

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memfasilitasi penggunaannya dengan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Perkembangan TIK yang kian pesat, telah memungkinkan masyarakat untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Penggunaan perangkat elektronik seperti laptop, komputer, *smartphone* sudah menjadi sebuah keharusan pada masa ini.

Berdasarkan hasil studi Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), di tahun 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen. Hasilnya, menurut Henri, dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, terdapat 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet.¹

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 ini, pendidikan pun mulai ikut berkembang juga. Teknologi mulai dimanfaatkan dalam pendidikan, misalnya dengan

¹ Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia, Survey Pengguna Internet Indonesia. (2018) Diunduh dari <https://apjii.or.id/survei2018>

electronic learning atau biasa disebut sebagai *E-learning*. Menurut Stockley (2010) dalam Chaeruman (2017) E-Learning adalah:

“Penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan memanfaatkan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar.”²

Definisi diatas menjelaskan bahwa *e-learning*, merupakan pembealjaran dengan memanfaatkan teknologi dalam memberikan materinya, pemanfatan teknologi sangat memudahkan dikarenakan dapat dengan mudah diakses melalui telepon genggam atau komputer serta menggunakan internet.

Fakultas Ilmu Pendidikan merupakan salah satu dari delapan Fakultas yang berada di UNJ dan telah memfokuskan kegiatan pembelajaran/ perkuliahan menggunakan *E-learning*. *E-learning* yang digunakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ ini dibuat pada tahun 2018 dengan menggunakan LMS Totara dan diberi nama *Hybrid Learning* atau “HyLearn”. Platform *E-Learning* ini dapat diakses oleh mahasiswa melalui laman <http://fip.unj.ac.id/HyLearn/>. Tujuan dari dibuatnya HyLearn ini adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Fakultas Ilmu

² Uwes Chairuman. 2017. Disertasi “*Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended Untuk Program Spada Indonesia.*”

Pendidikan, sehingga mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel kapan saja dan dimana saja selama perangkat elektronik yang dimiliki terkoneksi dengan jaringan internet.

Program Studi Teknologi Pendidikan merupakan prodi yang memiliki mata kuliah Media Pembelajaran. Mata kuliah ini wajib diambil oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan pada semester pertama yang membahas mengenai dasar-dasar konsep media pembelajaran dengan alokasi waktu sebanyak 3 sks, dan dilaksanakan selama 16 kali pertemuan. Tujuan pembelajaran umum dari mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu memahami dan memiliki pengalaman belajar dalam mencari sumber belajar dan mempresentasikan konsep-konsep yang berhubungan dengan media pembelajaran. Mata kuliah ini merupakan gerbang untuk mencapai mata kuliah selanjutnya sehingga mahasiswa dituntut aktif dan menguasai mata kuliah ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran, pengembang menemukan beberapa fakta yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Selaku dosen yang pernah mengampu pada mata kuliah Media Pembelajaran untuk mahasiswa angkatan 2017, Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos. M.M.,

Fakta pertama, materi pada mata kuliah Media Pembelajaran merupakan materi yang dasar dan banyak berupa konsep, dikarenakan banyak teori-

teori media pembelajaran materi tersebut antara lain : (1) Sumber belajar dan media pembelajaran, (2) Ciri-ciri dan jenis media pembelajaran, (3) Fungsi dan manfaat media pembelajaran, (4) Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, (5) Prinsip media pembelajaran, (6) Perkembangan media dan media pembelajaran, (7) Media pembelajaran dan teknologi informasi dan komunikasi dan (8) Media pembelajaran tradisional dan termutakhir. Penyampaian materi ini harusnya digunakan media yang tepat agar mahasiswa dapat menerjemahkan teori dan dapat memahami maksud dari materi tersebut.

Fakta kedua, dikarenakan masih terjadi perubahan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) di beberapa semester lalu, sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan berubah-ubah sehingga adanya kesulitan untuk akses mendapatkan sumber belajar dan media pembelajaran yang sesuai.

Fakta ketiga, metode penyampaian materi masih melalui tatap muka di kelas saja, sedangkan kelas hanya berkisar 150 menit dan terkadang habis hanya untuk presentasi dan tanya jawab. Diperlukan diskusi antar mahasiswa guna memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Fakta keempat, pembelajaran pada semester yang akan datang mengalami perubahan dikarenakan kondisi pandemi siaga Covid-19 serta pemberlakuan PSSB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) oleh Pemerintah

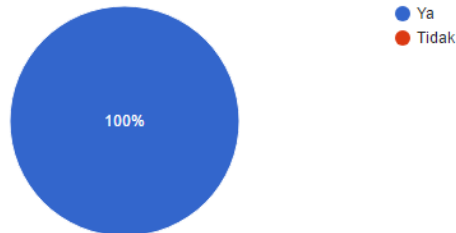
Pusat dan Daerah, ditambah belum diizinkan Universitas Negeri Jakarta melaksanakan perkuliahan secara tatap muka.

Berdasarkan dari fakta-fakta tersebut, pengembang menemukan masalah terkait metode penyampaian, serta media pembelajaran dikarenakan masih terjadinya masa pembatasan berkerumun yang berdampak pada perkuliahan tatap muka serta dalam strategi penyampaian materi yang monoton dengan hanya memanfaatkan bahan bacaan berupa buku dan presentasi, pengembang berkeinginan melakukan intervensi yang akan dilakukan oleh pengembang adalah mengembangkan sebuah strategi pembelajaran berupa prototype Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) *blended learning beserta media penunjangnya* untuk mata kuliah media pembelajaran guna mempermudah dan memfasilitasi mahasiswa untuk belajar.

Pembelajaran *blended* ini difasilitasi dengan *platform* hylearn guna memudahkan mahasiswa dalam mengaksesnya, serta mahasiswa telah terbiasa dengan internet dan belajar *online* dibuktikan dengan data di bawah ini.

Apakah anda sudah terbiasa menggunakan internet?

30 responses

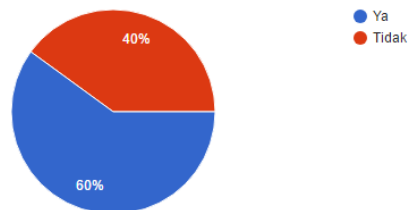


Gambar 1.1 Penggunaan Internet Oleh Mahasiswa Angkatan 2019

Dari hasil data yang ditemukan oleh penulis, sebanyak 30 mahasiswa baru Program Studi Teknologi Pendidikan sudah terbiasa untuk menggunakan perangkat elektronik dan terhubung dengan internet dan rata-rata memiliki usia 18-20 tahun. Generasi ini sering kali disebut sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang tumbuh dan dibesarkan di tengah dunia teknologi digital.

Apakah anda pernah menggunakan online learning tersebut saat sekolah?

30 responses



Gambar 1.2. Penggunaan *Online Learning* saat Sekolah oleh Mahasiswa TP 2019

Data selanjutnya dari 30 mahasiswa, sebanyak 18 mahasiswa baru angkatan 2019 Program Studi Teknologi Pendidikan menjawab sudah mengenal dan pernah menggunakan pembelajaran *online* pada saat SMA. Sehingga mereka sudah terbiasa untuk menggunakan pembelajaran secara *online*.

Pengembangan *Blended Learning* diharapkan mampu mengatasi pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan dengan tatap muka serta dapat menyajikan variasi penyampaian materi dalam beberapa media pembelajaran yang mudah diakses kapan saja serta dapat memudahkan dalam berdiskusi dan juga pengumpulan tugas.

B. Identifikasi Masalah

1. Apa saja permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran?
2. Apa intervensi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan kegiatan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran?
3. Apakah *blended learning* dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran?
4. Bagaimana mengembangkan *blended learning* yang sesuai untuk mata kuliah media pembelajaran?"

C. Ruang Lingkup

Dari keempat masalah yang disajikan pada identifikasi masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dari pengembangan ini adalah “Bagaimana mengembangkan *blended learning* yang sesuai untuk mata kuliah media pembelajaran?”

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah *prototype Blended Learning* untuk mata kuliah media pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun hasil penulisan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Kegunaan Teoritis

a. Pengembang

Sebagai sarana dalam meningkatkan dan memperluas wawasan pengembang dalam bidang pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* yang sedang berkembang pesat-pesatnya pada saat ini. Pengembang juga dapat menerapkan hasil dari belajar selama menuntut ilmu dalam perkuliahan Teknologi Pendidikan, serta sebagai eksplorasi kemampuan diri dalam menghadapi tuntutan dunia kerja dalam bidang pendidikan di era digital.

b. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Dapat dijadikan sebuah referensi bagi pengembang lainnya di kemudian hari, agar pengembangan terlaksana lebih mendalam dan lebih baik.

2. Kegunaan Praktis

a. Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

Secara praktis pengembangan ini dapat membantu Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dalam mengembangkan sebuah *blended Learning* pada mata kuliah Media Pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan lingkungan di era digital.

b. Mahasiswa Peserta Kuliah

Pengembangan *blended learning* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap mahasiswa dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam pembelajaran, serta sebagai harapan dapat memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran Media Pembelajaran secara efektif sehingga tujuan pembelajaran dari mata kuliah ini dapat dicapai oleh mahasiswa dengan baik.