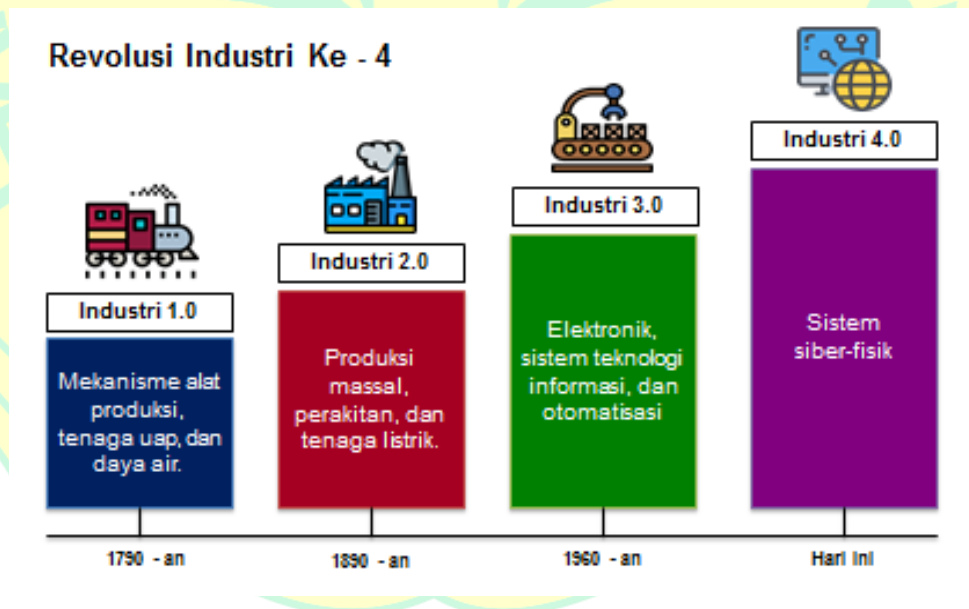


BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membantu manusia agar lebih baik lagi dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Saat ini kita telah sampai pada era Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi melesat dengan cepat. Era ini ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan sistem digital, kecerdasan buatan serta virtual.¹



Gambar 1.1 Perkembangan Revolusi Industri

¹ Delipiter Lase, "Pendidikan di Era Revolusi 4.0", *Jurnal Sundermann*, 2019, Vol. 1(1) - hlm.1

Revolusi Industri 4.0 atau dikenal juga dengan *Fourth Industrial Revolution (4IR)* merupakan era industri keempat sejak revolusi industri pertama pada abad ke-18. Era 4IR ditandai oleh perpaduan teknologi yang mengaburkan batas antara bidang fisik, digital, dan biologis, atau secara kolektif disebut sebagai sistem siber-fisik (*cyber-physical system/CPS*).²

Keadaan ini menunjukkan bahwa telah terjadi revolusi informasi dimana dunia pendidikan harus segera menyesuaikan dengan perubahan global yang cepat termasuk perubahan dalam pola hidup dan pola pikir manusia (Khader, 2017).³ Berkaitan dengan hal tersebut, Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta membekali mahasiswanya dengan kemampuan membuat media animasi pembelajaran yang diberikan pada tahun kedua perkuliahan dengan bobot 3 SKS.

Mata kuliah ini memberikan kompetensi kepada mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam membuat media *extended reality* dalam bentuk *augmented reality* dan *virtual reality* yang dikemas dalam bentuk animasi dan dikembangkan sesuai prosedur yang telah ditetapkan.

2 Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0* (Yogyakarta: Penerbit Genesis, 2019), hlm.v.

3 Evi Susilawati, "Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Edutech*, 2017, vol.16(3), hlm. 288

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui survey singkat pada tanggal 15 Februari 2020 hingga 15 Maret 2020 kepada mahasiswa angkatan 2016 dan 2017 yang pernah mengikuti mata kuliah animasi, serta kepada dosen pengampu mata kuliah animasi Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd pada 26 Februari 2020, diperoleh beberapa informasi terkait kebutuhan pengembangan pembelajaran yang ada pada mata kuliah ini.

Selama mengikuti pembelajaran pada mata kuliah ini mahasiswa merasa kurangnya waktu belajar yang memungkinkan adanya peningkatan pengetahuan sehingga menyebabkan terjadinya kesenjangan pengetahuan antar mahasiswa dan lambatnya progres pengerjaan tugas. Begitu juga dengan tidak adanya media yang memfasilitasi mahasiswa untuk berdiskusi dengan tutor atau teman sebaya di luar jam perkuliahan agar dapat lebih mudah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Kemudian informasi terkait dengan kebutuhan pengembangan yang didapatkan adalah adanya kebutuhan untuk membuat metode pembelajaran pada mata kuliah animasi menjadi *blended learning* karena sampai saat ini metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Tugas-tugas yang diberikan kepada mahasiswa pada mata kuliah ini membutuhkan kemampuan kolaborasi yang tinggi

karena mereka akan mereka membuat proposal rancangan dan produk *extended reality* secara berkelompok atau tim. Mahasiswa juga dituntut untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuan secara mandiri yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam pengerjaan tugas yang diberikan.

Lalu tantangan yang harus dihadapi dalam proses pembelajaran adalah mahasiswa yang menjadi sasaran mata kuliah ini merupakan generasi Z yang termasuk kalangan *digital natives* sehingga memiliki intensitas tinggi dalam mengakses gawai atau perangkat digital lainnya setiap hari. Hal-hal tersebut tentu mempengaruhi pendekatan belajar pada pendidikan formal yang harus sesuai dengan keadaan pada saat ini. Sebagaimana sejalan dengan pembaharuan Definisi Teknologi Pendidikan 2018 yaitu:

“Educational technology is the study and ethical application of theory, research and best practice to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management, and implementation of learning and instructional processes and resources.”⁴

Definisi 2018 ini menyiratkan peran teknologi pendidikan berorientasi kepada proses belajar di pendidikan formal dengan

⁴ Dewi S.Prawiradilaga, *Modul Hypercontent: Teknologi Kinerja (Performance Technology) - Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2018), hlm.73.

pendekatan kekinian dengan menerapkan karakteristik peserta didik atau mahasiswa sebagai *digital natives*, karena peserta didik pada generasi ini berbeda dengan generasi sebelumnya.

Gaya belajar mereka dipengaruhi oleh fungsi teknologi digital yang akrab dengan kehidupan sehari-hari, sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dan kompetensi yang akan dikuasai. Secara luas teknologi tersebut berpengaruh terhadap persepsi, wawasan hingga kinerja yang berbeda dengan generasi sebelumnya.

Teknologi pendidikan hadir untuk memediasi dan meningkatkan pembelajaran serta kinerja peserta didik melalui desain yang strategis dari proses dan sumber pembelajaran. Dengan demikian mendesain pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan mahasiswa adalah salah satu upaya penting yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Pendidik dalam proses pembelajaran juga memiliki peran penting, namun pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered* juga harus diperhatikan. Pendidik harus mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa saat ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Desain pembelajaran yang diciptakan harus tetap menjadikan mahasiswa lebih dominan dan dituntut untuk semakin aktif. Keaktifan tersebut menjadikan mahasiswa bukan hanya sebagai penerima pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik saja, tetapi juga harus menjadi individu yang aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka masing-masing dengan memproses segala informasi yang tersedia guna mengembangkan pengalaman belajar dan menjadi mahasiswa yang mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut peneliti beranggapan bahwa diperlukan sebuah pengembangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyelesaikan kekurangan pembelajaran yang ada.

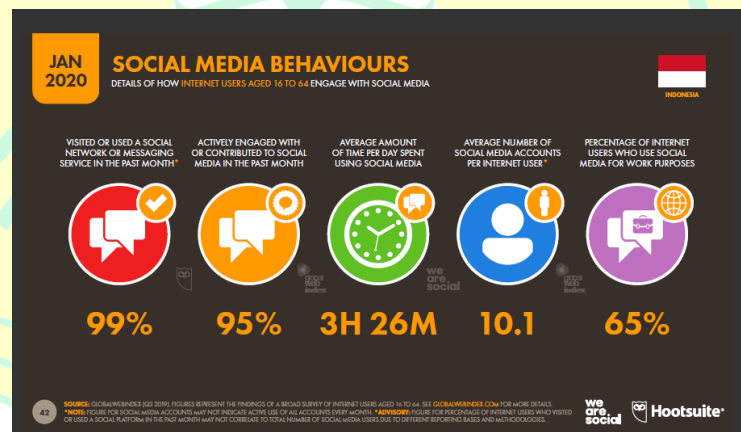
Sudah diketahui bahwa yang menjadi sasaran pada mata kuliah ini merupakan kalangan generasi Z yang menurut Tapscott dalam (Lucy Pujasari Supratman, 2018) adalah generasi yang lahir mulai dari Januari 1998 sampai dengan sekarang.⁵

Karakteristik mahasiswa generasi Z menurut (Tarkus Suganda, 2018) adalah generasi yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan

⁵ Lucy Pujasari Supratman, "Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*", *Jurnal Telekomunikasi* No.1, 2018, Vol.15, No.1, hlm. 49

diri, memiliki mobilitas tinggi, *multitasking*, berpikiran global, berkomunikasi secara digital dan menyukai hal-hal yang bersifat visual. Mereka cenderung sangat menyukai media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *WhatsApp*, dan lain sebagainya yang mampu mengkombinasikan tulisan, gambar dan video untuk mengekspresikan diri. Mereka juga lebih menyukai berkirim pesan secara instan dibandingkan dengan bertelepon.⁶

Pernyataan di atas juga diperkuat dengan data yang dihimpun oleh *We are social* dan *Hootsuite* per Januari 2020 bahwa di Indonesia terdapat 160 milyar pengguna aktif sosial media (usia 16 sampai 64 tahun) dengan rata-rata penggunaan 3 jam 26 menit setiap harinya digunakan untuk mengakses media sosial.



Gambar 1.2 Social Media Behaviors di Indonesia⁷

⁶ Tarkus Suganda, "Pengelolaan Pembelajaran Zaman Now (Generasi Z)", *Research Gate*, 2018, hlm.4
⁷ Simon Kemp, "Digital 2020: Indonesia", *Data Reportal*, 2020. Diakses via <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> pada 9 Mei 2020 pukul 9:19 WIB

Berkaitan dengan cukup tingginya intensitas penggunaan media sosial di Indonesia dan didalamnya juga terdapat generasi Z. Peneliti memiliki pandangan bahwa hal ini tentu berpengaruh terhadap pola pembelajaran untuk generasi Z yang sudah menjadikan media sosial sebagai bagian penting dalam aktivitas kesehariannya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah konsep pembelajaran yang didalamnya terdapat konsep yang ada pada media sosial sehingga dapat lebih mudah dalam melakukan pendekatan pembelajaran kepada mahasiswa.

Social Learning Networks (SLN) adalah sebuah konsep pembelajaran yang hadir seiring dengan munculnya *Computer Supported Social Learning (CSSL)* sebagai pendukung munculnya paradigma pembelajaran baru di tengah era ledakan teknologi. *Social Learning Network (SLN)* bertujuan untuk mendorong penggunaannya memiliki pengalaman baru dalam belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan jejaring sosial (*social network*) yang telah dilengkapi dengan konsep kepedulian sosial.⁸

Biasanya *Social Learning Networks* ini akan diaplikasikan ke dalam sebuah *online learning* atau *virtual classroom* yang

⁸ Khaled Halimi, Hasina Seridi, dan Catherine Faron, "So learn: a social learning network". (Paper presented at International Conference on Computational Aspects of Social Networks, CASoN 2011, Salamanca, Spain, October 19-21, 2011), hlm.1

memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi, komentar, pesan, gambar, maupun audio-video untuk tujuan pengembangan pengetahuan. Melalui media ini interaksi hubungan interpersonal menjadi lebih dekat dan kelebihan inilah yang membuat *social networks* dimanfaatkan dalam bidang pembelajaran yang sering kita ketahui sebagai *SLN*.

Berkaitan dengan tingginya kebutuhan pembelajaran *blended learning* di Universitas Negeri Jakarta, maka pihak kampus telah memfasilitasi mahasiswa dan dosen dengan memberikan layanan untuk mengakses penuh *Office 365* secara gratis. Layanan tersebut dapat diakses lewat surat elektronik resmi yang diberikan oleh kampus kepada seluruh dosen dan mahasiswa.

Layanan *Office 365* tersebut terdapat *platform Microsoft Teams* yang secara garis besar merupakan ruang kelas *online* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. *Platform* ini merupakan *platform* kolaborasi terpadu dalam dunia pendidikan yang menggabungkan percakapan di tempat belajar yang persisten, pertemuan video, penyimpanan file (termasuk kolaborasi dalam file), dan integrasi aplikasi. *Platform* ini juga menyediakan fitur-fitur bawaan yang sejalan dengan konsep *Social Learning Networks* yaitu kolaborasi, komunikasi dan personalisasi.

Berdasarkan uraian dan analisis kebutuhan yang sudah dipaparkan, penulis melihat adanya peluang bahwa *Microsoft Teams* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran dari konvensional menjadi *online learning* pada mata kuliah animasi yang dikemas sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Hal tersebut didasari dengan adanya fitur-fitur yang dimiliki oleh *Microsoft Teams* yang sejalan dengan konsep *Social Learning Networks*. Dengan telah tersedianya fitur-fitur tersebut, maka akan lebih mudah untuk memasukkan konsep *Social Learning Networks* dalam pengembangan pembelajaran.

Berkaitan dengan itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi” agar dapat menutup kesenjangan yang ada dan melaksanakan kebutuhan pengembangan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam mata kuliah animasi?
2. Mengapa perlu mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi?
3. Apakah dengan mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi dapat mengatasi kesenjangan yang terjadi pada mata kuliah animasi?
4. Bagaimanakah mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi?

C. Ruang Lingkup

Mengingat keterbatasan penelitian dari segi kemampuan, waktu, dana, dan tenaga maka peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang telah teridentifikasi yaitu:

1. Jenis Masalah

Peneliti memfokuskan pertanyaan “Bagaimanakah cara mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi?” sebagai jenis masalah.

2. Fokus Pembahasan

Fokus pembahasan mengacu pada pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi.

3. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah dosen pengampu mata kuliah animasi dan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan UNJ yang sedang mengikuti mata kuliah animasi.

4. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di prodi Teknologi Pendidikan UNJ yang beralamat Jl. Rawamangun Muka Raya No.7, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa rancangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks* pada mata kuliah animasi dengan *Microsoft Teams* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat dihasilkan dari pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran mengenai pengembangan pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks* dan menjadi referensi untuk kebutuhan penelitian pengembangan dalam ranah yang sama.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat, untuk:

a. Mahasiswa

Memberikan acuan yang berarti dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang lebih mandiri, efektif dan efisien.

b. Dosen

Membantu dosen pengampu mata kuliah animasi untuk mengembangkan rancangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* yang dapat digunakan bagi mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut.

c. Masyarakat

Memberikan informasi mengenai pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* dan dapat mengembangkan pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan akademik masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan serta mendapat pengalaman langsung mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.