

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kurikulum *Master Guide* (MG) merupakan program kepemimpinan departemen pemuda di Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh untuk melatih kepemimpinan pemuda. *Master guide* adalah ahli, penasehat, promotor untuk *adventurers* dan *pathfinder*. Konsep ini menggunakan kurikulum *master guide* sebagai landasan untuk kepemimpinan pelayanan pemuda junior dan membantu menjaga pemimpin pemuda, *up to date*, dan terfokus pada mengapa kita berada dalam hal ini. Prasyarat kelas master guide atau pemimpin utama: 1) Sudah dibaptis sesuai kepercayaan Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh; 2) Mendapatkan rekomendasi tertulis dari majelis jemaat; 3) Setidaknya berusia 16 tahun saat memulai memulainya *master guide* dan setidaknya 18 tahun saat dilantik; 4) Menjadi pembina aktif di klub *Adventurer* atau *Pathfinder*; 5) menyelesaikan *Basic Staff Training Course* dan terlibat minimal satu tahun dalam salah satu dari pelayanan *adventurer ministry* atau *pathfinder ministry*. Namun sayangnya departemen pemuda gereja Advent hanya menyediakan kurikulum saja, sedangkan bahan belajar tidak disediakan.

Departemen Pemuda Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh sedunia telah menyediakan pedoman mengajar untuk instruktur tapi itu hanya tersedia untuk klub *Adventurer* dan Club *Pathfinder*, sedangkan untuk Club *Master Guide* tidak disediakan, padahal seorang calon *master guide* harus mampu menjadi pembina bagi Club *Adventurer* dan Club *Pathfinder*. Disamping dituntut sebagai pembina, calon *master guide* juga harus menyelesaikan tuntutan kelas agar dapat dilantik menjadi *master guide*. Dalam kurikulum master guide disebutkan bahwa waktu pendidikan *master guide* minimal 1 tahun dan maksimum 3 tahun, namun yang terjadi di hampir semua gereja Advent di

Indonesia, waktu pendidikan *master guide* lebih dari tiga tahun. Ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan lamanya pendidikan seorang calon *master guide*.

Hasil observasi di beberapa gereja Advent yang ada di Jakarta, Manado dan Maluku Utara juga terdapat permasalahan yang sama, yaitu tidak tersedianya materi/ bahan belajar untuk calon *master guide*. Kurikulum *master guide* harus diselesaikan minimum 1 tahun dan maksimum 3 tahun (Departemen Pelayanan Pemuda General Conference, 2015). Pada kenyataannya kurikulum *master guide* diselesaikan dalam waktu 3-4 tahun. Salah satu faktor yang menyebabkan keterlambatan menyelesaikan kurikulum tersebut karena tidak tersedianya bahan belajar.

Hasil wawancara kepada Instruktur (*Master Guide*) yang dilakukan di Gereja Masehi Advent Hari Ke-7 tanggal 17 Februari 2019 menunjukkan adanya permasalahan yang harus segera diatasi. Permasalahan yang di jumpai yaitu: Apakah materi untuk kelas *master guide* disediakan oleh departemen pemuda? “kami hanya diberikan kurikulum, pengajar harus mencari sendiri materi yang berhubungan dengan tuntutan kurikulum sehingga sangat sulit dalam mengajar” (Marpaung, 2019).

Peneliti juga mewawancarai calon *master guide* hasil wawancara menunjukkan bahwa: “Tidak betah mengajar karena tidak tersedianya materi, kami sulit mengerjakan tugas yang diberikan karena tidak tersedianya buku pelajaran, baik cetak maupun *online*” (Siregar, 2019).

Tidak tersedianya bahan belajar berpengaruh juga terhadap kreativitas calon *master guide*, contohnya salah satu tuntutan kelas adalah bercerita untuk anak-anak. Dari hasil wawancara terhadap 8 orang calon *master guide*, sebanyak 6 orang (80%) calon *master guide* sulit beradaptasi dengan anak-anak, mereka tidak memahami konsep-konsep bercerita sehingga pesan yang disampaikan tidak sama dengan tujuan yang sebenarnya. Begitu pula dengan tuntutan kelas yang lain seperti berkhotbah, dan menjadi *dirigen*,

calon *master guide* sulit mempraktekan tuntutan kelas tersebut. Salah satu penyebabnya adalah tidak tersedianya bahan belajar untuk mereka, ini secara keseluruhan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang ditetapkan.

Kreativitas peserta didik dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman karena semakin kreatif peserta didik maka semakin mudah memahami pelajaran dan menjadikan peserta didik lebih kreatif. (Purwanto, 2014:1) Walaupun buku tentang kreativitas telah banyak beredar dipasaran, tetapi bukan berarti masalah ini telah usai karena masalah-masalah dalam pendidikan akan terus ada dan selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju.

Memasuki era revolusi Industri 4.0 yang merupakan penerapan *cyber physical systems* dalam berbagai bidang untuk otomatisasi dan pertukaran data, yang membawa berbagai percepatan kemajuan luar biasa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi diberbagai bidang yang kita kenal dengan tumbuhnya *smart factory, smart city, smart learning*, serta digitalisasi diberbagai bidang. Keadaan ini menuntut para professional di bidang tehnologi pendidikan untuk banyak berperan baik secara langsung membangun desain instruksional untuk smart learning, maupun komponen-komponen pendukungnya.

Pesatnya perkembangan teknologi digital, telah mempengaruhi perkembangan dan perubahan dalam dunia pendidikan dan pengajaran, dengan berbagai istilah, seperti pembelajaran jarak jauh, pendidikan *virtual*, pendidikan berbasis *internet, web based* pendidikan, dan pendidikan melalui komunikasi yang dimediasi komputer. Dalam mewujudkan tercapainya kecakapan Abad 21, maka pemerintah telah mencanangkan strategi di bidang pendidikan agar peserta didik nantinya dapat menghadapi persaingan di era global saat ini. Dalam persaingan era revolusi industry 4.0 sangat diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk memikirkan dan mencipta hal-hal yang bersifat kebaruaran, karena semakin beratnya persaingan saat ini, bahkan beberapa pekerjaan manusia dapat

digantikan oleh robot atau komputer jika tidak memiliki kemampuan kreatifitas dan novasi. Salah satu contohnya penjaga pintu tol saat ini telah banyak yang dirumahkan karena pekerjaan mereka telah digantikan oleh alat pemindai berbekal bantuan kartu e-toll.

Kecakapan kreativitas dan inovatif dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui beberapa hal seperti mengembangkan dan menyampaikan gagasan baik secara lisan maupun tulisan, hal tersebut dapat dilakukan pada saat diskusi kelompok atau pada saat presentasi di depan kelas, bersikap terbuka terhadap ide baru yang muncul hingga mampu untuk menemukan konsep-konsep baik secara teori maupun praktik dalam pembelajaran. Beberapa hal tersebut hanya mampu dilatihkan dan diberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berekspresi menurut karakteristik mereka.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak untuk memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Dengan demikian, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk memperoleh, memilih dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, yang tidak pasti dan kompetitif. Untuk melakukan hal tersebut dibutuhkan kemampuan berpikir yang sistematis, logis, kreatif, rasional dan keinginan untuk bekerjasama. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran menggunakan bahan belajar *hypercontent*, karena bahan belajar *hypercontent* memiliki keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsep yang diajarkan dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Proses yang terjadi dalam pendidikan bermuara pada proses belajar. "*Learning is an enduring change in a behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which result from practice or other forms of experience*" (Schunk, 2012:3). Belajar adalah perubahan abadi dalam perilaku, atau dalam kapasitas untuk berperilaku dengan

cara tertentu, hasil dari praktek atau bentuk lain dari pengalaman. Merujuk pada Anurrahman (2010), belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya (Anurrahman, 2010:35).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak terhadap dunia pendidikan. Oleh karena itu, paradigma pendidikan dan pembelajaran juga mengalami pergeseran dan transformasi (Spector, 2009:1-2). Pergeseran tersebut adalah (1) menitik beratkan pada pengembangan potensi individu secara *holistic*, (2) pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas tetapi lingkungan juga merupakan sumber belajar yang efektif, (3) model komunikasi pendidik dan peserta didik lebih interaktif dan demokratis, (4) penilaian pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil tetapi juga proses, (5) dan keragaman karakteristik peserta didik dalam pembelajaran menuntut kepekaan pendidik. Pergeseran paradigma ini berimplikasi terhadap hakikat proses pembelajaran, sumber belajar, peran pendidik, peserta didik, dan system evaluasi pembelajaran.

Pemanfaatan sumber belajar secara maksimal dapat meningkatkan prestasi belajar pembelajar (siswa). Hal ini sejalan dengan penelitian yang membandingkan prestasi belajar siswa yang menggunakan sumber belajar dan siswa yang tidak menggunakan sumber belajar. Penelitian tersebut menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah mengenai prestasi belajar (Taiwo, 2009:8).

Dewasa ini proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa harus belajar di dalam kelas karena perkembangan sumber belajar khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada guru

sebagai salah satu sumber belajar tetapi dapat berlangsung kapan dan dimana saja. Proses pembelajaran tidak lagi berbentuk komunikasi verbal antara pembelajar peserta didik dan guru. Dengan demikian peserta didikpun dapat belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Namun pada kenyataannya sumber belajar yang beraneka ragam umumnya belum dimanfaatkan secara maksimal (Percival, 1993).

Oleh karena itu, pemanfaatan sumber belajar merupakan upaya pemecahan masalah belajar. Dalam konteks teknologi pendidikan, sumber belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang perlu diperhatikan ada yang di rancang terlebih dahulu atau menggunakan yang sudah ada, dan di kombinasi dalam sistem pembelajaran yang lengkap untuk mewujudkan terlaksananya proses belajar yang bertujuan dan terkontrol. Sumber-sumber belajar tersebut diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahan, alat, tehnik, dan latar (Seels & Richey, 1994:12). Teknologi pembelajaran juga berkembang dengan mengambil empat ciri utama yaitu; (1) menerapkan pendekatan system, (2) menggunakan sumber belajar seluas mungkin, (3) bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia, dan (4) berorientasi kepada kegiatan pembelajaran individual (Mukminan, 2003:12). Abdalraheem dan Al-Rabane (2006) juga menemukan bahwa pemanfaatan buku teks dalam kelas masih sangat dominan (Abdelraheem & Al-Rabane, 2006:2).

Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauhmana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak dapat bekerja sendirian untuk dapat membuat peserta didik belajar, tetapi guru juga harus dibantu oleh sumber belajar dan

media pembelajaran yang bermutu. Menurut Dewanto (2015), belajar yang diformulasikan dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan kompetensi yang dibutuhkan (Dewanto, 2015:142). Untuk menunjang pengajarannya guru memerlukan media yang dapat dipakai dalam mengajar. Seperti buku teks, CD/DVD, kartu gambar, poster, internet dan sebagainya. Buku teks seperti jendela dunia, merupakan alat bantu bagi guru maupun siswa untuk memahami apa yang diperlukan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pannen, dkk (2003) di banyak perguruan Tinggi di Indonesia menemukan bahwa penggunaan bahan pembelajaran dan buku teks dalam pembelajaran sangat dominan dibandingkan dengan sumber belajar lainnya seperti perpustakaan, laboratorium, studi lapangan, slide dan internet, komputer dan lainnya. Namun, penggunaan komputer dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan saat ini (Pannen, Pribadi & Kusnadi, 2003:11-14).

Kecenderungan untuk menggunakan sumber belajar dalam bentuk buku teks atau buku pembelajaran karena pandangan bahwa sumber belajar lain tambahan (*sebagai pelengkap*) dalam pembelajaran. Ini memperkuat asumsi bahwa pemanfaatan sumber belajar bukan bagian integral dari pembelajaran, tetapi membantu proses pembelajaran.

Selama ini, disamping buku sebagai sumber belajar andalan, pendidik juga dikelasnya adalah aktor utama. Fungsi edukatif terutama berkenaan dengan menyajikan, menjelaskan, menganalisis dan mempertanggungjawabkan *body of material* yang harus dibelajarkan. Pembelajaran pun masih secara dominan bersikap pasif (Samiawan, 1999:25). Hal ini memperkuat gagasan bahwa sumber-sumber pembelajaran lain hanya merupakan sarana tambahan pembelajaran.

Idealnya, sumber belajar harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, karena penggunaannya akan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih jelas dan dapat memfasilitasi interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainnya.

Penggunaan sumber belajar juga akan memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, penggunaan sumber belajar mampu mengubah budaya belajar dari siswa pasif menjadi siswa yang secara aktif berdiskusi dan mencari pengetahuan dari berbagai sumber pembelajaran yang tersedia, sementara tenaga pengajar bertindak sebagai fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran dengan siswa (Samiawan, 1999:3).

Dalam proses pembelajaran, semakin banyak sumber belajar yang digunakan, maka kegiatan belajar akan lebih lengkap, dan gambaran subjek yang dipelajari akan lebih jelas dan bermakna. Masalahnya sekarang adalah bagaimana guru merancang untuk menggunakan sumber belajar. Saat ini, sumber belajar yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar sangat bervariasi. Sumber belajar ini tidak hanya dalam bentuk materi cetak seperti buku pelajaran, tetapi pelajar dapat mengambil manfaat dari sumber belajar lainnya seperti radio pendidikan, televisi, telekonferensi, email, video interaktif, komunikasi satelit, teknologi multimedia untuk meningkatkan interaksi dan memberi pemahaman kepada peserta didik. Hal tersebut sependapat dengan Mcisaac dan Gunawardena (1996) yang menyatakan bahwa sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pembelajar dapat memanfaatkan sumber belajar lain seperti radio pendidikan, televisi, *computer conferencing*, *e-mail*, video interaktif, komunikasi satelit dan teknologi computer multimedia untuk meningkatkan interaksi dan saling memberikan *feedback* dengan pembelajar (Mcisaac, Gunawardena, 1996).

Menurut Subradi (2015), kecenderungan untuk menggunakan sumber belajar yang berbeda dalam satuan pendidikan dipengaruhi oleh dua faktor utama, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dominan yang mempengaruhi kesadaran, hasrat, minat, kemampuan dan kenyamanan pengguna itu sendiri. Faktor

eksternal yang mempengaruhi ketersediaan beragam pembelajaran, jumlah sumber belajar, aksesibilitas ke sumber pembelajaran, ruang, sumber daya manusia, tradisi dan peraturan yang diterapkan di lembaga pendidikan (Supriadi, 2015:2).

Hasil penelitian Lilawati (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran di SDIT Hamas Stabat yang berupa pesan termasuk kategori cukup baik dengan persentase 70%, sumber belajar manusia termasuk kategori cukup baik dengan persentase 74%, sumber belajar bahan termasuk kategori cukup baik dengan persentase 66%, sumber belajar metode yang tepat termasuk kategori kurang dengan persentase 49%, sumber belajar alat termasuk kategori cukup baik dengan persentase 74%, sumber belajar lingkungan termasuk kategori cukup baik dengan persentase 69%. Dari keseluruhan sumber belajar yang paling dominan digunakan yaitu sumber belajar manusia dan metode. Upaya pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran di SDIT Hamas Stabat termasuk kategori cukup baik dengan persentase 71% (Lilawati, 2017:106).

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sumber belajar semakin banyak, memungkinkan orang untuk belajar secara mandiri. Transformasi era industri ke era informasi membutuhkan perubahan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Di era informasi, siswa menghadapi banyak informasi sekaligus lebih dari sebelumnya. Informasi ini disebarluaskan melalui berbagai media cetak dan elektronik, dari teknologi sederhana hingga teknologi canggih seperti internet, dan sebagainya.

Quick Response Code (QR Code) telah banyak digunakan oleh perusahaan ataupun penyedia jasa layanan tertentu untuk dapat mengarahkan pelanggannya langsung ke alamat URL yang dituju (Anonymous, 2011), yaitu dengan memasang gambar *QR Code* pada majalah, poster, atau media cetak lainnya, dimana *QR code* itu akan memaparkan segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh perusahaan ataupun penyedia

jasa layanan tersebut melalui situs mereka, seperti pada penelitian yang telah dilakukan terhadap Layanan Taman Nasional di Fort Smith (Cramer dan Theresa, 2010), tiga Dealer Acura di kota New York (Sawyers dan Arlena, 2010), industri toko perhiasan (Anonymous, 2010), perusahaan Cannondale dan Fox Racing Shox (Norman dan Jason, 2010), perusahaan Vineyards & Winery (Anonymous, 2011) dan aplikasi pemesanan tiket nonton bioskop berbasis android (Habibi, Purwantoro dan Akbar, 2012), mengapa *QR code* tidak digunakan dalam pendidikan? padahal *QR code* ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dengan cara membuat link-link agar peserta didik dapat terhubung dengan materi-materi pendukung. Artinya bahwa *QR code* dapat digunakan sebagai sumber belajar. *Quick Response Code* atau yang sering disingkat dengan *QR Code* merupakan sebuah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk melacak persediaan di bagian manufaktur kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai industri perdagangan dan jasa. Pada dasarnya bahwa *QR Code* dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008).

Setiap sumber belajar memiliki peran yang berbeda, tergantung pada bagaimana sumber belajar digunakan. Dalam belajar peserta didik, mereka tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai satu sumber, tetapi juga berinteraksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan untuk digunakan guna mencapai hasil yang diinginkan.

Dari berbagai masalah di atas sebagaimana hakekatnya teknologi pendidikan adalah suatu disiplin ilmu untuk memecahkan masalah belajar yang didasarkan pada serangkaian prinsip dan menggunakan berbagai macam pendekatan, seperti yang dikemukakan oleh Januszewski dan Molenda (2008) yang sesuai dengan pengertian AECT 2008: "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*" (Januszewski & Molenda, 2008:1). Artinya, teknologi

pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Falsafahnya adalah terwujudnya berbagai pola pendidikan dan pembelajaran dengan dikembangkan dan dimanfaatkannya berbagai aneka sumber belajar serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Peneliti merasa perlu pemecahan masalah yang tepat, khususnya menyediakan sumber belajar yang khusus dibuat untuk mereka.

Hasil studi tahun 2017 menyebutkan 75% guru percaya bahwa konten pembelajaran digital akan menggantikan buku teks cetak dalam 10 tahun ke depan. 81% guru juga percaya bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah memberikan perbedaan positif dalam pembelajaran (Jeghesta, 2017:1).

Campbell yang dikutip oleh Prawiladilaga menyebutkan generasi digital memiliki kebiasaan membaca yang berbeda dengan generasi cetak membaca (buku). Generasi digital sangat pemilih, mereka hanya membaca yang dianggap menarik perhatiannya, seperti huruf besar, warna dan gambar mencolok. Mereka terbiasa membaca dengan menyapu monitor komputer. Hal ini berbeda dengan generasi cetak yang terbiasa membaca mulai dari kiri ke kanan, kata per kata (Prawiradilaga, 2012:81).

Generasi muda lebih memilih menggunakan bahan belajar berbasis elektronik dibandingkan bahan belajar berbasis cetak dan dimasa depan kemampuan serta kemanfaatan bahan belajar berbasis elektronik akan semakin meningkat dengan biaya yang dikeluarkan semakin murah (Annan, 2008:153). Kesimpulannya, sudah saatnya untuk mengintegrasikan proses pembelajaran dengan TIK karena karakteristik belajar siswa semakin menyatu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu media pembelajaran mandiri yang bisa dipadukan menjadi satu antara model pembelajaran, bahan belajar dan pemanfaatan TIK adalah bahan belajar

hypercontent. Bahan belajar *hypercontent* adalah sebuah media yang tampilan dan sistematika penelitiannya berisikan serangkaian kegiatan pembelajaran yang saling berhubung oleh tautan dan dapat dilengkapi oleh multimedia serta dapat dijalankan dengan menggunakan *handphone*.

2. Pembatasan Penelitian / Fokus Penelitian

Dari banyaknya masalah yang teridentifikasi di atas peneliti membatasi masalah sebagai berikut: “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Bagi Calon Master Guide Berbasis *Hypercontent*”. Untuk pendidikan karakter, dari 5 nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) (nilai karakter religius, nilai karakter nasionalis, nilai karakter mandiri, nilai karakter gotong royong, dan nilai karakter integritas) sesuai dengan peraturan President Nomor 87 tahun 2017, peneliti hanya membatasi untuk mengambil satu nilai dari bagian nilai karakter mandiri yaitu kreativitas.

Fokus dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengembangan bahan belajar pendidikan karakter berbasis *hypercontent* untuk calon *master guide*.
- b. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian jenis *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)
- c. Sasaran penelitian ini calon *master guide*

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kondisi pembelajaran untuk calon *master guide* saat ini?
- b. Bagaimana prosedur pengembangan bahan belajar berbasis *hypercontent*?
- c. Bagaimana kelayakan bahan belajar berbasis *hypercontent* untuk calon *master guide* ?

- d. Apakah bahan belajar berbasis *hypercontent* efektif untuk calon *master guide* ?

4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan bahan belajar pendidikan karakter berbasis *hypercontent* untuk calon *master guide*.

Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran untuk calon *master guide* selama ini sehingga perlunya pengembangan bahan belajar berbasis *hypercontent*,
- b. Mendeskripsikan prosedur pengembangan bahan belajar berbasis *hypercontent*
- c. Untuk mendapatkan data tentang kelayakan bahan belajar berbasis *hypercontent*,
- d. Untuk mendapatkan data empiris tentang keefektifan bahan belajar berbasis *hypercontent*.

5. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis:

- 1) Secara Teoritis,
 - a. Memberikan alternatif model layanan pembelajaran yang efektif bagi calon instruktur (calon *master Guide*) di Gereja Advent.
 - b. Memberikan informasi kepada gereja dan departemen pendidikan terkait tentang kondisi nyata pemanfaatan bahan belajar berbasis *hypercontent* sebagai sumber belajar oleh calon *master guide* agar gereja dapat secepatnya mengambil langkah-langkah konkrit ke arah optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran dan meningkatkan peran serta instruktur dari keberhasilan calon *master guide* dalam belajar.
 - c. Memberikan masukan kepada Departemen Pemuda Konfrens DKI Jakarta khususnya dan Uni Indonesia Barat, Uni Indonesia Timur pada umumnya untuk

dapat dijadikan bahan pertimbangan dan penyempurnaan agar diseminasi penggunaan bahan belajar berbasis *hypercontent* serta penyebarannya di berbagai gereja diikuti dengan kegiatan pendidikan dan pelatihan bagi para instruktur dalam memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran khususnya kelas *online*.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan dan pengembangan ilmu dalam dunia pendidikan untuk calon *master guide*.

6. Kebaruan Penelitian

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian

No	Tahun	Penelitian	Hasil
A. Penelitian dari Artikel Jurnal			
1	2017	Prawiladilaga dan Widyaningrum, prinsip dasar pengembangan bahan belajar <i>hypercontent</i> . <i>Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies</i> , 5(2), 57–65. (Prawiradilaga, Widyaningrum, 2017:57)	Hasil penelitian menunjukkan Pendekatan <i>hypercontent</i> mengarahkan desain bahan belajar diperkaya oleh sumber belajar di dunia maya
2	2010	Jou, Chuang dan Wu, <i>Creating Interactive Web-Based Environments To Scaffold Creative Reasoning And Meaningful Learning: From Physics To Products</i> . (Jou, Chuang, 2010:49)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Bahan belajar dapat memfasilitasi kegiatan penyelidikan dan perencanaan dalam tahap desain produk
3	2017	Siang, Jhoni Lagun, Nurdin Ibrahim, Rusmono, Pengembangan Modul Cetak (Siang et al., 2017:254).	Bahan belajar cetak juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
4	2016	Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Sumber Belajar by Utilized di SDN Catur Tunggal 6. <i>Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan UNY</i> , 5(5), 36. (Wibowo, 2016:36).	hasil penelitian menunjukkan bahwa: Sumber belajar <i>by utilization</i> yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran meliputi lingkungan sekitar sekolah, lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik, dan belajar di luar sekolah.

No	Tahun	Penelitian	Hasil
			Kemampuan guru memanfaatkan sumber belajar <i>by utilization</i> , yakni secara keseluruhan semua guru kelas mampu memanfaatkannya, tetapi masih belum maksimal. Implikasi pemanfaatan sumber belajar terhadap kualitas guru dalam proses pembelajaran adalah guru lebih bisa memberikan motivasi lebih besar, memaksimalkan waktu pembelajaran, dan memaksimalkan kreativitas
5	2009	Teachers' Perception Of The Role Of Media In Classroom Teaching In Secondary Schools. <i>the turkish online journal of educational technology</i> , 8(1). (Taiwo, 2009:75).	terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar tinggi dengan siswa yang memiliki intensitas pemanfaatan sumber belajar rendah mengenai prestasi belajar
6	2015	Amris dan Akhyar, pengaruh penggunaan sumber belajar terhadap prestasi belajar IPS (Amaris, Akhyar, 2015:1)	berdasarkan hasil penelitian dan analisis data didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan sumber belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Bulurejo
7	2006	Utilisation and Bonefits of instructional media and teaching social studies courses as verceived by omani students. <i>Malaysian Online Journal of Instructional Technology</i> , 2(1). Abdalraheem dan Rabane, (Abdelraheem & Rabane, 2006:2).	pemanfaatan buku teks dalam kelas masih sangat dominan
8	2018	Marzuki, I. (2018). Search For Character Education Concept And Implementation In Indonesia. <i>International Journal Of Education, Information Technology, And Others</i> , 1(2), 14-24. (Marzuki, 2018:14-24)	hasil penelitian menunjukkan bahwa : pendidikan karakter memiliki arti yang sama dengan pendidikan moral. Tujuannya untuk membentuk pribadi anak yang baik, sehingga menjadi manusia yang baik, dan warga negara yang baik.
9	2010	Hu, L., Wang, Y., Li, D., and Li, J., 2010, <i>A hybrid</i>	Sistem ini akan memberikan

No	Tahun	Penelitian	Hasil
		<i>client/server and browser/server mode-based universal mobile ticketing system, IEEE, International Conference on Information Management and Engineering, Pages. 691-695 (Hu, L., Wang, Y., Li & and Li, 2010).</i>	kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam melakukan transaksi tiket, sekaligus menerapkan sistem keamanan data pada tiket dengan menggunakan media QR Code.
10	2011	Wireless News, 2011, <i>Vendini Releases New QR Code Capability for Mobile Ticketing, Journal of Communications, ProQuest document ID 900988114 (News, 2011).</i>	Respon pelanggan sangat positif terhadap penggunaan <i>QR Code</i> dalam bentuk tiket, dikarenakan mereka merasa lebih dipermudah dengan hanya menunjukkan bukti tiket <i>QR Code</i> tersebut dari dalam <i>smartphone</i> yang dibawa.
11	2011	Finzgar, L., and Trebar, M., 2011, <i>Use of NFC and QR code identification in an electronic ticket system for public transport, Conference International, Slovenia, Pages 1-6. (Finzgar, L., and Trebar, 2011).</i>	Sistem ini akan memberikan kemudahan dan kecepatan bagi pengguna <i>smartphone</i> untuk memperoleh dan membayar tiket elektronik pada bagian transportasi umum.
12	2012	Zhang, M., Yao, D., and Zhou, Q., 2012, <i>The Application and Design of QR Code in Scenic Spot's eTicketing System -A Case Study of Shenzhen Happy Valley, International Journal of Science and Technology, Vol. 2, No. 12. (Zhang, M., Yao, D. & Zhou, 2012).</i>	Dapat memberikan kemudahan dan keamanan bagi wisatawan dalam melakukan transaksi tiket.
13	2012	Suparta, W., 2012, <i>Application of Near Field Communication Technology for Mobile Airline Ticketing, Journal of Computer Science, ISSN 1549-3636, © 2012 SciencePublications. (Suparta, 2012)</i>	Calon penumpang pesawat akan lebih mudah dalam mendapatkan, membayar, dan memvalidasi tiket di bandara Internasional Yogyakarta.

No	Tahun	Penelitian	Hasil
Perbandingan dengan Penelitian ini			
<p>Dari hasil penelitian yang sudah dibahas di atas, disimpulkan bahwa bahan sumber belajar cetak, sumber belajar <i>by utilization</i>, dan bahan belajar <i>hypercontent</i> memperkaya pembelajaran dengan sumber-sumber belajar dari dunia maya dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun belum mengukur karakter peserta didik. Beberapa penelitian menggunakan media <i>QR code</i> namun penelitian tersebut hanya untuk mengarahkan pelanggan ke website perusahaan bukan untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sedangkan penelitian yang saya lakukan ialah untuk menghasilkan bahan belajar pendidikan karakter berbasis <i>hypercontent</i> menggunakan <i>QR Code</i> yang dapat memfasilitasi belajar.</p>			
B. Hasil Penelitian Disertasi Doktor Teknologi Pendidikan			
14	2019	(Indriyani, 2019); (Salenusa, 2019); (Herlina,2019); (Triono, 2019); (Rustisiani, 2019)	Beberapa hasil penelitian disertasi program doktor Teknologi Pendidikan juga telah menggunakan <i>QR code</i> dalam bahan belajar yang dikembangkan, namun media <i>QR Code</i> digunakan setelah tahap perbaikan disertasi, artinya bahwa dari awal mereka belum berencana untuk menggunakan media <i>QR Code</i> .
Perbandingan dengan Penelitian ini			
<p>Mereka melakukan penelitian menggunakan <i>QR code</i> dalam bahan belajar yang dikembangkan, namun media <i>QR Code</i> digunakan setelah tahap perbaikan disertasi, dan tidak mengukur nilai karakter. sedangkan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan karakter bagi calon master guide berbasis <i>hypercontent</i> menggunakan media <i>QR code</i></p>			

Berdasarkan perbandingan pada tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang akan diteliti peneliti terkait dengan pendidikan karakter, *hypercontent* dan *QR Code*, sudah sejak awal direncanakan. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, belum pernah ada yang meneliti tentang Pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis *hypercontent* menggunakan media *QR Code*, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian ini.