkendala letak geografis.”

Pada tahun 2020, Indonesia dilanda wabah pandemi Covid-19 yang menyebar dengan cepat dari individu ke individu lain melalui interaksi kontak fisik, udara, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan pemerintah melakukan karantina wilayah pada sebagian tempat umum, termasuk lembaga pendidikan. Pemerintah

¹ Dewi Salma Prawiradilaga dkk, “Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning”, (Jakarta Prenada Media Group, 2013, hal.28

terpaksa untuk menutup sekolah, universitas dan lembaga pendidikan lainnya dan mendorong diadakannya pembelajaran dari rumah. Berbagai cara dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan belajar tetap berlangsung meskipun tidak adanya sesi tatap muka langsung.

Untuk memfasilitasi proses pembelajaran jarak jauh itu, banyak lembaga pendidikan yang memutuskan untuk menggunakan *Learning Management System* sebagai *platform* belajar yang menekankan aspek pengelolaan kegiatan pembelajaran. Menurut buku Dabbagh dan Bannan-Ritland, LMS adalah generasi perangkat lunak bersifat *authoring language*. LMS dikembangkan untuk mengelola proses pembelajaran, seperti penjadwalan kuliah, diskusi, tanggal pertemuan untuk pola *synchronous*, dan seterusnya.² LMS yang banyak dikenal diantaranya *Dokeos*, *Chamilo*, *Moodle*, *aTutor*, *blackboard*, *WebCT*, *claroline*, *firstclass*, dan sebagainya.

Salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan *Moodle* sebagai *learning management system*-nya adalah Universitas YARSI. Universitas YARSI yang pada awalnya bernama Sekolah Tinggi Kedokteran YARSI ini telah berdiri sejak tahun 1967 dan memiliki 5 Fakultas yaitu Fakultas Kedokteran, Fakultas Teknologi Informasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Hukum, dan Fakultas Psikologi. Proses pendidikan di Universitas YARSI menekankan berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.

² Dewi Salma Prawiradilaga, "Wawasan Teknologi Pendidikan", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal.286

Universitas YARSI merupakan salah satu universitas di Indonesia yang menggunakan *Learning Management System* dalam proses pembelajarannya. Salah satu mata kuliah pada Universitas YARSI yang menggunakan LMS sebagai penunjang perkuliahan adalah mata kuliah umum Bahasa Inggris. Mata kuliah Bahasa Inggris ini menunjang pengembangan diri dan kemampuan bahasa mahasiswa agar dapat meningkatkan keterampilan baik di lingkungan umum, akademik, maupun profesional.

Beragamnya fakultas yang dimiliki Universitas YARSI dari berbagai rumpun ilmu, mendorong mereka untuk membekali mahasiswanya dengan mata kuliah umum Bahasa Inggris secara berbeda sesuai dengan kebutuhan dan tingkatannya. Secara umum, mata kuliah Bahasa Inggris dikelompokkan menjadi 4 yaitu *General English*, *Academic English*, *Workplace English*, dan *TOEIC/TOEFL Test Preparation*. Sedangkan untuk mahasiswa kedokteran akan ditambahkan dengan materi *Medical English*. Mata kuliah umum Bahasa Inggris ini merupakan mata kuliah wajib dan masuk ke dalam sertifikat keterangan pendamping ijazah yang wajib diperoleh mahasiswa di Universitas YARSI. Pada penelitian ini, pengembang berfokus pada *Academic English* untuk mahasiswa semester 3 dan 4. Hal itu dikarenakan materi yang disampaikan pada mata kuliah Bahasa Inggris – *Academic English* antara lain: merencanakan, menulis, merevisi, dan mempresentasikan esai dalam Bahasa Inggris. Menurut dosen pengampu mata kuliah ini, jenjang *Academic English* dirasa sangat *urgent* karena banyak mahasiswa yang kesulitan dalam penulisan akademik dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan dosen Bahasa Inggris Universitas YARSI, peneliti menemukan beberapa kesenjangan dalam proses pembelajaran jarak jauh mata kuliah Bahasa Inggris. Kesenjangan

tersebut merupakan masalah yang menghambat proses pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah umum Bahasa Inggris di Universitas YARSI.

Fakta kesenjangan yang pertama, yaitu pembelajaran jarak jauh masih menjadi hambatan bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Walaupun pandemi sudah memasuki tahun kedua, adanya pandemi Covid-19 ini masih terasa mengejutkan bagi pendidik dan peserta didik yang terpaksa melakukan proses pembelajaran secara terpisah. Hal yang terjadi mendadak ini tidak memberikan kesempatan untuk lembaga pendidikan dan pendidik untuk merancang desain pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran jarak jauh.

Fakta kesenjangan yang kedua yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak relevan dengan materi dan situasi pembelajaran jarak jauh saat ini. Media pembelajaran yang digunakan yaitu contoh sebuah paragraf yang di *screen capture* dari *softfile* bahan ajar cetak tanpa adanya keterangan di tiap paragrafnya lalu gambar tersebut dijelaskan oleh dosen saat tatap maya berlangsung. Penggunaan media pembelajaran bahan ajar cetak ini akan digunakan sebelum pandemi covid-19. Namun saat pandemi covid-19 melanda, materi-materi pembelajaran yang ada dalam bahan belajar cetak dipindahkan ke dalam LMS dengan format .jpg tanpa disesuaikan dengan kondisi pembelajaran jarak jauh terlebih dahulu.

Fakta kesenjangan yang ketiga yaitu pemanfaatan LMS menggunakan moodle yang belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti menemukan bahwa dosen telah menerapkan model alur pembelajaran PEDATI secara tak tersirat. Hal ini dilihat dari alur belajar mata kuliah Bahasa Inggris yang dimulai dengan pengerjaan *pre-test* oleh mahasiswa untuk mengukur

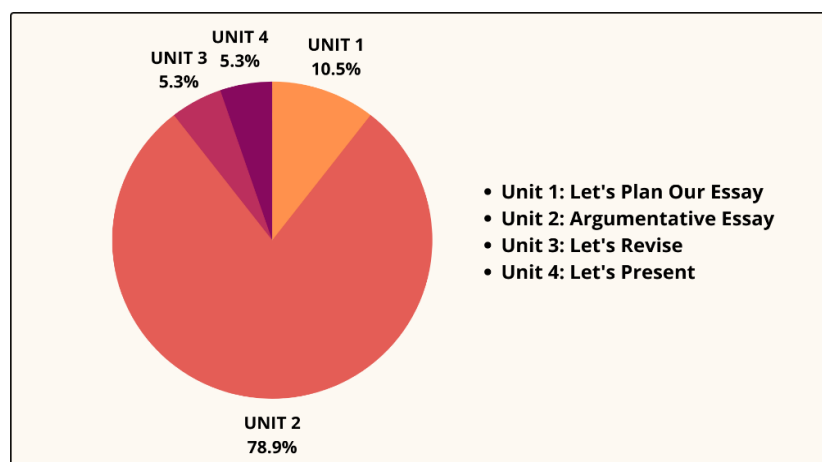
pemahaman mahasiswa sebelum kelas dimulai, lalu dilanjutkan dengan pemberian bahan ajar melalui LMS Layar untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri, kemudian terdapat pertemuan tatap maya melalui aplikasi zoom untuk penjelasan singkat mengenai materi yang dipelajari oleh dosen dan diskusi mengenai tugas yang sebelumnya diberikan yang diikuti dengan pemberian tugas oleh dosen dan di akhir dengan tes evaluasi pada LMS Layar. Namun, LMS ini belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran secara *asynchronous*. Pemanfaatan LMS ini hanya sebatas sebagai penempatan materi-materi kuliah untuk dipelajari oleh peserta didik sebelum memulai kelas secara *synchronous*.

Fakta kesenjangan yang keempat yaitu terbatasnya waktu pembelajaran secara *synchronous*. Universitas YARSI menetapkan kebijakan mengenai durasi pembelajaran secara *synchronous* selama 30 menit. Dosen dan mahasiswa hanya diperbolehkan melakukan tatap muka selama 30 menit. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah ini, diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang ada dalam mata kuliah ini berbobot 3 SKS sehingga perkuliahan tatap muka terbatas yaitu 30 menit dengan cakupan materi yang luas dan banyak. Selama proses pembelajaran tatap muka berlangsung, dosen dan mahasiswa sering terhalang oleh durasi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran sering kali terhenti tiap 30 menit untuk membuat *room* baru sehingga proses pembelajaran dapat dilanjutkan karena materi yang diajarkan belum selesai. Hal ini menyebabkan fokus dosen dan mahasiswa berkurang serta mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta-fakta kesenjangan yang telah dipaparkan, pengembang berniat untuk mengembangkan konten pembelajaran *online*. Pembelajaran *online*

yang ideal terdapat *learning object* yang memungkinkan peserta didik mendapatkan materi belajar yang menarik, mampu memotivasi dan memacu peserta didik untuk belajar secara aktif. Melalui pembelajaran *online* yang optimal, kesenjangan-kesenjangan yang ada dapat teratasi. Pembelajaran *online* dapat mengatasi materi yang kurang sesuai dengan kondisi pembelajaran jarak jauh, memaksimalkan fungsi LMS dalam perkuliahan, selain itu *learning object* dalam pembelajaran *online* dapat memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan pendalaman materi tanpa dibatasi waktu.

Selanjutnya, pengembang juga melakukan survei *online* kepada mahasiswa sebanyak 19 responden. Hasil survei yang didapatkan terkait materi yang membutuhkan *learning object* pada LMS Layar sebagai berikut



Gambar 1. 1 Hasil Survei Kebutuhan LO

Pada gambar 1.1, diketahui materi yang membutuhkan *learning object* pada LMS Layar. Mayoritas responden sebanyak 78,9% menjawab Unit 2, 10,5% responden menjawab Unit 1, 5,3% responden menjawab Unit 3, dan 5,3% menjawab Unit 4.

Selain itu hasil survei kepada mahasiswa terkait media pembelajaran yang efektif untuk mata kuliah umum Bahasa Inggris melalui *learning management* Universitas YARSI. Hasil survei disajikan pada gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Hasil Survei Media Pembelajaran menurut Mahasiswa

Berdasarkan hasil survei yang disajikan pada gambar 1.2, mayoritas responden menyebutkan media pembelajaran yang efektif menurut mereka yang dapat menunjang proses pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris dalam LMS Layar adalah multimedia atau media yang dapat menggabungkan banyak media seperti video, teks, poster, dan sebagainya. Pemilihan media tersebut tidak sepenuhnya dapat menunjang pembelajaran dan membuat efektif pembelajaran mata kuliah Bahasa Inggris, namun survei ini dapat dijadikan salah satu pertimbangan dan data pendukung pada penelitian pengembangan *learning object* ini.

Multimedia merupakan gabungan media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sebagai sarana menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang menarik. Menurut Suyanto dalam Winarto (2009), multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk menciptakan dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link*

dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan Vaughan dalam Binanto (2010) yang menambahkan pengertian multimedia dengan mengaitkan unsur seni dalam pengkombinasian antara teks, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.³

Berdasarkan penjelasan tersebut artinya suatu materi pembelajaran yang memerlukan penjelasan mendetail tentang konsep dan prinsip dapat disajikan dapat disajikan dalam bentuk multimedia untuk membantu pemahaman peserta didik. Pada penggunaannya dapat digunakan secara interaktif, berulang, dan dikendalikan sesuai keinginan, sehingga memudahkan untuk memahami materi pada bagian tertentu yang diinginkan.

Multimedia kit adalah koleksi dari bahan pembelajaran yang mencakup lebih dari satu jenis media dan mengorganisasikan satu topik pembelajaran. Tujuan utama dari pembuatan multimedia ini adalah untuk memberikan siswa sebuah perubahan terhadap awal pembelajarannya. Salah satu contoh aplikasi multimedia dalam pembelajaran adalah *hypermedia*.

Menurut Kustandi (2020), *hypermedia* dapat digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan penjelasan mendetail mengenai fakta, konsep, dan peristiwa-peristiwa yang dapat menjadi pedoman dalam proses pembentukan karakter peserta didik. Dengan bantuan navigasi *hypermedia*, dapat memudahkan peserta

³ Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media, 2020. Hal. 198-199

didik dalam mempelajari materi secara mendalam.⁴ Selanjutnya pada jurnal penelitian yang berjudul “*Improving Student’s English Pronunciation by Using Hypermedia in E-Learning Activity*” (2021), jurnal tersebut bertujuan mengetahui pengaruh *hypermedia* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar Bahasa Inggris dalam aktivitas *e-learning*.

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan *learning object* pada mata kuliah umum Bahasa Inggris di Universitas YARSI. Produk *learning object* berbasis *hypermedia* ini diharapkan dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran asinkronus mandiri. Intervensi ini diharapkan dapat mengatasi kesenjangan yang ada para proses pembelajaran di Universitas YARSI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kendala apa sajakah yang terjadi dalam pembelajaran *online* pada mata kuliah umum Bahasa Inggris?
2. Bagaimana *learning object* yang sesuai untuk dikembangkan pada mata kuliah umum Bahasa Inggris?
3. Bagaimana pengemasan *learning object* yang sesuai sehingga dapat memenuhi durasi pembelajaran *synchronous*?

⁴ ibid

4. Bagaimana proses mengembangkan *learning object* untuk mata kuliah umum Bahasa Inggris?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini berfokus pada bagaimana proses pengembangan *learning object* berbasis *hypermedia* untuk mata kuliah umum Bahasa Inggris di Universitas YARSI. Ruang lingkup penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan *learning object* berbasis *hypermedia* untuk mata kuliah umum Bahasa Inggris.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *learning object* berbasis *hypermedia* untuk mata kuliah umum Bahasa Inggris di Universitas YARSI yang sesuai dengan kebutuhan.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun penulisan penelitian ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak yaitu:

1. Mahasiswa

Penelitian ini dapat memperluas wawasan mahasiswa khususnya program studi Teknologi Pendidikan dan umumnya mahasiswa dari program studi lainnya sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan pembelajaran serta evaluasi untuk penelitian pengembangan berikutnya.

2. Universitas YARSI

Penelitian ini membantu universitas untuk mengatasi kesenjangan dalam proses pembelajaran *online* yang memuat *learning object* yang efektif pada penyajian materi dalam *learning management system*.

3. Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana pengembang untuk menerapkan teori-teori yang telah di pelajari dalam perkuliahan di program studi Teknologi Pendidikan khususnya pada kawasan pengembangan.