# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Analisis Masalah

Setelah mengalami pandemi yang berkepanjangan, sektor-sektor kehidupan menjadi bertransformasi ke arah digital, salah satu sektor yang ikut mengalami transformasi digital ini adalah sektor pendidikan. Pendidikan yang dulunya sebatas mendapaikan ilmu didalam kelas, telah bertransformasi dengan peserta didik yang dengan mudah bisa mendapatkan ilmu dari mana saja dan kapan saja. Dosen yang awalnya berperan sebagai *transfer of knowledge* atau *teacher center* bagi mahasiswa pun bergeser kearah dimana mahasiswa memiliki peran sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi diri mahasiswa, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa dosen masih menjadi peran terpenting dalam menjadi fasilitator.

Kemajuan teknologi yang sangat pesat menjadi alasan lain yang signifikan dalam menggerakkan transformasi digital yang terjadi pada pendidikan. Proses pembelajaran yang dulunya terpaku pada metode konvensional, kini telah beralih ke proses pembelajaran digital yang menghadirkan beragam inovasi, salah satu perwujudannya adalah adanya proses pembelajaran jarak jauh atau PJJ. Pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan

media lain sesuai karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana[1].

Penggunaan *e-learning* pun menjadi solusi utama dalam menyediakan media pembelajaran jarak jauh, yang menurut (Ramadhan, 2020) *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan memanfaatkan jaringan komputer atau internet dan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel[2].

Adapun dua jenis dari pembelajaran jarak jauh ini yaitu *synchronous* (sinkronus) dan *asynchronous* (asinkronus), yang mana asinkronus menjadi jenis pembelajaran jarak jauh yang paling sering diminati, hal ini dikarenakan pembelajaran jarak jauh dengan asinkronus memiliki fleksibilitas pada waku dan tempat. Untuk dapat memenuhi kegiatan fleksibilitas tersebut dibutuhkan platform yang dapat mengelola dan menyajikan bahan ajar dalam menunjang asinkronus, salah satu platform yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah LMS.

LMS atau *Learning Management System* menurut Pandey dalam (Sari, 2022) merupakan *platform* yang dapat memberikan dan mengelola konten, mengidentifikasi, menilai, melacak kemajuan,

[1] Rizki Rahayu, Skripsi: *Pembelajaran Jarak Jauh: Problem dan Pelaksanaannya (Studi Kasus di MA Abdulloh Bangsongan Mojo Kediri)* (Kediri: IAIN, 2021).
[2] Adinda Toriq Ramadhan, Skripsi: *Perancangan dan Penerapan E-learning Pada SMK Negeri 2 Tanjung Jabung Barat* (Jambi: STIKOM Universitas Dinamika Bangsa Jambi, 2020).

mengumpulkan dan menyajikan data untuk mengawasi proses pembelajaran secara keseluruhan[3]. Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sebagai lembaga pendidikan tinggi dalam lingkungan departemen pendidikan memiliki LMS-nya sendiri yang dapat diakses pada link berikut https://onlinelearning.unj.ac.id/. LMS UNJ ini memberikan akses kepada mahasiswa untuk mengakses beragam mata kuliah yang dapat diakses secara fleksibel, hal ini pun memungkinkan mahasiswa UNJ mempelajari mata kuliah tersebut kapan pun mereka butuhkan.

Platform LMS Universitas Negeri Jakarta menyediakan beragam mata kuliah dengan bahan ajar yang beragam. Namun, banyak mata kuliah yang masih menggunakan slide presentasi atau video panjang yang menyulitkan mahasiswa dalam menemukan informasi. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan bahan ajar yang baik dan efisien. Menurut Nurkhofifa (2023), bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dengan mengkombinasikan lebih dari satu media yang dapat ditampilkan melalui *smartphone* atau komputer[4].

Adapun kriteria untuk memiliki bahan ajar yang baik adalah bahan ajar tersebut berisikan materi yang mudah dipahami dengan

---

[3] Yuliana Nofita Sari, Skripsi: *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Learning Management System pada Mata Kuliah Pelajaran AKuntansi Dasar (Penelitian Deskriptif Kualitatif Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Daarut Tauhiid Boarding School Bandung)* (Pasundan: Universitas Pasundan, 2022).

[4] Wifa Nurkhofifa, Skripsi: *Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Konsep Sudut Menggunakan Flip PDF Corporate Edition* (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi, 2023).

penggunaan bahasa yang mudah diikuti oleh mahasiswa. Salah satu hal yang harus diperhatikan agar materi mudah dipahami adalah pengolahan materi ajar dengan teknik *chunking*, hal ini bertujuan agar memudahkan mahasiswa dalam menerima, memproses dan mengingat informasi.

Teknik *chunking* merupakan teknik yang merubah menjadi bagian-bagian kecil, teknik pemilihan materi dengan *chunking* ini kemudian menjadi kepingan kecil materi ajar yang selanjutnya dinamakan dengan *microlearning. Microlearning* membantu memfasilitasi peserta didik untuk menyerap materi dengan waktu singkat, dengan konten yang disajikan dalam ukuran kecil dan terfokus, pendekatan ini memastikan bahwa jumlah informasi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

*Microlearning* dapat didefinisikan sebagai sebuah metode belajar online yang menyajikan informasi dalam bagian-bagian kecil yang mudah dipahami dan dapat langsung digunakan oleh peserta didik, tanpa memerlukan interaksi secara langsung dengan instruktur ataupun peserta lainnya. Dengan adanya konten atau informasi yang disajikan dalam format yang kecil dapat meningkatkan retensi informasi sekitar 20%. Pada jurnal berjudul *Microlearning an Evolving Elearning Trend* dikatakan bahwa pembelajaran mikro

menawarkan peserta didik kesempatan untuk lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang diberikan oleh pelajaran dan aktivitas kursus yang lebih mudah dikelola dan dicerna[5].

Pada jurnal lainnya dikatakan bahwa dengan menerapkan pembelajaran mikro, pendidik dapat efektif dalam mengembangkan keterampilan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga dapat mengkomunikasikan penyajian materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik[6]. Berdasarkan pendapat dari jurnal tersebut, pembelajaran mikro menjadi solusi alternatif bagi pendidik untuk memastikan penyajian pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan retensi informasi bagi peserta didik dengan akses yang mudah untuk mempelajari banyak hal secara asinkronus.

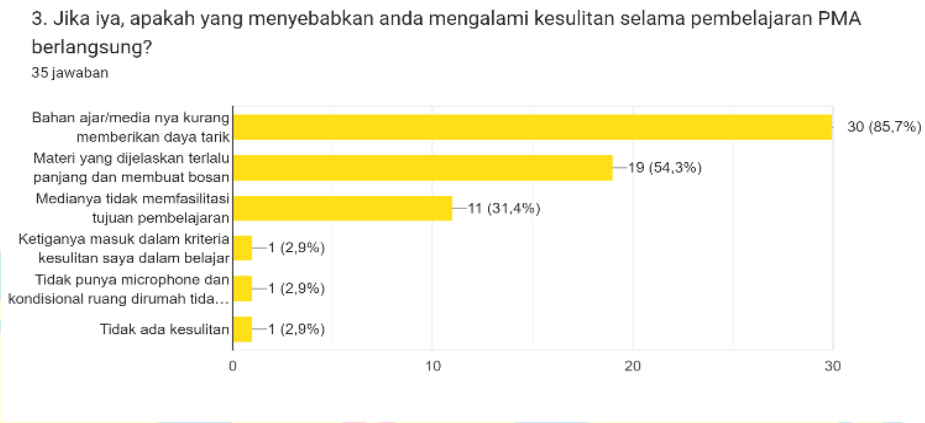
Teknologi pendidikan berperan dalam penerapan dan pengembangan *microlearning* pada pembelajaran. Seperti tertulis pada definisi teknologi pendidikan menurut *AECT* 2004, yaitu "Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources"[7]. *Microlearning* yang diterapkan saat ini tentu untuk memfasilitasi belajar dari peserta didik, mengatasi masalah keterbatasan ruang

[5] Luminita Giurgiu, "Microlearning an Evolving Elearning Trend", *Sciendo*, Vol.22, No. 1(2017), hal. 18.
[6] Helena Prior Filipe et al., "Microlearning to improve CPD learning objectives, (Lisbon, Portugal: *The Association for the Study of Medical Education*, 2020), h. 2
[7] Alan Januszewski, Michael Molenda, *Educational Technology* (New York: Taylor & Francis Group, 2008), h.1

dan waktu serta masalah belajar lainnya, dan juga untuk meningkatkan kinerja dari peserta didik.

Pengembangan Media Audio merupakan salah satu mata kuliah pada program studi Teknologi Pendidikan, yang memiliki tujuan atau capaian pembelajarannya yaitu memberikan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan program audio dan radio untuk kebutuhan belajar sesuai prosedur yang tepat. Proses pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Audio ini masih dilaksanakan secara asinkronus dan sinkronus yaitu menggunakan zoom meeting untuk pertemuannya dengan LMS sebagai media penunjangnya.

Meskipun pembelajaran sinkronus dan asinkronus pada mata kuliah Pengembangan Media Audio menawarkan fleksibilitas, hasil kuesioner menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran Pengembangan Media Audio berlangsung banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena panjangnya materi, media yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mahasiswa yang saat ini cenderung melihat hal-hal secara visual.




Gambar 1. 1 Analisis Kebutuhan terkait Penyebab Kesulitan Pembelejaran Pengembangan Media Audio Berlangsung

Hal tersebut juga disebabkan karena pada generasi z sekarang lebih sering melihat video singkat. Hal ini dibuktikan pada survey yang dilakukan oleh IPSOS (2023) mengenai *short video* pada Indonesia, disebutkan bahwa generasi Z cenderung menyukai pembelajaran yang singkat dan padat, yang dibuktikan dengan tingginya jumlah responden yang secara aktif menggunakan platform video pendek seperti YouTube Shorts untuk mencari informasi dan hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa format konten ringkas semakin menjadi pilihan utama dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka[8].

Lebih lanjut video pendek telah menjadi platform baru bagi masyarakat untuk mencari informasi dan mengonsumsi konten dengan penetrasi sebesar 70%. Video pendek digunakan secara

[8] Mediana, Suka Video Pendek, Generasi Z Minati Konten Hiburan, Makanan, Olahraga, dan Kecantikan, diakses dari https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/10/12/generasi-z-indonesia-paling-gemar-menonton-video-pendek-di-youtube pada tanggal 2 Februari 2025

luas dan sering oleh konsumen Indonesia. Dampak video pendek terus meningkat dan semakin sering digunakan dalam setahun terakhir. Pasar video pendek juga telah meledak dalam tiga tahun terakhir dengan total pengguna aktif bulanan mencapai 110 juta dan 55% dari *Compound Average Growth Rate* (CAGR)[9].

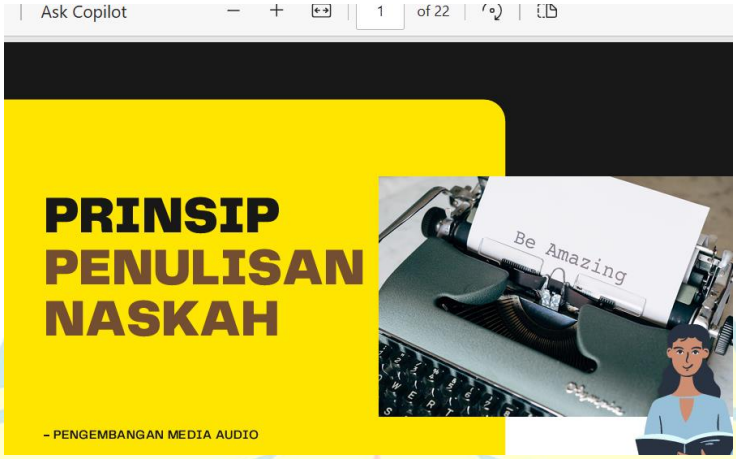
Dapat dikatakan bahwa pengonsumsian konten yang ringkas sudah semakin sering digunakan dan menjadi pilihan utama dalam pemenuhan kebutuhan belajar. Miller dalam Deka (2020) mendalilkan bahwa kapasitas memori kerja terbatas dan berkisar dari tujuh plus atau minus dua unit penyimpanan atau chunk[10]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten yang ringkas ini membantu dalam memori kerja manusia yang terbatas.

Selanjutnya materi yang disajikan dalam mata kuliah Pengembangan Media Audio, khususnya pada topik penulisan naskah audio, telah mencakup materi yang cukup memadai. Namun, masih terdapat peluang untuk memecah dan mengelaborasi materi tersebut agar pemahaman mahasiswa menjadi lebih mendalam dan terstruktur, sehingga kemampuan mereka dalam menulis naskah audio dapat berkembang secara optimal.

---

[9] Marcom, Uncovering The Growth of Short Video in Indonesia, diakses dari https://www.ipsos.com/en-id/uncovering-growth-short-video-indonesia pada tanggal 2 Februari 2025

[10] Deka Anjariyah et al, "Kapasitas Memori Kerja (KMK) dalam Pemecahan Masalah Matematika", Majamath:*Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol 3, No 1, hal 85




Gambar 1 2 Materinya yang panjang memungkinkan untuk dipersingkat lagi

Gambar 1 3 Materi berikut dapat untuk dipecah kembali menjadi sub materi yang berbeda

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukannya pengembangan *microlearning,* karena pendekatan tersebut menerapkan prinsip chunking dengan karakteristik yang memiliki beragam format. Lebih lanjut pada pengembangan *microlearning* ini pun dibutuhkan keragaman format sebagi salah satu syarat untuk mencapai *microlearning* yang efektif. Dengan penerapan solusi ini, diharapkan mahasiswa dapat memahami secara mendalam pada topik penulisan naskah audio sehingga

kemampuan mereka dalam menulis naskah audio dapat berkembang secara optimal.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dijabarkan berikut beberapa rumusan masalah yang ada dalam penelitian pengembang diantaranya:

1. Bagaimana materi pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Audio pada topik Penulisan Naskah Audio?
2. Apa saja format yang dibutuhkan dalam mengembangkan *microlearning*?
3. Bagaimana mengembangkan *microlearning* pada mata kuliah Pengembangan Media Audio untuk mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ?

## C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, ruang lingkup dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus Penelitian

   Fokus dalam penelitian ini adalah proses pengembangan microlearning pada mata kuliah Pengembangan Media Audio untuk program studi teknologi Pendidikan UNJ

2. Sasaran

   Sasaran dari penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa teknologi Pendidikan UNJ yang akan mempelajari mata kuliah Pengembangan Media Audio

3. Topik

   Pada pengembangan *microlearning* mata kuliah Pengembangan Media Audio topik yang akan dikembangkan adalah Penulisan Naskah Audio

4. Tempat Penelitian

   Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta pada prodi teknologi pendidikan, yang beralamat di Gedung Fakultas Ilmu Pendidikan, Jl. Rawamangun Muka, RT. 11/RW.14. Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

## D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan *microlearning* pada mata kuliah Pengembangan Media Audio yang dapat digunakan sebagai pembelajaran pada mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan UNJ.

## E. Kegunaan Pengembangan

Setelah memperhatikan masalah yang ada, pengembangan ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai pihak baik kepentingan teoritis ataupun praktik yaitu;

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, diharapkan nantinya penelitian pengembangan ini dapat membantu proses pembelajaran mahasiswa prodi teknologi pendidikan, serta memberikan sumbangan pemikiran maupun referensi dalam mengembangkan *microlearning* pada penelitian pengembangan lainnya.

2. Manfaat Praktik

   a. Dapat membantu dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Audio dalam menyampaikan materi pembelajaran.

   b. Dengan adanya pengembangan *microlearning* ini diharapkan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan UNJ pada mata kuliah Pengembangan Media Audio dapat memahami materi dalam proses pembelajaran, serta memberikan kemudahan dalam memfasilitasi mahasiswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.