

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang dilakukan secara sengaja guna mentransfer suatu ilmu pengetahuan. Dalam proses tersebut terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ (Brown: 2001)

Gagne, Briggs dan Wager menyatakan pembelajaran sebagai satu perangkat kegiatan yang melibatkan peserta didik itu sendiri, yang terjadi secara bertahap. Pembelajaran yang dimaksudkan oleh mereka adalah kegiatan-kegiatan yang terangkum dengan mengindahkan persyaratan proses belajar yang terangkum dengan mengindahkan persyaratan proses belajar yang terjadi dalam diri seseorang sebagai continuity (rangkaiannya), repetition (pengulangan), dan reinforcement (penguatan).²

Menurut Slavin, pembelajaran adalah proses perubahan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang terstruktur.³

¹ Brown, H. D. (2001). *Teaching By Principles: An Interactive Approve to Language Pedagogy*. New-York. Longman.

² Dewi Salma P, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 8.

³ Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice* (10th ed.) Pearson. (hal. 132).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan disengaja untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan kegiatan bertahap yang memperhatikan persyaratan proses belajar dalam diri seseorang, seperti rangkaian, pengulangan dan penguatan.

Suatu perkembangan teknologi yang signifikan yang biasanya dikenal sebagai revolusi industri memicu perubahan di bidang lainnya.⁴ Salah satu contoh dari perubahan yang terjadi berkenaan dengan revolusi industri adalah di bidang teknologi informasi dan digital. Dunia pendidikan telah menggunakan berbagai kemajuan teknologi untuk dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Pendidikan abad ke-21 adalah medan pertempuran intelektual yang mencerminkan transisi mendalam dari paradigma pendidikan tradisional ke model yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan masa depan. Dengan munculnya teknologi digital sebagai kekuatan pendorong utama, pendidikan tidak lagi terpaku pada batasan fisik ruang kelas; sebaliknya, akses terhadap informasi global menjadi semakin mudah melalui internet, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan sekolah.⁵

Hal ini sejalan dengan pernyataan Mardhiyah et al., 2021 yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran abad 21 berpusat kepada peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran kemudian

⁴ Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2012). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0 Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 830-838.

⁵ Muhammad Zulfikar Mansyur., dkk. Belajar dan Pembelajaran di Abad 21. Yayasan Kita Menulis, 2024.

difokuskan pada peningkatan keterampilan peserta didik sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21.⁶

Pada satu sisi, pendidikan di abad 21 adalah pendidikan yang mempersiapkan sumber daya manusia sebagai luaran dari pendidikan itu sendiri dengan mengarah kepada pemenuhan tantangan abad 21 salah satunya adalah dengan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.⁷

Dengan demikian Pendidikan abad ke-21 adalah pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman, fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, berpusat pada siswa, dan bertujuan untuk mempersiapkan generasi yang mampu menghadapi tantangan global.

Siswa di abad 21 merupakan bagian dari Generasi Z, sering disingkat menjadi Gen Z dan dalam bahasa sehari-hari dikenal sebagai Zoomers.⁸ Sebagian besar anggota Generasi Z adalah anak-anak dari generasi *baby boomers* yang lebih muda, Generasi X dan Generasi Milenial. Adapun klasifikasi rentang tahun kelahiran Gen Z atau Generasi Z yang digunakan di Indonesia berawal dari tahun 1997 hingga 2012 berdasarkan data resmi yang ditetapkan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada Sensus Penduduk tahun 2020.⁹ Generasi Ini tumbuh dengan akses ke Internet dan teknologi digital

⁶ Irifa Hanifa Mardiyah et all. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. 71(1), 63–71.

⁷ Mashudi. Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. Al-Mudarris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Vol. 4, No. 1, Mei 2021, pp. 93-114.

⁸ Merriam, Webster. "Words We're Watching: 'Zoomer'". October 2021.

⁹ Sensus Penduduk tahun 2023. BPS.

portable sejak usia muda, Gen Z dijuluki "digital native" atau orang-orang yang tumbuh bersamaan dengan reformasi digital.¹⁰

Era reformasi digital ini perkembangan teknologi yang pesat. Hal ini juga berpengaruh pada karakteristik siswa yang semakin bervariasi dan tentunya lebih modern. Karakteristik peserta didik di abad 21 adalah memiliki lima aspek keterampilan yaitu keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah serta keterampilan berpikir kreatif dan inovatif.¹¹ Dengan kebutuhan keterampilan di atas maka memerlukan suatu Model pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran yang efektif dan efisien adalah suatu pendekatan atau strategi dalam proses belajar-mengajar yang terbukti memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model ini dirancang untuk memaksimalkan pemahaman dan retensi informasi siswa dengan meminimalkan waktu dan usaha yang diperlukan.¹²

Teknologi Pendidikan yang dikeluarkan oleh AECT tahun 2004 yakni: *Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*¹³

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang

¹⁰ Turner, Anthony (2015). "Generation Z: Technology And Social Interest". *Journal of Individual Psychology*. 71 (2): 103–113.

¹¹ Bunasri Bunasri (2021) Characteristics of Students 21 st Century. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series Vol 4 : 2021*.

¹² Apurva (2023). *Menjelajahi Model Pembelajaran yang Efektif dan Efisien: Membawa Kesenangan ke dalam Ruang Kelas*.

¹³ Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 31.

sesuai. Teknologi pendidikan dapat menemukan solusi atas permasalahan belajar yang ada dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola sumber belajar yang sesuai. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu pemanfaatan teknologi Pendidikan dalam rangka menciptakan suatu pendekatan pembelajaran modern dimana meningkatkan kemampuan kompetensi siswa di abad 21 yang membutuhkan suatu sistem pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam era digital saat ini, metode pembelajaran terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan generasi yang semakin terhubung dengan teknologi. Generasi Z, yang tumbuh bersama teknologi digital, menunjukkan preferensi kuat terhadap konten yang ringkas, menarik, dan mudah diakses. Salah satu metode yang semakin populer dan sesuai dengan gaya belajar generasi ini adalah *microlearning*. *Microlearning* dijelaskan sebagai sebuah metode pembelajaran dengan skala kecil di mana konten (object learning) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi short content yang memungkinkan secara cepat memahami konten dan memungkinkan untuk belajar di mana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi.¹⁴ *Microlearning* menawarkan fleksibilitas dan efisiensi, menjadikannya ideal bagi generasi yang cenderung memiliki rentang perhatian lebih pendek.

Dalam jurnal yang berjudul *The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability*, bahwasanya menggunakan metode *microlearning* dapat menambah kemampuan siswa sebanyak

¹⁴ Susilana, R., Fadillah, A. F., Ardiansah, Rullyana, Ramdani, Sutisna M.R. Mulyadi, D.(2020). Pengembangan Micro Learning untuk Konten Pembelajaran Daring (R. Susilana & C. Riyana, eds.). Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

18% dibanding dengan metode tradisional.¹⁵ Penelitian tersebut bertujuan untuk membandingkan pembelajaran menggunakan metode *microlearning* dengan metode tradisional. Setelah selesainya pembelajaran peneliti tersebut mengumpulkan data hasil belajar dari ujian, form feedback, dan berbagai pertanyaan pada kedua metode yang digunakan. Kemudian ditemukan hasil bahwasanya menggunakan metode *microlearning* mampu menambah kemampuan belajar siswa sebanyak 18% dibandingkan menggunakan metode tradisional, dan juga para siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk menambah pengetahuannya selama pembelajaran berlangsung.

Mahasiswa S1 program studi TP adalah para akademisi yang memiliki minat dan perhatian terhadap permasalahan-permasalahan yang muncul dalam lingkup bidang TP. Sebagai mahasiswa tentunya mereka memiliki kewajiban untuk menghasilkan karya ilmiah sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studinya. Pada sebagian besar mahasiswa untuk memenuhi persyaratan ini mereka melakukan penelitian ilmiah dengan berbagai fokus masalah dan beragam pendekatan dan metode penelitian.¹⁶

Karakteristik dan kecenderungan penelitian yang dilakukan para mahasiswa dalam menyelesaikan studi ini perlu diketahui oleh berbagai pihak khususnya para pengelola program studi dan para dosen TP. Hal ini penting agar proses perkuliahan yang berlangsung di program studi TP memberi bekal pengetahuan (fakta, konsep,

¹⁵ Gona Sirwan Mohammed , Karzan Wakil , Sarkhell Sirwan Nawroly, "The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability," International Journal of Educational Research Review, 2018.

¹⁶ Khaerudin. Trend Penelitian Penyelesaian Studi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 21, No. 2, Agustus 2019.

prosedur, dan metakognisi) yang memadai kepada para mahasiswa untuk dapat melaksanakan penelitiannya dengan baik.¹⁷

Oleh karena itu sebagai seorang Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan didorong untuk dapat merancang dan mengembangkan *Microlearning* ini mengingat besarnya manfaat pada pembelajaran di Abad 21 yang membutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Karena pengetahuan terkait *microlearning* ini adalah salah satu mata kuliah TP yaitu Pengembangan Bahan Ajar.¹⁸ Sehingga Urgensi pemanfaatan terkait pendekatan *microlearning* ini semakin penting di era pembelajaran abad 21 ini.

Namun, di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, pembelajaran mengenai *microlearning* masih sangat terbatas. Hingga saat ini, mahasiswa Teknologi Pendidikan belum mendapatkan mata kuliah khusus atau modul pembelajaran yang secara eksplisit membahas perancangan *microlearning*. Dalam perkuliahan yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar, pendekatan yang digunakan masih lebih banyak berfokus pada pengembangan modul cetak, *e-learning* konvensional, dan media berbasis presentasi, sementara konsep *microlearning* belum diperkenalkan secara mendalam.

Selain itu, sumber buku dan referensi tentang *microlearning* di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan masih sangat terbatas. Sebagian besar literatur yang digunakan dalam perkuliahan masih mengacu pada teori-teori pengembangan media pembelajaran secara umum, tanpa secara spesifik membahas *microlearning* sebagai

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Online Learning UNJ. 2024.

strategi yang efektif di era digital. Akibatnya, mahasiswa memiliki keterbatasan akses terhadap sumber informasi yang memadai untuk memahami konsep dan praktik *microlearning*.

Selain kurangnya literatur, mahasiswa Teknologi Pendidikan juga belum pernah dilibatkan dalam latihan proyek yang berfokus pada perancangan *microlearning*. Dalam berbagai mata kuliah yang mengajarkan pengembangan bahan ajar, mahasiswa lebih sering ditugaskan untuk membuat modul konvensional, media video panjang, atau sistem *e-learning* berbasis Learning Management System (LMS), tetapi tidak secara langsung diberikan kesempatan untuk mendesain konten *microlearning*. Hal ini menyebabkan mahasiswa belum memiliki pengalaman praktis dalam merancang *microlearning*, baik dalam hal pemecahan materi menjadi unit kecil, pemilihan format media yang sesuai, maupun penyusunan storyboard dan desain konten yang efektif.

Siswa SMK Makarya adalah bagian dari Generasi Z. Generasi ini tumbuh dengan dengan akses ke internet dan teknologi digital portable sejak usia dini, menunjukkan bahwa generasi ini lebih mudah tertarik dengan konten yang ringkas, menarik, dan mudah diakses. Penerapan pendekatan *microlearning* juga seharusnya tak luput dimanfaatkan sebagai metode pendekatan pembelajaran di SMK Makarya Tangerang Selatan. Salah satunya mata pelajaran Administrasi Transaksi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membina keahlian siswa SMK Makarya dalam bidang Administrasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk bahan ajar yang dapat disajikan dalam mata pelajaran Administrasi Transaksi?
2. Bagaimana merancang konten *microlearning* untuk mata pelajaran Administrasi Transaksi?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dilakukan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Penelitian ini berfokus pada merancang pengembangan konten *microlearning* untuk mata pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI di SMK Makarya Larangan Selatan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang pengembangan konten *microlearning* untuk mata pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI di SMK Makarya Larangan Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya terkait perancangan pengembangan konten *microlearning*. Sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat:

- Dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana merancang pengembangan.
- Membantu mahasiswa dalam memahami langkah-langkah dan urutan pengerjaan skripsi.
- Mengimplementasikan langkah-langkah bagaimana merancang pengembangan *microlearning* sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan di penelitian ini.
- Memanfaatkan konten *microlearning* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana mengembangkan pengetahuan serta merealisasikan berbagai teori dan praktek bidang Teknologi Pendidikan yang dipelajari selama perkuliahan lebih spesifiknya pada konten *microlearning*.

c. Bagi Dosen

Dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam menyusun materi pembelajaran yang berbasis *microlearning* untuk meningkatkan proses pembelajaran.

d. Bagi Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi dalam mendesain pembelajaran berbasis kelas yang dapat diimplementasikan oleh guru di sekolah.

