

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia dalam suatu bangsa dan negara. Melalui pendidikan, manusia sendiri memiliki nilai, pengetahuan dan sikap yang menentukan masa depannya. Dalam penyelenggaraan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 (Nurhayati, 2020). Dunia pendidikan diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk menunjang terselenggaranya pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu faktor penuntun dalam pelaksanaan pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan:

1. Menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian dan minat siswa
2. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat memberikan efek positif dalam membangun pemahaman yang sama antara guru dan siswa.
3. Media pembelajaran juga merupakan bagian penting dari keberhasilan belajar.
4. Lingkungan belajar juga digunakan untuk mengoptimalkan waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamid Wahid, 2021).

Amanatika Puji Lestari, melakukan penelitian dengan judul relevansi sistem pendidikan pondok pesantren An-Nuriyah Rambipuji Jember di era modernisasi didapatkan pondok ini menggunakan model pembelajaran interaktif, komunikatif antara tenaga pengajar dengan santri saat menggunakan beberapa media elektronik seperti multimedia diantaranya terdapat laptop, VCD, TV untuk mempermudah dalam menyampaikan materi dan tetap digabungkan dengan metode tradisional seperti menjalankan metode pembelajaran wetonan dengan jalan kiyayi membaca suatu kitab dan santri membawa kitab yang sama untuk mendengar dan

menyimak bacaan dai kyai, sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien (Lestari, 2023). Pesantren tradisional perlu berintegrasi kedalam pendidikan nasional dengan memasukkan kurikulum negeri di lembaga pesantren tradisional yang memiliki tujuan agar mengikuti perkembangan terkini yang relevan dengan kebutuhan zaman dan berupaya menjaga eksistensinya di tengah era modernisasi tanpa meninggalkan ciri khas kepesantrenan yang dimilikinya. Maka dari itu seharusnya pendidikan juga dapat menyelenggarakan pendidikan dengan melibatkan teknologi dan informasi khususnya di ranah perguruan tinggi. Didalam perguruan tinggi ditengah modernisasi model-model konvensional yang dahulu pernah digunakan seperti pembelajaran tatap langsung, sudah mulai di gabungkan dengan menggunakan media pembelajaran terbaru serta dalam penggunaan dan pemanfaatannya, menuntut agar peserta didik dapat berkolaborasi dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

Di dalam menghadapi revolusi industri 4.0 khususnya untuk perguruan tinggi, model pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik seharusnya tidak luput dengan media pembelajaran yang digunakan, apalagi media pembelajaran dapat bervariasi tidak hanya menggunakan papan tulis dan spidol untuk digunakan. Media pembelajaran pada masa kini sudah harus berkembang melihat perkembangan zaman sudah semakin pesat, media pembelajaran juga harus dibuat sedemikian rupa untuk membantu proses pembelajaran baik tenaga pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran juga harus berperan aktif untuk digunakan, memudahkan tenaga pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dimanapun dan kapanpun untuk digunakan. Dengan dilandasi oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi, media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, saat ini harus terus digunakan karena memiliki tujuan dengan dapat memberikan informasi baik materi pembelajaran, video pembelajaran serta kemudahannya untuk dapat berkomunikasi.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi semua aspek pendidikan dengan pemanfaatan sarana multimedia dan media internet di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan

sarana multimedia di perguruan tinggi sudah diwujudkan dalam bentuk *e-learning*. *E-Learning* sendiri terdiri dari huruf “e” yang diartikan yaitu elektronik, yang merupakan singkatan dari elektronik dan learning sehingga pembelajaran dimanfaatkan dalam bentuk elektronik. Rusman pada tahun 2012 menjelaskan *e-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui *E-Learning*, pemahaman peserta didik tentang sebuah materi tidak tergantung pada pendidik/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik (Airlanda, 2021). *E-learning* sendiri sudah memiliki kebijakan dalam UU.NO.12/2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi dan didalam PERMENRISTEKDIKTI 51/2018 Tentang Pembukaan dan Pendirian PT. Komponen utama untuk mendukung kelangsungan dari sistem *E-Learning* ini sendiri: 1. Internet koneksi yang memadai 2. Memiliki akses sendiri 3. Server yang berbasis data 4. Alat elektronik seperti komputer, laptop dan handphone 5. Keamanan dari sistem hardware dan perangkat lain-lain.

Memiliki sistem aplikasi berupa *google classroom*, *edmodo*, *moodle* dan lain-lain dan memiliki aplikasi pendukung seperti pembuatan konten, sinkronisasi dan *asement tools*. Dalam membuat konten pengembangan dalam sistem *E-learning* dapat berupa pengembangan konten yang sudah dari sebelumnya. Dapat berkolaborasi dengan video pembelajaran dengan dicantumkan sumber video pembelajaran tersebut. *E-learning* sendiri saat ini banyak berbasis web dengan berisi video yang di produksi sendiri, dan juga dapat menggunakan *hypercontent* mengambil video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan mencantumkan sumber video yang dibuat.

Peran *E-learning* dalam perguruan tinggi juga menuntut mahasiswa untuk dapat menggunakan model pembelajaran *e-learning*, dengan maksud untuk mempermudah mahasiswa dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran dengan berbasikan TIK. Dalam penerapannya sendiri *e-learning* ini melibatkan tenaga pendidik seperti guru/dosen/instruktur ataupun widyaiswara dengan peran seperti fasilitator (Fachrial, 2020). Pada

tahun 2020 hingga 2022 berakhir, ketika pandemi covid-19 melanda Indonesia, salah satu upaya pendidik untuk terlaksananya pembelajaran adalah dengan menggunakan teknologi informasi yang akhirnya menjadi alternatif jalan yang dilakukan oleh para pendidik (Siregar, 2020). Kebijakan pemerintah yang mengubah pembelajaran tatap muka menjadi daring dibuat untuk mengantisipasi persebaran virus covid-19, karena dampak itu penggunaan *e-learning* meningkat drastis untuk digunakan sebagai upaya mengganti pembelajaran tatap muka di kelas. Para pendidik berupaya menggunakan *e-learning* ini sendiri dengan semaksimal mungkin untuk mendorong terjadinya suasana pembelajaran di rumah secara mandiri dengan bernuansa pembelajaran di kelas.

Pada pengembangan konten pembelajaran *E-Learning* sendiri memiliki 7 jenis 1.teks, 2.presentasi, 3.audio, 4.video, 5.animasi, 6.infografis, 7.hyperlink Pada dasarnya dari 7 jenis ini adalah gabungan dari beberapa media pembelajaran. Teks merupakan elemen dasar dalam *E-Learning* yang berisi informasi dalam bentuk tulisan. Digunakan untuk menjelaskan konsep, memberikan instruksi, atau sebagai materi bacaan. Contoh: artikel, modul pembelajaran, atau teks pada slide presentasi. Presentasi biasanya berupa slide yang berisi kombinasi teks, gambar, dan grafik untuk memvisualisasikan materi pembelajaran. Bisa dalam bentuk presentasi atau format interaktif lainnya. contoh: Slide yang menjelaskan teori dalam bentuk poin-poin dengan ilustrasi pendukung. Audio Berupa rekaman suara yang digunakan untuk menjelaskan atau menambah pemahaman terhadap materi. Dapat berupa narasi, siniar, atau efek suara dalam video. Contoh: rekaman suara guru yang menjelaskan konsep matematika.

Lalu video merupakan materi yang disampaikan dalam bentuk rekaman visual dan audio. dapat berupa kuliah daring, demonstrasi, atau animasi interaktif. contoh: video tutorial tentang cara menggunakan software tertentu. Animasi visual bergerak yang digunakan untuk memperjelas konsep abstrak atau kompleks. dapat diaplikasikan dalam

bentuk 2D atau 3D untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman. contohnya ialah animasi tentang proses fotosintesis. Infografis merupakan penyajian informasi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Menggabungkan teks, gambar, dan diagram untuk menyajikan data atau proses dengan ringkas contoh: Infografis tentang sejarah perkembangan komputer. *Hyperlink* merupakan tautan yang mengarah ke sumber eksternal atau bagian lain dalam materi E-Learning. Dapat berupa link ke artikel, video tambahan, atau kuis interaktif. Contohnya ialah Link yang mengarahkan ke jurnal penelitian untuk bacaan tambahan. Semua unsur ini memiliki keterhubungan dari 7 unsur yang digabungkan menjadi 1 keutuhan, yaitu konten dalam *e-learning*. Konten pembelajaran E-learning ini nantinya akan dikembangkan untuk mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran.

Dalam mata kuliah strategi dan media pembelajaran secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Adapun dalam kamus bahasa Indonesia, Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Sedangkan seorang tokoh berpendapat bahwa yang dimaksud strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian Strategi pembelajaran cukup beragam walaupun pada dasarnya sama. Joni (1983) berpendapat bahwa yang dimaksud strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Setiawan, n.d.). Dengan demikian, pengertian strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Strategi dan Media Pembelajaran sendiri berarti sebuah strategi dalam pembelajaran yang berbentuk media guna untuk memfasilitasi peserta didik yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Strategi dan Media Pembelajaran merupakan mata kuliah yang diikuti oleh mahasiswa prodi pendidikan teknik bangunan agar mahasiswa dapat mengetahui, menguasai, dan mengimplementasikan konsep desain, strategi, dan media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran vokasional secara efektif dan efisien. Mahasiswa pendidikan teknik bangunan juga diminta untuk dapat menganalisis dan menemukan permasalahan pendidikan baik secara teoritis maupun praktis, lalu mahasiswa juga dapat mengusulkan permodelan solusi permasalahan melalui sintaks (skenario), media dan video pembelajaran berdasarkan konsep-konsep yang ada. Selanjutnya, perkembangan penemuan masalah dapat dilaporkan secara fisik/digital dan dipresentasikan kedalam media sosial seperti youtube. Dengan mempelajari mata kuliah strategi media pembelajaran mahasiswa calon guru pendidikan teknik bangunan diminta dapat menemukan dan dapat menjadi calon-calon pendidik yang dapat memahami menguasai masalah-masalah pembelajaran didalam bidang vokasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terbaru dan terkini, pengembangan konten pada mata kuliah ini dipilih, karena mata kuliah ini menjadi dasar pemahaman bagi mahasiswa pendidikan teknik bangunan calon guru untuk dapat mengimplementasikan strategi dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi pembelajaran peserta didik didalam pendidikan vokasional, saat masa dimana mereka akan mengajar.

Pengembangan Konten *E-Learning* perlu dikembangkan pada *E-Learning* Mata Kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta. Dengan cakupan pembatasan penelitian setengah semester dimulai dari setelah Ujian Tengah Semester, karena pada sub cpmk yang terdapat pada mata kuliah strategi media pembelajaran cakupan setengah semester mulai dari setelah Ujian Tengah Semester ini diperkenankan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran berdasarkan project seperti membuat video pembelajaran dan seterusnya. Terjadinya pengembangan konten *e-learning* ini juga dikarenakan analisis kebutuhan konten *e-learning* ini dengan memberikan

kuisioner survey pertanyaan pada google form yang diikuti oleh 42 mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah strategi media pembelajaran, dengan pemberian pertanyaan terkait kendala-kendala yang di alami mahasiswa dalam mata kuliah strategi media pembelajaran. Dengan poin utama yaitu pengembangan konten *e-learning* ini, perlu dikembangkan atau tidak guna untuk dapat memfasilitasi media ajar dalam mata kuliah tersebut, didapatkan 37 mahasiswa memilih untuk perlu dikembangkan karena belum ada pengembangan terkini mengenai konten yang ada pada mata kuliah tersebut dan dapat membantu mahasiswa agar dapat belajar secara efisien dan efektif. Dengan tujuan pengembangan konten *e-learning* ini perlu agar dapat menjadi landasan teori yang kuat dari setiap pertemuan-pertemuan pembelajaran dan juga terdapat penilaian serta perkembangan mahasiswa yang dapat dipantau dan terlihat lewat pengembangan konten *e-learning*. Hal ini bertujuan untuk menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal serta dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memacu mahasiswa untuk dapat belajar dan terampil secara mandiri dengan memanfaatkan *e-learning* konten yang sudah dikembangkan.

Kelebihan dalam mengembangkan konten *e-learning* ini tersedianya bahan ajar atau petunjuk belajar dan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari, berubahnya peran mahasiswa dari biasanya pasif menjadi aktif lalu, kelebihan untuk dosen yaitu dapat moderating secara mudah melalui penggunaan *e-learning* dengan hanya memerlukan internet dan kapan saja dapat dilakukan tidak diatasi jarak tempat dan waktu, namun kekurangannya ialah kurangnya interaksi, proses pembelajaran cenderung kearah pelatihan, dan berubahnya peran dosen dari tadinya menguasai teknik konvensional, kini dituntut juga mengetahui teknik pembelajaran menggunakan Teknologi, Informasi dan Komunikasi, maka dari itu model pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah ini menggunakan model pembelajaran berbasis problem based learning dengan campuran pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis *e-*

learning ini, dimana penggunaan pembelajaran berbasis *e-learning* ini dapat menambah informasi dan bahan ajar yang kuat pada mata kuliah tersebut.

Berdasarkan hal diatas, juga terdapat Penelitian yang relevan “ Novi Hidiati pada tahun 2020, melakukan studi kasus pada sistem *e-learning* di SMA Negeri 10 Bandar Lampung ia melihat dan meninjau apakah dengan menggunakan sistem *e-learning* seperti ini dapat berjalan efektif dan meningkatkan proses belajar mengajar. Kesimpulan dalam implikasi penelitian tersebut dari segi sistem *e-learning* sendiri, sistem *e-learning* ini perlu dikembangkan seperti fasilitas, lisensi, dan juga tampilan padahal kriteria yang ideal adalah dengan menggabungkan beberapa ornamen-ornamen tersebut. Dari penelitian Novi Hidiati dapat disimpulkan dengan menggunakan sistem *e-learning* juga masih memiliki keterbatasan-keterbatasan yang harus di kembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Hidayati, 2020).

Penelitian yang dilakukan Novi Hidiati menegaskan bahwasanya sistem *E-Learning* ini perlu untuk dikembangkan seperti tampilan-tampilan didalam *E-learning*, berupa produk konten. Penelitian relevan selanjutnya juga terdapat pada penelitian Pengembangan Konten *E-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Seni Budaya yang dilakukan oleh David Arifudin pada tahun, 2020. Pada penelitian ini didapatkan konten *e-learning* pada mata pelajaran seni budaya mendapatkan kualifikasi sangat baik pada uji validitas isi pembelajaran, uji validitas desain pembelajaran, uji validitas media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Lalu, berdasarkan hasil hitung uji-t terhadap nilai *pretest dan posttest* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa konten *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya sehingga konten *e-learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Arifuddin, 2020). Lalu terdapat Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam pengembangan konten *e-learning* pada mata kuliah strategi dan media pembelajaran, hasilnya memberikan dampak positif untuk dilakukanya pengembangan konten *e-learning* dan penelitian relevan yang diberikan menjadi dasar bagi peneliti untuk

melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten *E-Learning* Pada Mata Kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum tersediannya pengembangan konten *E-Learning* untuk Mata Kuliah Strategi dan Media Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta.
2. Kurangnya minat mahasiswa dalam penggunaan *E-learning* sebagai media ajar pada mata kuliah Strategi Media Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian difokuskan dengan cakupan setengah semester setelah ujian tengah semester hingga ujian akhir semester sesuai Rancangan Pembelajaran Semester pada mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran pada Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta.
2. Penelitian ini fokuskan dan dibatasi sampai pada tahapan pengembangan produk selesai, sudah divalidasi oleh ahli, melakukan expert appraisal, dan melakukan survey kepuasan. Sedangkan, pengemasan Konten *E-Learning* pada Learning Management System disesuaikan dan dikemas oleh dosen pengampu mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan konten *E-Learning* sebagai media ajar untuk Mata Kuliah Strategi dan Media Pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa konten pada *E-Learning* untuk meningkatkan penerimaan materi strategi dan media pembelajaran Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan konten ini diharapkan memberikan wadah dan menjadikan media ajar sehingga hasil pembelajaran dapat optimal serta dapat melihat perkembangan mahasiswa tersebut pada Mata Kuliah Strategi Media dan Pembelajaran.

