BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi[1]. Berdasarkan makna pengertian diatas, dapat diartikan bahwa perguruan tinggi merupakan salah satu jenjang pendidikan yang diampu oleh peserta didik yang telah menyelesaikan program pendidikan pada tingkat menengah Sekolah Menengah Atas (SMA) atau SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

Ruang lingkup dari setiap jenis perguruan tinggi yaitu peserta didik perguruan tinggi (mahasiswa) dan tenaga pendidik perguruan tinggi disebut dosen. Perguruan tinggi yang diterapkan di Indonesia memiliki beberapa jenis. Klasifikasi jenis perguruan tinggi terbagi berdasarkan rumpun dan sistem pendidikannya. Perguruan tinggi dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, atau universitas.[2] Salah satu jenis perguruan tinggi yang menyediakan Pendidikan umum

---

[1] Sisdiknas. (n.d.). *UUD No 20 Tahun 2003.* Retrieved from https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6, Hlm 11.

[2] Sisdiknas. Loc. cit.

dan tidak spesialisasi dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu disebut sebagai universitas.

Universitas adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau pendidikan vokasi dalam sejumlah ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi.[3] Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diartikan bahwa jenis keterampilan atau Pendidikan profesi yang dapat diemban dalam universitas lebih beragam dibandingkan jenis perguruan tinggi lainnya yang cenderung pada bidang tertentu. Bidang area subjek ilmu pengetahuan yang tersedia di universitas yaitu salah satunya adalah fakultas Pendidikan.

Ilmu pendidikan adalah suatu pengetahuan sistematis yang mencakup aspek-aspek kuantitatif dan objektif dari proses belajar, dan juga menggunakan instrumen secara seksama dalam mengajukan hipotesis-hipotesis pendidikan untuk diuji berdasarkan pengalaman yang sering kali dalam bentuk eksperimen.[4] Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diartikan bahwa ilmu pendidikan merupakan suatu ilmu yang menelaah terkait proses penyampaian dalam lingkup lingkungan

---

[3] Sisdiknas. (n.d.). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010.* Retrieved from https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/PP17-2010Lengkap.pdf. Hlm 70.

[4] Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 5.

Pendidikan. Ruang lingkup Pendidikan itu sendiri terdiri dari peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, materi Pendidikan, alat dan metode Pendidikan, serta lingkungan Pendidikan.

Ilmu Pendidikan merupakan ilmu yang terbentuk melalui penggabungan ilmu-ilmu lainnya. Yahya (2020) menjelaskan bahwa ilmu pendidikan berkaitan ilmu-ilmu seperti: ilmu biologi; yaitu ilmu yang mempelajari perkembangan organisme manusia; ilmu-ilmu jiwa, ilmu yang mempelajari perkembangan jiwa manusia; dan ilmu sosial, ilmu pengetahuan yang menelaah hubungan interaksi antar manusia pada lingkungannya.[5] Adanya kaitan ilmu Pendidikan dengan ilmu-ilmu lainnya menghasilkan pembagian ilmu bidang pendidikan dengan konsentrasi yang lebih spesifik. Salah cabang dari disiplin ilmu Pendidikan yaitu Teknologi Pendidikan.

Menurut Gentry, teknologi pendidikan adalah kombinasi teknologi pengajaran, pembelajaran, pengembangan, manajerial, dan lainnya sebagaimana diterapkan pada solusi masalah pendidikan. [6] Hal tersebut memiliki makna bahwa teknologi pendidikan merupakan ilmu yang menyangkut upaya dalam menciptakan kondisi yang stabil bagi setiap karakteristik pemelajar untuk tercapainya peningkatan hasil

---

[5] Yahya, M. (2020). *Ilmu Pendidikan.* Jember: IAIN Jember Press, Hlm 29.

[6] Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi pendidikan.* Jakarta: KENCANA, Hlm 36.

kinerja yang diharapkan. Terbentuknya kondisi yang stabil dalam mengatasi masalah Pendidikan dapat direalisasikan karena adanya faktor pendukung seperti pemanfaatan produk teknologi seperti modul, program video, dan multimedia interaktif. Hal ini selaras dengan pernyataan Dewi (2012), bahwa Pendidikan dan pembelajaran mengadopsi kegunaan serta nilai-nilai yang terkandung dalam teknologi tersebut untuk peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Kawasan dari ilmu teknologi pendidikan dipaparkan dalam definisi teknologi pendidikan AECT 1994. Cakupan dari kawasan ilmu teknologi pendidikan terdiri atas lima variasi, yaitu: desain, mencakup penerapan berbagai prosedur dalam perencanaan suatu program; pemanfaatan, upaya menggunakan model instruksional dan peralatan media untuk menumbuhkan kondisi pembelajaran yang stabil; pengelolaan, meliputi upaya pengendalian terhadap objek guna mendorong nilai-nilai objek menjadi lebih tinggi dari sebelumnya; penilaian, upaya pengumpulan informasi guna mengetahui ukuran dari ketercapaian dari sasaran yang diharapkan; pengembangan, upaya peningkatan kualitas perincian desain menjadi bentuk hasil produk tertentu.[7] Pernyataan tersebut menekankan bahwa lingkup besar teknologi pendidikan diidentifikasikan berdasarkan batasan masalah

[7] *Ibid,* Hlm 48.

dan hambatan yang terjadi di lapangan pekerjaan seorang teknolog pendidikan.

Teknologi pendidikan bertujuan untuk terlaksananya berbagai upaya terkait merancang, mengembangkan dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk meningkatkan kinerja dan proses belajar. Salah satu peran teknologi pendidikan adalah memfasilitasi kebutuhan peserta didik untuk dapat mengikuti perkembangan, dan meningkatkan efisiensi, efektifitas dalam belajar dengan cara penggarapan media sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan potensi tersebut, Kawasan yang sesuai untuk diterapkan merupakan Kawasan pengembangan. Pada dasarnya, kawasan desain berorientasi pada pembuatan media yang dibentuk berdasarkan hasil penerjemahan rancangan desain ke dalam bentuk fisik.[8]

Richey (1994) berpendapat, pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.[9] Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pengembangan adalah upaya pengaplikasian dari suatu

---

[8] *Ibid,* Hlm 50.
[9] Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: KENCANA, Hlm 98.

rancangan *blueprint* menjadi aktualisasi teknologi baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

Perkembangan media pembelajaran yang sedang hangat diperbincangkan oleh para pengembang media pembelajaran di Indonesia dalam satu dekade terakhir ini yaitu media pembelajaran media digital. Salah satunya adalah *e-Learning*. Menurut pendapat Horton, "*e-learning is the use of information and computer technologies to create learning experience*".[10] Berdasarkan uraian tersebut, *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan adanya pengalaman belajar dan penggunaan sumber belajar melalui media elektronik seperti program video, *virtual classrooms, podcast,* dan teks digital.

Menurut Rashty (1999) terdapat tiga model penyelenggaran *e-learning* yaitu sebagai berikut: penyelenggaraan e-learning pada model *adjunct, e-learning* digunakan sebagai tambahan dari proses pembelajaran tatap muka yang ada. Pada model kedua, *blended* atau *mixed learning*, pembelajaran *e-learning* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Bentuknya bisa beragam, misalnya pemberian materi di kelas dan pelaksanaan ujian/penilaian secara *online* via jaringan Internet. Sedangkan pada model *fully online*,

[10] Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: KENCANA, Hlm 217.

semua proses pembelajaran dari awal sampai tahap penilaian dilakukan secara online.[11] Salah satu dari bagian *e-learning* ialah *web-based learning, gamification,* dan MOOC (*Massive Open Online Course*).

Mooc Massive Open Online Course (MOOC) sebagai suatu model pembelajaran yang penyampaian materinya dilakukan secara online kepada siapapun yang ingin mengikuti perkuliahan, tanpa batasan jumlah peserta.[12] Proses pembelajaran pada MOOC ini diakses secara langsung oleh peserta didik melalui pemanfaatan jaringan internet dan web sebagai sarana dalam menunjang terjadinya proses pembelajaran jarak jauh baik melalui forum diskusi online maupun video kuliah.

Adanya manfaat dari MOOC (*Massive Open Online Course*), yaitu lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar (*microlearning*) yang menjadi tanggung jawab pendidik yang searah dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi. Layaknya prinsip keterdekatan waktu (*Temporal Contiguity Principle*) pada prinsip multimedia menurut Richard E.Mayer. Prinsip ini menekankan bahwa peserta didik akan lebih baik belajar melalui kata-kata dan gambar jika disajikan secara simultan (tidak ada jeda waktu terlalu lama). Dalam

[11] *Ibid,* 36.
[12] https://library.educause.edu/topics/teaching-and-learning/massive-open-online-course-mooc

pembuatan media narasi dan animasi materi yang berkaitan harus disajikan secara simultan.[13] Pernyataan tersebut dapat diartikan sebagai berikut, Dalam kursus online yang berisikan video pembelajaran dengan tampilan visual dan audio (narasi atau penjelasan), konten visual dan audio tersebut harus disajikan secara bersamaan dan berhubungan erat untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Menurut pendapat lainnya dari Sarah Porter, secara terminologi MOOCs didefinisikan menjadi beberapa pengertian yaitu: pertama, pengajaran dengan teknologi atau *e-learning* yang bertujuan mendukung pengalaman kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem pengajaran bersistem virtual dan menggunakan sistem manajemen pengajaran teknologi untuk mengirim konten kepada peserta didik. Kedua, pengajaran yang hanya bisa diakses dengan cara menggunakan internet. Ketiga, kursus online yang tersedia secara terbuka untuk jumlah peserta yang tidak terbatas dan gratis.[14] Berdasarkan definisi tersebut, pembelajaran berbasis MOOC merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berbasis jaringan dan digital dengan tingkat kecepatan penyampaian informasi

---

[13] Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H., & Wirawan, A. W. (2020). *Buku Berbasis Riset : Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning.* Purwokerto: CV. Pena Persada. Hlm. 24.

[14] Syifa, I. W. (2022). Solusi Pendidikan Islam Terhadap aspek-aspek problamatis pada MOOCS. *Ta'dibuna : Jurnal Pendidikan Islam*, 23.

yang akurat dengan jangkuan pengguna yang massal. Adanya MOOC ini meminimalisir hambatan dalam proses pembelajaran.

Terdapat kelebihan dari adanya pelaksanaan MOOC dalam metode pembelajaran bagi mahasiswa yaitu: keterlibatan mahasiswa dengan bahan ajar dan lingkungan belajar yang dinamis; tersedianya sumber belajar dengan berbagai format; adanya fitur penunjang komunikasi yang interaktif; meningkatkan keterampilan berdasarkan keahlian terkini dari mengikuti *course* yang mengikuti perkembangan zaman; dan metode pembelajaran yang bersifat mandiri dan pelaksanaan belajar sesuai dengan Tingkat pemahaman dan waktu setiap mahasiswa.[15] Arti dari metode pembelajaran yang bersifat mandiri adalah mahasiswa dapat melaksanakan proses belajar secara fleksibel tanpa adanya ketentuan waktu bagi peserta didik.

Terdapat keterkaitan antara MOOC (*Massive Open Online Course*) dengan *online learning*, yaitu MOOC merupakan salah satu bagian dari implementasi *Online learning.* Selaras dengan pernyataan tersebut, bahwa MOOC tidak hanya menjadi bagian dari *online learning*, tetapi juga memiliki karakteristik khusus yang membedakannya. MOOC adalah bagian dari *online learning* yang mengarah pada pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan

[15] Borkar, P. (n.d.). Advantages and Disadvantages of MOOCs for Learning. Retrieved from Mastersoft: https://www.mastersofterp.com/blog/advantages-and-disadvantages-of-moocs.aspx

skala yang lebih besar dan terbuka untuk umum. Hal ini sesuai dengan definisi MOOC yang dikutip pada laman Iseazy, MOOC atau kursus online terbuka masal, mengacu pada kursus studi dengan akses terbuka dan sangat besar yang dilakukan secara mandiri melalui Internet. Maksud dari terbuka dan sangat besar adalah pelaksanaan Pendidikan yang dilaksanakan secara umum dan bisa diikuti oleh peserta didik dari berbagai universitas tanpa adanya ketentuan pendaftaran dari instansi tertentu. Penyajian bahan ajar MOOC berupa kursus pembelajaran online yang diakses secara daring tanpa diwajibkannya pelaksanaan secara luring, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya tanpa adanya keterbatasan waktu dan tempat.[16]

Sifat media MOOC yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun memberikan kemudahan bagi pendidik dalam proses pembelajaran di luar kelas (baik secara sinkronus dan asinkronus) terutama dalam merancang konsep materi pembelajaran dalam media yang akan dikembangkan. penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan bagi pendidik dalam proses pembelajaran dari berbagai jenjang Pendidikan, Salah satu jenjang Pendidikan yang menerapkan proses pembelajaran menggunakan MOOC adalah Perguruan tinggi Universitas Negeri Jakarta.

[16] Chacón, E. A. (n.d.). MOOC. Retrieved from Iseazy: https://www.iseazy.com/glossary/mooc/

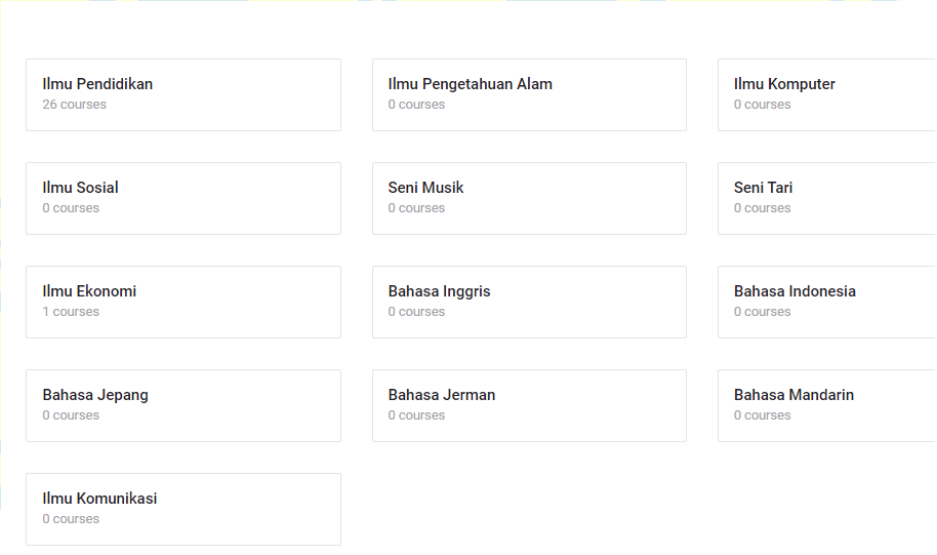
MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) merupakan platform pendidikan dengan sifat terbuka yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dan dapat disebarkan secara luas sesuai untuk pembelajaran partisipatif. Program utama yang disediakan pada MOOC ini terdapat kursus online terbuka dan program sertifikasi. Pada dasarnya MOOC merupakan media yang menunjang pelaksanaan proses pembelajaran fleksibel dan partisipasi secara dominan oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip MOOC yaitu *Job-connected learning*, (proses belajar dengan menyesuaikan pekerjaan). Melalui penggunaan studi kasus, ruang kelas, dan sekolah, saling berhubungan dalam membangun rencana kegiatan, dan aktifitas lain yang fokus pada pekerjaan peserta dan mengkritisi masalah dari Latihan serta data yang diinformasikan dalam pembuatan keputusan di dalam lingkungan kegiatan pembelajaran.[17]

Courses yang disediakan pada laman MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) dikategorikan dalam berbagai jenis, yaitu berjumlah 13 kategori, terdiri dari ilmu pendidikan, ilmu pengetahuan alam, ilmu komputer, ilmu sosial, seni musik, seni tari, ilmu ekonomi, bahasa

[17] Maqbul, M. (2020). Peran Massive Open Online Course (MOOC) Terhadap Al-Quran di Indonesia. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 244.

Inggris, bahasa Indonesia, bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa mandarin, dan ilmu komunikasi.

Dilihat dari kondisi aktual, platform MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) masih memiliki kekurangan. Salah satunya adalah terbatasnya *course* yang dapat diikuti oleh peserta didik. Banyak kategori *courses* yang disajikan, tetapi hanya beberapa kategori *courses* saja yang memang sudah dapat diakses oleh peserta didik. Yaitu kategori ilmu Pendidikan dengan jumlah 26 *courses* dan kategori ilmu ekonomi dengan jumlah 1 *courses*.



Gambar 1. 1 *Courses* yang tersedia pada MOOC UNJ

Ketersediaan pembelajaran elektronik (*e-learning*) terutama untuk pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yaitu salah satunya adalah penyelenggaraan MOOC, penyelenggaran tersebut merupakan tanggung jawab pihak universitas yang akan menyelenggarakan

pembelajaran jarak jauh untuk terciptanya lingkungan pembelajaran yang merata. Hal ini tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 109 Tahun 2013 pasal 2 yang berbunyi bahwa adanya penyelenggaraan PJJ bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka; dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pendidikan dan pembelajaran.[18]

Terkait permasalahan yang telah dipaparkan, adanya keperluan suatu upaya dalam mengatasi permasalahan berupa pengembangan media yang bervariatif, terutama pada media pembelajaran untuk mahasiswa. Sehingga penggunaan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat lebih bervariatif dan berguna sebagai referensi tambahan dalam mempelajari materi. Sebagai seorang praktisi dalam bidang teknologi Pendidikan, diperlukan tindakan terbaik untuk memastikan pembelajaran yang optimal melalui pendekatan sistem dan sistematis terhadap proses pembelajaran, sumber daya, dan sistem pembelajaran. Dengan kata lain, konsep teknologi Pendidikan adalah suatu usaha untuk memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajarnya secara efektif dan efisien, agar hasil akhir yang didapatkan mampu mencapai tujuan kompetensi yang ditentukan.

[18] Mendikbud. (n.d.). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 109 Tahun 2013. Retrieved from https://lppmp.uns.ac.id/wp-content/uploads/2018/03/Permen-Nomor-109-tahun-2013-ttg-PJJ.pdf

Pernyataan tersebut selaras dengan definisi teknologi Pendidikan tahun 2004 yaitu:

"Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating using, and managing appropriate technological processes and resources".[19]

Makna definisi tersebut memiliki arti bahwa teknologi pendidikan adalah suatu studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.

Melihat fenomena di atas, maka tercipta sebuah ide untuk melakukan pengembangan berupa media yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya adalah pengembangan media *course site*.

Alasan peneliti memilih pengembangan media pembelajaran *course site* karena penggunaan *course site* dilengkapi dengan *hyperlink* yang memungkinkan untuk mengakses informasi secara acak (*nonlinear*) ke berbagai sumber yang berdampak pada kecepatan siswa untuk memperoleh informasi yang ada di dalam web.[20] Makna dari informasi secara acak adalah *course site* memungkinkan para

---

[19] Prawiradilaga, D. S. (2012). Wawasan Teknologi pendidikan. Jakarta: KENCANA, Hlm 31.
[20] Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: KENCANA, Hlm 221.

pengguna dapat menghubungkan satu halaman dari satu website ke halaman website lainnya, seperti tautan yang berisikan video pembelajaran dan penugasan mahasiswa secara cepat dan efektif. Terdapat berbagai jenis mata *courses* yang dapat disajikan baik dengan ragam pengetahuan seperti faktual, konseptual, dan procedural. Salah satu mata kuliah yang sesuai untuk disajikan melalui MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) adalah Pengantar Teknologi Informasi

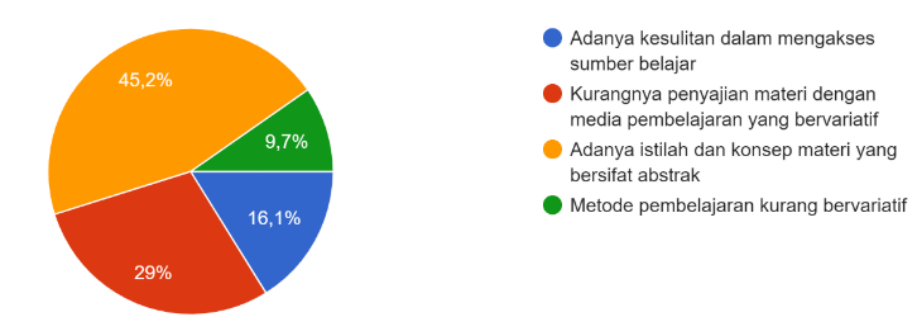
Teknologi Informasi adalah berbagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa dan teknik pengolahan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan komputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan social, ekonomi dan kebudayaan.[21] Berdasarkan pengertian berikut, dapat diartikan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan studi yang melibatkan mahasiswa menggunakan perangkat dengan sifat digital yang bertujuan untuk mengolah informasi berupa pesan komunikasi dalam bentuk huruf dan gambar.

Adanya pemilihan mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi salah satunya dilatarbelakangi oleh faktor perkembangan zaman digital yang masif. Edi Syahputra (2018) menyebutkan beberapa karakteristik

[21] Nurdyansyah, & Widodo, A. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Surabaya: Nizamia Learning Center. Hal 97.

yang harus peserta didik kuasai pada pembelajaran abad 21 yaitu: 1) Berpikir kritis, mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah dan terampil komunikasi, adanya kolaboratif, kreatif dan inovatif; 2) Mempunyai kemauan dan kemampuan terhadap literasi digital, media, dan teknologi informasi; 3) Memiliki inisiatif fleksibel dan sikap adaptif penguasaan teknologi, informasi dan komunikasi bukan hanya dibutuhkan oleh tenaga pendidik saja, tetapi juga untuk peserta didik.[22]

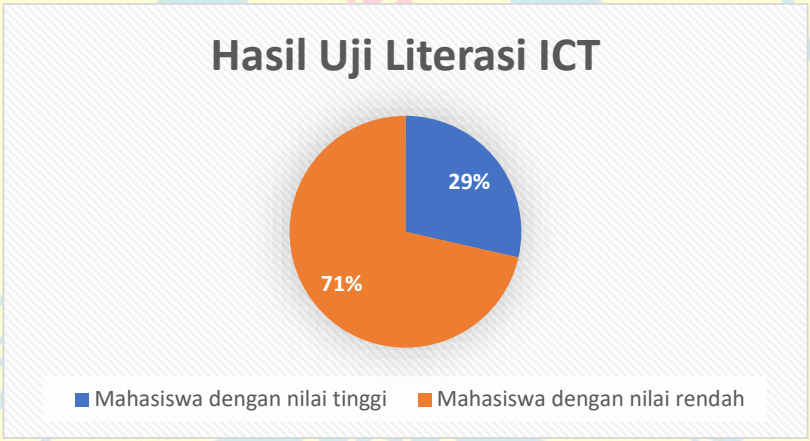
Pemilihan mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi juga dilihat dari kondisi lapangan sebenarnya, para mahasiswa masih mengalami kendala saat proses pembelajaran dan mencari informasi terkait teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hasil kuesioner, kendala yang paling tinggi dialami oleh mahasiswa disebabkan karena adanya istilah dan konsep materi yang bersifat abstrak.



Gambar 1. 2 Data kendala yang dialami mahasiswa dalam mempelajari pemahaman Teknologi Informasi dan Komunikasi

[22] Maylitha, E., Hikmah, S. N., & Hanifa, S. (2022). Pentingnya Information and Communication Technology bagi siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Abad 21. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8054.

Faktor adanya istilah dan konsep materi yang bersifat abstrak merupakan kendala utama yang dialami oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner, responden disajikan *pretest* mengenai istilah dalam Pengantar Teknologi Informasi seperti AR (*augmented reality*), *personalized learning*, dan *digital rubrics*. Terdapat sekitar 25 responden atau lebih tepatnya 71% dari jumlah responden yang masih mengalami kendala dalam memahami istilah atau konsep materi Pengantar Teknologi Informasi.

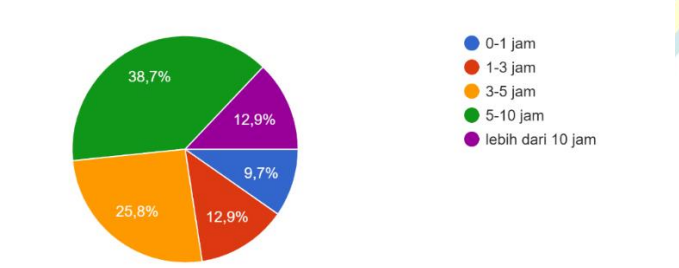


Gambar 1. 3 Data responden mengenai pemahaman mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pemilihan pengembangan media *course site* pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi juga didukung dengan faktor pendukung karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil kuesioner mahasiswa dengan latar belakang program studi yang beragam, terkait mengenai pertanyaan Berapa lama rata-rata waktu yang ada gunakan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Rentang waktu yang didominasi oleh mahasiswa yaitu sekitar 5-10 jam. Hal ini selaras

dengan pendapat Sukirman (Dalam Prensky, 2001), bahwa *digital native* merupakan sebuah istilah yang biasanya digunakan untuk orang–orang yang terlahir di era teknologi digital komputer dan aplikasinya seperti internet, video game, pesan singkat, email, dan sejenisnya.[23] Hal itu mengartikan bahwa mahasiswa terkini di era *digital native* memiliki karakteristik yaitu adanya rasa ketergantungan dengan perangkat teknologi digital dalam kehidupan sehari-harinya.

Contoh dari sifat *digital native* tersebut adalah umumnya mahasiswa atau peserta didik saat ini bergantung dengan adanya ketersediaan internet terutama untuk mengakses informasi baik seperti berita atau hiburan. Selain itu mereka juga memiliki keterampilan dan pemahaman mengenai cara kerja teknologi digital dibandingkan generasi yang sudah lahir sebelumnya.



Gambar 1. 4 Rentang waktu penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

[23] Fadhillah, M., Nurbalqis, A., & Lia Agustina. (2022). Pengaruh Konten Digital Terhadap Generasi Z Dalam Pemanfaatan Media Sosial Dan Digital Native Di Kota Tanjungpinang. *Al Yazidiy : Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan*, 3.

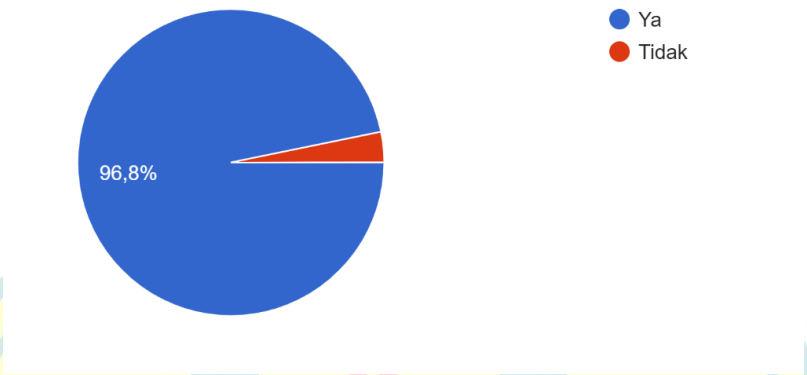
Hal ini juga didukung dengan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dalam survei internet Indonesia pada tahun 2024.[24] Tingkat penetrasi internet Indonesia tertinggi yaitu terdapat di kategori pelajar dan mahasiswa, dengan jumlah sekitar 95,92%. Hasil ini dapat menjadi indikator penting untuk menilai tingkat adopsi teknologi digital dalam suatu masyarakat khususnya kategori mahasiswa.

Gambar 1. 5 Tingkat Penetrasi Internet Indonesia berdasarkan survei APJII

Terdapat faktor pendukung lainnya, berdasarkan hasil kuesioner terkait daya tarik terhadap teknologi informasi terhadap 31 mahasiswa dengan latar belakang program studi yang berbeda, sekitar 30 atau

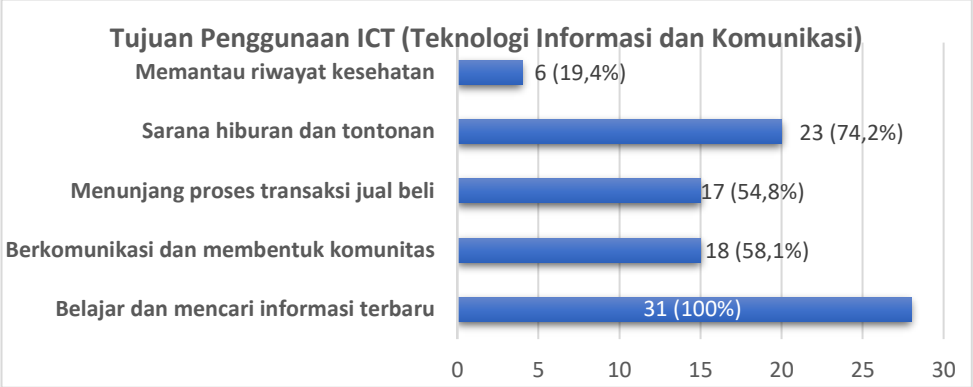
[24] APJII. (2024). Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Retrieved from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

96,8% kapasitas mahasiswa menjawab ya dan hanya sekitar 1 atau 3,2% yang hanya menjawab tidak.



Gambar 1. 6 Data mahasiswa terkait daya tarik terhadap pemahaman Teknologi Informasi dan Komunikasi

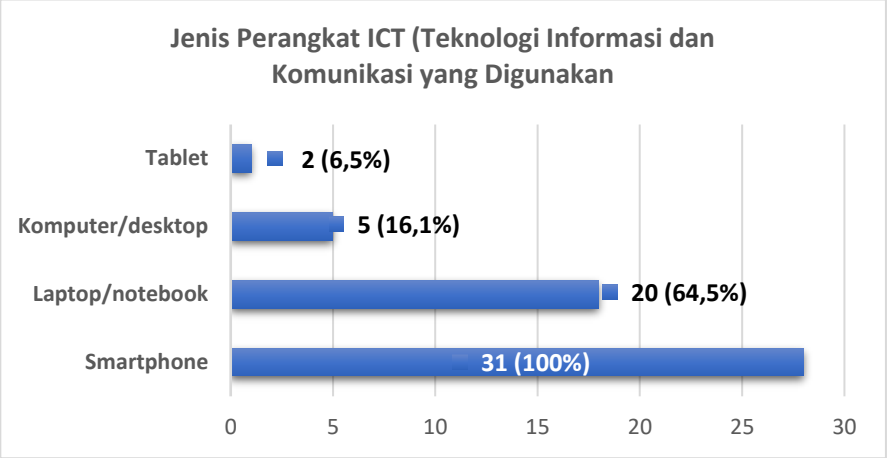
Para mahasiswa juga menjelaskan bahwa tujuan mereka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi didominasi dengan tujuan untuk belajar dan mencari informasi terbaru dengan jumlah sebanyak 31 jawaban atau sekitar 100%. Disusul dengan motif lainnya yaitu; sebagai sarana hiburan dan tontonan sekitar 23 jawaban, berkomunikasi dan membentuk komunitas sekitar 18 jawaban; menunjang proses transaksi jual beli sekitar 17 jawaban; dan untuk memantau riwayat kesehatan sekitar 6 jawaban dari 31 mahasiswa.



Gambar 1. 7 Data Tujuan Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Hasil kuesioner juga memaparkan bahwa perangkat yang paling banyak digunakan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *smartphone*. Berdasarkan data kuesioner yang disajikan sekitar 31 responden menggunakan *smartphone* sebagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi utama yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat Anshor (2018), bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki fungsi dalam aktivitas pembelajaran, salah satunya teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat, makna tersebut memiliki arti bahwa teknologi memiliki kegunaan sebagai fasilitas dalam menunjang terlaksananya proses pengolahan dan penyaluran informasi bagi peserta didik.[25]

[25] Sanjaya, W., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Era Industri 4.0 Di Sekolah Dasar. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 191.



Gambar 1. 8 Data Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Digunakan Oleh Responden

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan MOOC (*Massive Open Online Course*) sebagai variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi untuk mahasiswa umum yang akan dipaparkan dalam judul "Pengembangan Mata Kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengetahui Identifikasi permasalahan mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi di MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)?

2. Apakah pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id) sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai?
3. Apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)?
4. Bagaimana proses pengembangan mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah, maka ruang lingkup dari penelitian ini hanya sebatas poin berikut:

1. Jenis Masalah.

   Penelitian ini membatasi masalah pada identifikasi masalah, yaitu "Bagaimana mengembangkan media *course site* mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)?"
2. Jenis Media.

   Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran *course site.* Materi yang diangkat pada media pembelajaran ini adalah Mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi yang bersumber dari buku Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Sasaran.

   Sasaran dalam penelitian ini adalah mahasiswa Umum.

4. Tempat.

Tempat dalam penelitian ini adalah Universitas Negeri Jakarta yang terletak di Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari ruang lingkup, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah "Bagaimana proses pengembangan mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id)?"

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis masalah, identifikasi masalah, serta ruang lingkup maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan pengembangan produk variasi media *course site* pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi pada MOOC UNJ (moocs.unj.ac.id).

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran *course site* meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian selanjutnya

yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dosen.

Dosen akan lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi karena media yang digunakan adalah media baru yaitu media pembelajaran *course site*.

b. Bagi Mahasiswa

1) Meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam belajar.
2) Dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis *course site.*
3) Membantu meningkatkan motivasi mahasiswa.

c. Bagi Peneliti

1) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai teknik perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *course site.*
2) Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai modal untuk terjun dalam dunia pendidikan.
3) Meningkatkan kreatifitas dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk penunjang pelaksanaan pembelajaran.