

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat adalah suatu hal yang tidak bisa dihindari dan telah memengaruhi hampir segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, politik, dan budaya. Begitu pula dalam bidang pendidikan, kemajuan TIK memberikan banyak perubahan. Dengan teknologi, komputer maupun perangkat TIK lainnya menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk digunakan di dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan pembelajaran yang tidak terbatas waktu dan ruang, serta tidak lagi hanya berada di dalam ruang kelas saja.

Pembelajaran berbasis komputer pun mulai banyak bermunculan, salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* memungkinkan diadakannya belajar jarak jauh dengan membantu peserta didik untuk mengakses berbagai aneka sumber belajar secara fleksibel. Adanya internet juga membantu menghubungkan peserta didik dengan pengajar atau instruktur.

E-learning merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Penayangan media elektronik/digital, komunikasi

synchronous (komunikasi daring yang terjadi secara langsung, dengan menggunakan media seperti *video call* atau *chat*) dan *asynchronous* (komunikasi daring yang terjadi secara tunda, dengan menggunakan media seperti *e-mail*), antara peserta didik dan pengajar maupun peserta didik lainnya merupakan beberapa unsur dari *e-learning*.

Salah satu keterbatasan dari *e-learning* ini adalah teknologi digital tidak akan bisa menggantikan guru di dalam kelas (Prawiradilaga, 2014: 276). Interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya juga berkurang dan tidak sebanyak pada pembelajaran tatap muka. Selain itu, *e-learning* sangat tergantung pada kedisiplinan peserta didik. Peserta didik yang tidak termotivasi dapat tertinggal dalam pembelajaran.

Maka dari itu, kemudian muncul *blended learning*. Pada dasarnya, *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online learning*. *Blended learning* bertujuan untuk mengurangi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi pada kedua model pembelajaran yang disebutkan sebelumnya, sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal.

Dalam membangun sistem pembelajaran daring dalam *blended learning*, salah satu proses yang perlu diperhatikan adalah pengolahan

materi ajar dengan teknik *chunking* menjadi bagian-bagian kecil. Teknik pemilahan materi dengan *chunking* ini kemudian menjadi kepingan kecil materi ajar yang selanjutnya disebut dengan *microlearning*.

Microlearning membantu peserta didik untuk mempelajari suatu materi dengan durasi yang singkat. Konten yang tersedia sudah lebih kecil dan terfokus, sehingga jumlah informasi yang diperlukan tepat untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Microlearning dapat digambarkan seperti halnya ketika saat ini banyak orang yang mencari informasi dengan menonton video tutorial dari YouTube, mencari biografi seorang pahlawan lewat Wikipedia, atau belajar bahasa baru lewat aplikasi Duolingo. Pembelajaran berdurasi pendek seperti itu dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi.

Teknologi Pendidikan tentu berperan dalam penerapan *blended learning* dan pengembangan *microlearning*. Seperti tertulis pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 2004, yaitu "*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*".¹

¹ Michael Molenda & Alan Januszewski, *Educational Technology* (New York: Taylor & Francis Group, 2008), h.1

Memfasilitasi belajar (*facilitating learning*) dan meningkatkan kinerja (*improving performance*) adalah kata kunci dari definisi Teknologi Pendidikan 2004. *Blended learning* yang diterapkan saat ini tentu untuk memfasilitasi belajar dari peserta didik, mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu serta masalah belajar lainnya, dan juga untuk meningkatkan kinerja dari peserta didik.

Sudah beberapa mata kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang menerapkan *blended learning* saat ini. Salah satu mata kuliah yang sudah menerapkan *blended learning* adalah mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan.

Mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan memiliki 13 pokok bahasan, dengan durasi belajar dalam mata kuliah ini hanya 150 menit tiap minggunya. Banyak materi yang perlu dipelajari oleh mahasiswa dalam setiap pertemuan. Konten pembelajaran yang diberikan setiap pertemuannya pun menjadi tidak berfokus pada satu tujuan saja serta tidak ringkas sehingga lebih sulit untuk dipahami dan diingat kembali.

Pembelajaran daring mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan dapat diakses di <http://fip.unj.ac.id/hylearn>. Website ini merupakan *web-based learning* milik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan dapat digunakan seluruh prodi di fakultas tersebut. Saat ini, berdasarkan wawancara dengan Ibu Retno selaku dosen pengampu mata kuliah

tersebut, untuk beberapa pokok bahasan, konten yang tersedia masih belum cukup bervariasi, yaitu hanya berupa *slide* presentasi yang belum didesain serta video yang diambil dari YouTube maupun situs lain untuk mengakses video.

Berdasarkan paparan di atas, diperlukan adanya *microlearning* dengan berbagai macam format dalam *online learning* mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan. Materi-materi yang padat nantinya akan dipilah menjadi *microlearning* dalam pembelajaran daring, sehingga materi yang kompleks dan banyak dapat lebih mudah dimengerti mahasiswa, pun mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan bisa mengakses materi di mana saja dan kapan saja.

Microlearning memerlukan perancangan dengan baik sehingga proses perkuliahan mampu memotivasi dan menarik minat mahasiswa untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengembangkan *microlearning* pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

1. Apa yang dimaksud dengan *microlearning*?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran dalam mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dalam mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
4. Apa saja masalah yang dialami peserta didik dalam mengikuti mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
5. Apakah dengan mengembangkan *microlearning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
6. Mengapa perlu mengembangkan *microlearning* pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?
7. Bagaimana mengembangkan *microlearning* dalam mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, ruang lingkup pada penelitian ini adalah proses

pengembangan *microlearning* pada mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Microlearning* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Kegunaan yang dapat dihasilkan dari pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat praktis
 - a. Membantu dosen pengampu mata kuliah Difusi Inovasi Pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran
 - b. Diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dan juga meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
 - c. Dapat memfasilitasi mahasiswa belajar di mana saja dan kapan saja

2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bagaimana mengembangkan *microlearning* dan menjadi referensi untuk pengembangan *e-learning* maupun penelitian pengembangan lainnya dalam prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

