

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar terstruktur yang sengaja ditempuh oleh manusia untuk dapat mengembangkan diri baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang berguna demi memajukan dirinya di masa yang akan datang. Pendidikan seyogyanya mendorong aktivitas positif peserta didik dalam mencermati perkembangan zaman dan diharapkan mampu turut menata kehidupan sosial, budaya dan ekonomi sebagai wujud terciptanya manusia yang mulia dan berdaya saing di kemudian hari.

Adapun persaingan di masa yang akan datang ialah setiap orang dituntut untuk berkembang menghadapi tantangan industri 4.0. Karena tidak bisa dipungkiri lagi bahwa hidup manusia sudah tidak bisa dilepaskan dari teknologi. Sekitar 60 persen dari semua pekerjaan, memiliki sekitar 30 persen aktivitas yang dapat diotomatisasi. Aktivitas-aktivitas dalam pekerjaan yang memiliki kemungkinan menggunakan teknologi akan mendatangkan manfaat yang beragam.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Thea Fathanah Arbar, "Revolusi Industri 4.0, Banyak Pekerjaan Manusia Akan Punah?", <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190925190801-37-102260/revolusi-industri-40banyak-pekerjaan-manusia-akan-punah>, hlm.1.

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 lalu, pengguna internet Indonesia berjumlah 132,7 juta pengguna dari total jumlah penduduk 256,2 juta jiwa atau setara dengan 51,5% dari total penduduk.<sup>2</sup>

Angka yang besar menunjukkan kecenderungan banyak orang yang sudah ketergantungan dengan internet dan gawai. Keduanya sudah menjadi komponen yang tidak bisa dipisahkan dari kemudahan dan keuntungan beraktivitas dari berbagai kalangan.

Salah satu kalangan yang diuntungkan dengan penggunaan gawai dan internet ialah peserta didik. Jenjang usia yang beragam memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda tergantung tujuan pendidikan yang telah disusun oleh pemerintah melalui kurikulum khususnya kurikulum perguruan tinggi. Salah satu wujud pencapaian tujuan pendidikan ialah dengan penerapan paradigma dasar student centered. Paradigma ini mendorong kegiatan belajar mahasiswa yang lebih aktif dalam mencari tahu dan memecahkan masalahnya sendiri. Peran dosen hanya menjadi fasilitator yang bertugas membimbing ketika peserta didik keluar dari jalur pembelajaran yang seharusnya.

---

<sup>2</sup> Ramadhan, R., Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2018). Pengembangan Pembelajaran Bauran (*Blended learning*) di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), Februari 2018

Paradigma ini mendorong bentuk pembelajaran bukan lagi hanya tatap muka didalam kelas melainkan secara *online* atau daring. Belajar daring atau *online learning* memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri dengan konten dan petunjuk yang disampaikan secara *asynchronous* atau tidak sinkron. Maka dapat ditarik benang merah bahwa prinsip pendidikan modern seiring tuntutan revolusi industri 4.0 memunculkan keuntungan yakni perkembangan *e-learning* yang pesat. Dimana *e-learning* sendiri sudah berkembang pada 5-10 tahun kebelakang.

*E-learning* sendiri seperti dikutip didalam sebuah jurnal ialah :

*“E-learning refers to the use of information and communication technologies to enable the access to online learning/teaching resources.”<sup>3</sup>*

Dimana *e-learning* merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkannya pembelajaran secara daring. Jenis jenis *e-learning* sangat beragam tergantung pada kebutuhan akan penggunaannya.

---

<sup>3</sup> Deepali Pande, Dr. V. M. Wadhai, Dr. V. M. Thakare, “*E-learning* System and Higher Education”, dalam International Journal of Komputer Science and Mobile Computing, No.2, Februari 2016

Sedangkan menurut *Europe Initiative*, *e-learning* merupakan penggunaan teknologi multimedia dan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi akses ke sumber belajar untuk mendapatkan layanan serta pertukaran dan kolaborasi jarak jauh.<sup>4</sup>

Salah satu bentuk *e-learning* ialah *blended* atau bauran dimana pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dan non tatap muka. *Blended* dianggap menjadi bentuk yang paling diminati karena dapat menghasilkan perpaduan antara sentuhan teknologi dan sentuhan tangan manusia demi mencapai tujuan pembelajaran. *Blended* sendiri menurut Thorne ialah suatu upaya mengintegrasikan kemajuan teknologi dan inovasi yang ditawarkan secara online dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional.<sup>5</sup>

*E-learning* memiliki nilai positif dan nilai negatif. Dijelaskan bahwa *e-learning* dalam pendidikan fokus kepada kebutuhan individu mahasiswa dimana dosen dan ruang kelas hanya menjadi penggerak terjadinya proses pendidikan.<sup>6</sup> Maka jika dilihat secara

---

<sup>4</sup> Ariani, D. (2018). Komponen Pengembangan *E-learning*. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 1(1), Februari 2018

<sup>5</sup> Uwes Chaeruman, Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran *Blended* untuk Program Spada Indonesia, dalam researchgate.net, 2017

<sup>6</sup> Deepali Pande, Dr. V. M. Wadhaj, Dr. V. M. Thakare, “*E-learning* System and Higher Education”, dalam International Journal of Komputer Science and Mobile Computing, No.2, Februari 2016

positif pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan belajarnya sesuai dengan karakter diri mereka masing-masing.

Begitupula dengan *blended* yang memiliki keuntungan yakni adanya kolaborasi antara campur tangan manusia murni pada sistem pembelajaran tatap muka serta campur tangan teknologi pada sistem pembelajaran online. *Blended learning* dapat mengatasi masalah yang timbul pada *online learning* dengan masih adanya tatap muka, begitu juga kelemahan tatap muka yang diatasi dengan *online learning*. Namun, di perguruan tinggi penerapan *blended learning* dirasa lebih tepat karena masih dibutuhkannya pembelajaran secara tatap muka.<sup>7</sup>

Sedangkan Khan (2005) menyatakan *blended learning* merupakan kombinasi strategi penyampaian materi yang tepat pada format yang tepat untuk orang dan waktu yang tepat. *Blended learning* juga mengkombinasikan beragam media yang dapat mendorong proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dimana proses mendesain *blended learning* harus memperhatikan aspek ketepatan pemilihan pembelajaran tatap muka dan online yang fokusnya adalah optimalisasi pembelajaran.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Uwes Chaeruman, Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran *Blended* untuk Program Spada Indonesia, dalam researchgate.net, 2017

<sup>8</sup> *Ibid.*

Menurut Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi mendefinisikan bahwa Pendidikan Tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia.

Karakteristik peserta didik yang tadinya bergelar “siswa” menjadi “mahasiswa” merubah paradigma belajar yang tadinya bergantung pada orang lain menjadi belajar mandiri atau *self-directed learning*. Perubahan ini menuntut adanya perubahan cara belajar dan membelajarkan khususnya untuk perguruan tinggi sebagai pelaksana pendidikan jenjang orang dewasa. Perguruan tinggi harus dapat memfasilitasi proses belajar mahasiswa dimana kecenderungan belajarnya hanya dijalani jika mereka merasa membutuhkan. Didorong dengan perkembangan revolusi industri 4.0 perguruan tinggi pun diharapkan mampu menerapkan prinsip belajar orang dewasa dengan memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya.

Universitas Negeri Jakarta menjadi salah satu Lembaga perguruan tinggi di Indonesia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu memudahkan terjadinya

proses pembelajaran non tatap muka. Salah satu program studi yang sudah menjadi pelopornya ialah Teknologi Pendidikan dimana proses pembelajaran konvensional sudah diintegrasikan dengan teknologi pembelajaran jarak jauh yang menghasilkan *blended learning*. *Blended learning* menjadi keunggulan Teknologi Pendidikan untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa. Hampir setiap mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan mengembangkan *blended learning* sebagai sarana optimalisasi pembelajaran kombinasi tatap muka dan non tatap muka.

Salah satu mata kuliah yang sebaiknya didukung dengan *blended learning* ialah Pengembangan Program Diklat. Mata kuliah yang ada semenjak tahun 2016 ini menjadi mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa yang mengambil konsentrasi Teknologi Kinerja pada saat semester 6. Teknologi kinerja sendiri menjadi konsentrasi yang menitikberatkan pada optimalisasi pendidikan orang dewasa. Tujuan dari mata kuliah ini ialah mahasiswa akan dapat menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan program yang telah dikembangkan sebelumnya.

Mengacu pada Rancangan Program Semester (RPS) mata kuliah Pengembangan Program Diklat, terdapat pembagian bobot 20 % untuk teori dan 80 %-nya merupakan praktek. Bobot yang

besar pada praktek memberikan peluang mahasiswa untuk dapat terus mengasah kemampuannya sampai pada tujuan akhir yakni dapat menyelenggarakan diklat sesuai program yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan teori pendukung praktek harus terus dilaksanakan pada pembelajaran tatap muka yang justru membuat pembelajaran tidak efisien. Tuntutan praktek yang dilakukan tiap minggu tentu tidak bisa dibarengi dengan penyampaian teori pada waktu dan tempat yang sama. Pengurangan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan praktek mendorong pengembang mencanangkan alternatif pembelajaran *blended* demi mengantisipasi penyampaian teori pada pembelajaran non tatap muka dan praktek pada pembelajaran tatap muka.

Peran dosen sebagai fasilitator dibutuhkan agar mahasiswa memahami betul tugas tiap praktek yang dilakukan per minggunya. Teori yang sudah ditunjang dengan pembelajaran non tatap muka diharapkan mampu membantu efektivitas praktek pada jam kuliah di waktu dan tempat yang sama. Hal ini akan mendorong mahasiswa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan praktek didalam kelas dan difasilitasi bertanya langsung pada dosen pengampu.

Hal inilah yang mendorong penulis mengembangkan *blended learning* sebagai sarana optimalisasi pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan non tatap muka.

*Blended learning* akan berjalan efektif apabila kebutuhan pembelajaran tatap muka dan non tatap muka dapat terpenuhi dengan semestinya.

Berdasarkan wawancara dan hasil kuesioner yang disebar ke mahasiswa yang sudah pernah mengambil mata kuliah ini, ditemukan masalah yang dihadapi pada mata kuliah ini ialah:

1. Hampir setiap mahasiswa menggunakan waktunya didalam kelas justru untuk bermain gawai karena pembelajaran yang cenderung membosankan
2. Keterbatasan dosen pengampu dalam menyajikan contoh konkrit sebagai pendukung pokok bahasan yang bersifat abstrak
3. Materi-materi baru yang disampaikan kurang menggunakan beragam media dan sumber
4. Waktu untuk melakukan praktek tidak optimal karena penyampaian teori dilakukan setiap minggunya
5. Tantangan perubahan besar besaran pada prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang akan melaksanakan pembelajaran daring secara keseluruhan.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diangkat, maka pengembang menyimpulkan beberapa masalah yakni:

1. Karakteristik belajar yang seperti apakah mahasiswa yang akan mengikuti mata kuliah Pengembangan Program Diklat?
2. Bentuk pembelajaran bauran (*blended learning*) yang seperti apa yang sesuai dengan konsep pembelajaran online dan selaras dengan karakteristik mahasiswa mata kuliah Pengembangan Program Diklat
3. Bagaimana pemilihan komponen pembelajaran mana yang akan dibuat *online* dan komponen pembelajaran mana yang akan dibuat *offline*
4. Apakah pemanfaatan *blended learning* mampu mengatasi masalah dan memfasilitasi pembelajaran mahasiswa mata kuliah Pengembangan Program Diklat?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dikemukakan, maka pembatasan masalah yang disimpulkan adalah sebagai berikut: Pengembangan *Blended Learning* Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan ialah bagaimana mengembangkan *blended learning* mata kuliah Pengembangan Program Diklat prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### E. Tujuan Pengembangan

Mengembangkan serta mengujicobakan *blended learning* matakuliah Pengembangan Program Diklat berupa *online learning* yang akan dimuat pada platform Moodle dengan mengoptimalkan fungsi yang dimiliki platform tersebut serta RPS sebagai rujukan pembelajaran yang akan diakses dan dibelajarkan kepada seluruh mahasiswa semester 6 prodi Teknologi Pendidikan UNJ yang mengikuti mata kuliah Pengembangan Program Diklat.

#### F. Manfaat Pengembangan

##### 1. Praktis

##### a. Mahasiswa

Pengembangan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan belajar mandiri dan berbasis aneka sumber

mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pengembangan Program Diklat

b. Program Studi

Hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemenuhan akreditasi dan kebutuhan belajar berbasis online yang akan digunakan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan

2. Akademik

Hasil pengembangan diharapkan dapat memperkaya pembelajaran berbasis online yang dimiliki program studi Teknologi Pendidikan, serta sebagai bahan pertimbangan penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

