

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu aspek dalam meningkatkan sumber daya manusia yang terus diperbaiki dari segala komponennya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas SDM baik dalam bidang sosial, spiritual maupun kemampuan profesionalnya.

Hal yang menjadi prioritas suatu pendidikan untuk ditingkatkan yaitu berkaitan dengan kualitas dari pendidikan itu sendiri, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk dapat belajar secara mandiri dengan mengembangkan keterampilannya dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, tentunya akan meninggalkan metode pembelajaran yang berpusat pada pendidik sebagai sumber belajarnya. Peserta didik diharuskan untuk dapat mengelola informasi agar mendapatkan pengetahuan baik

secara individu maupun berkelompok. Pada kondisi ini peran pendidik disini yaitu memonitor dasar pengetahuan peserta didik, dan memfasilitasi peserta didik dalam mengelola pengetahuan. Dalam memfasilitasi peserta didik, pendidik dituntut untuk mampu membelajarkan peserta didik dalam jumlah banyak dengan beragam gaya belajar dan dengan waktu yang terbatas.

Upaya pendidik untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, hasil belajar dan kemampuan yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupannya kelak.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Berbagai perangkat teknologi menjadikan peserta didik dengan mudah mengakses informasi dari berbagai jaringan internet. Ilmu pengetahuan terbaru dapat dengan cepat tersebar luas melalui jejaring internet.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih luas, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, lebih kaya akan sumber dan untuk mengatasi waktu tatap muka yang terbatas. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem yang ada, peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu.

Susanna Tsai mengemukakan pendapatnya terkait definisi pembelajaran *online* seperti berikut :

“Education via the internet, network or stand alone computer, e-learning is essentially the network-enabled transfer of skills and knowledge. E-learning refers to using electronics applications and process to learn. E-learning application and process include web based learning, computer based learning, virtual classroom and digital collaboration. Content is delivered via the internet, intranet/ extranet or videotape, satellite TV and CD ROM.”¹

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan pada dasarnya yaitu proses transfer keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Istilah *e-learning* sendiri memiliki makna penggunaan aplikasi elektronik untuk belajar. Aplikasi tersebut dapat berupa *web based learning, computer based learning, virtual classroom* dan *digital collaboration* dimana isi

¹ Dewi Salma Prawiradilaga. et.al. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2013) p.191

materi pembelajaran dikirimkan melalui internet, intranet atau extranet, kaset video, tv satelit dan CD ROM.

Universitas Negeri Jakarta sendiri telah mengembangkan konsep pembelajaran online berbasis web dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) maupun *Learning Content Management System* (LCMS) sebagai wadah atau platform dalam melakukan pembelajaran *online*. Beberapa fakultas di UNJ yang telah mengembangkan konsep pembelajaran *online* berbasis web diantaranya Fakultas teknik dengan alamat web <https://sites.google.com/site/mkpeunj2/> sebagai wadah pembelajaran online, ada pula Fakultas Ekonomi dengan alamat web <http://e-learning.feunj.ac.id/>, kemudian Fakultas MIPA jurusan Matematika dengan alamat web <http://mcl.math-unj.org/>, dan prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dengan alamat web <http://courses.web-bali.net/>.

Sebagai program studi yang akan menghasilkan lulusan yang membantu permasalahan dalam belajar, prodi Teknologi Pendidikan telah melakukan inovasi pembelajaran *online* sejak tahun 2008. Dalam pengembangan pembelajaran online, sudah banyak platform yang digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran online. Melalui mata kuliah Desain E-learning, mahasiswa secara tim diwajibkan untuk

mengeksplorasi minimal satu jenis platform, seperti Moodle, Dokeos, Schoology, Edmodo, A-Tutor, E-Front, Sakai, Forma, Chamilo, dan lain sebagainya.

Pada awalnya, pengembangan pembelajaran *online* dilatarbelakangi meningkatnya jumlah mahasiswa baru sementara ruang kelas secara fisik tidak mungkin ditingkatkan karena lahan yang terbatas. Tujuan awal dikembangkannya pembelajaran *online* adalah mengurangi beban kelas fisik dengan mengoptimalkan potensi teknologi komunikasi dan informasi dalam bentuk *web course* pada *home page* www.web-bali.net.

Salah satu mata kuliah yang butuh untuk dikembangkan ke dalam pembelajaran *online* adalah mata kuliah Belajar dan Kinerja. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan landasan dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja peserta didik atau organisasi.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, pembelajaran mata kuliah Belajar dan Kinerja memiliki kendala dalam proses pembelajaran, antara lain: mahasiswa kesulitan menemukan sumber belajar yang terpercaya sehingga pembahasan materi kurang luas, kemudian terkait efisiensi durasi waktu belajar yang terbatas dengan

bobot SKS yang besar membuat mahasiswa kurang mendalami materi, masalah lainnya yang sangat dirasakan oleh dosen pengampu yaitu mahasiswa kurang mendalami teori pengantar pada mata kuliah Belajar dan Kinerja, sehingga pada pertemuan selanjutnya yang membahas yang menuntut pemikiran kritis dan kreatif sangat kurang.

Dalam mengembangkan pembelajaran *online*, pengembang dituntut untuk mampu mengolah perkuliahan dimulai dari mengubah strategi pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran *online*, memilih platform yang akan digunakan, bagaimana mengatur platform yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan yang diperlukan serta aspek teknis lain yang memerlukan waktu untuk mengembangkan dan yang paling penting yaitu mampu mengolah materi ajar (*Learning Object*).

Pengolahan materi ajar (*learning object*) menjadi hal yang penting karena dalam pembelajaran *online* peserta didik dituntut untuk dapat belajar secara aktif dan mandiri, sehingga konten pembelajaran yang ditampilkan harus mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pembelajaran *online*.

Secara umum *learning object* atau LO adalah bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan isi materi kepada siswa, hanya saja

LO didefinisikan sebagai bahan ajar yang lebih spesifik, fokus dan memberikan penjelasan tentang satu konsep tunggal dari materi yang diajarkan kemudian dikemas dalam bentuk digital.² Peran LO sendiri bukanlah sebagai pengganti sumber belajar, melainkan untuk membuat belajar lebih menarik, efektif dan efisien sehingga LO dapat dibentuk dalam aplikasi multimedia interaktif, latihan, permainan ataupun simulasi.

Terkait dengan pengolahan LO menjadi berbasis digital, maka diperlukan pengembangan bahan ajar mata kuliah Belajar dan Kinerja. Kemudian diperlukan pemetaan antara media pembelajaran dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran *online*.

Berdasarkan pernyataan tersebut, pengembangan LO ini dilakukan dengan memanfaatkan platform Totara yang dinyatakan memiliki potensi yang sesuai dalam memfasilitasi pembelajaran pada *course site* www.fip.unj.ac.id/hylearn. Dalam memilih media yang akan digunakan, diperlukan pertimbangan seperti yang dikemukakan oleh Bates (1995) yang dikenal dengan istilah "ACTIONS"³, yaitu yang pertama *access* atau mudah tidaknya sebuah media diperoleh dan

² *Ibid.* p. 191

³ <https://www.slideshare.net/WendyJ/actions-model-1332301> diakses pada 28 Oktober 2019 pukul 23.33

digunakan. Akses terhadap media ini harus dilihat dari dua sisi yaitu dari penyelenggara dan dari peserta didik atau pengguna.

Kedua, *cost* yaitu biaya yang diperlukan untuk menggunakan suatu media. Ketiga, *teaching* maksudnya adalah kemampuan sebuah media pembelajaran untuk menjadi perantara atau sebuah jembatan untuk menyampaikan suatu pesan. Keempat, *interactivity friendliness* maksudnya adalah sejauh mana sebuah media mampu memberikan komunikasi dua arah antara pendidik dengan peserta didik sehingga menghasilkan proses pembelajaran.

Kelima, *organisasional issues* maksudnya adalah dalam menggunakan sebuah media dalam pembelajaran harus mendapatkan dukungan dari semua pihak di organisasi tersebut agar tidak sia-sia jika nantinya tidak ada yang dapat mengoperasikan media yang dipilih. Keenam, *novelty* yang artinya bahwa media yang digunakan harus yang terbaru, jangan sampai ketika ingin menggunakan media pembelajaran tersebut sudah tidak bisa diakses. Ketujuh, *speed* yaitu seberapa cepat sebuah pesan dari suatu media sampai ke sasaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, muncul beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa saja kendala pembelajaran yang ada di mata kuliah Belajar dan Kinerja?
2. Bagaimana pengetahuan mahasiswa terhadap topik pembelajaran mata kuliah Belajar dan Kinerja?
3. Apakah pengembangan LO dapat menjadi solusi dari kendala yang ada dalam mata kuliah Belajar dan Kinerja?
4. Bagaimana mengembangkan LO yang dibutuhkan pada mata kuliah Belajar dan Kinerja?
5. Bagaimana proses mengembangkan LO pada mata kuliah Belajar dan Kinerja?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan bahan ajar mata kuliah Belajar dan Kinerja Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Ruang lingkup penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa *Learning Object* topik "Pengertian dan Ruang Lingkup antara

Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja” mata kuliah Belajar dan Kinerja.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa *learning object* yang telah diorganisir dalam *web online* yang digunakan sebagai sumber belajar mandiri dengan prosedur yang sistematis, topik pembelajaran yang telah ditentukan dan sesuai dengan model pengembangan yang telah ditentukan.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Bagi Dosen

Pengembangan LO ini dapat bermanfaat untuk dosen sebagai sumber belajar yang digunakan sebelum dilaksanakannya pembelajaran tatap muka di kelas pada mata kuliah Belajar dan Kinerja, agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

2. Bagi Mahasiswa

Pengembangan LO ini dapat menambah pengetahuan terkait mengembangkan *learning object* dan memotivasi belajar karena difasilitasi dengan media pembelajaran yang lebih variatif.

3. Bagi Lembaga (Prodi Teknologi Pendidikan)

Pengembangan LO ini bermanfaat bagi prodi Teknologi Pendidikan dalam mengaplikasikan sistem pembelajaran *online* yang optimal bagi mata kuliah Belajar dan Kinerja dan mata kuliah lain yang ingin dikembangkan.

4. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, peneliti mendapat pengalaman mengembangkan rangkaian kegiatan pembelajaran *online* dan mengembangkan sistem pembelajaran *online* sesuai dengan teori dan prinsip *e-learning*.

