

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah mengubah paradigma pendidikan dengan begitu cepat. Belajar kini sudah tidak lagi dibatasi oleh dinding ruang kelas dan dengan media berupa papan tulis dan buku cetak saja, melainkan mulai beralih ke pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi. Tidak bisa dipungkiri bahwa kehadiran teknologi ini sangat berperan nyata yang mendorong perubahan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital berbasis internet.

Perubahan pola pembelajaran ini mengharuskan para pelaku pembelajaran, yakni siswa dan juga guru, untuk berubah dan beradaptasi dengan perubahan yang ada. Bahwa tidak hanya siswa yang belajar, namun guru pun juga harus belajar agar bisa menerapkan teknologi dengan baik ke dalam pembelajarannya. Guru harus bisa kreatif dalam memanfaatkan teknologi ke dalam media pembelajarannya agar siswa bisa menerima materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu pola pembelajaran yang berubah saat ini adalah pembelajaran konvensional menuju *e-learning*. Sudah banyak sekolah yang mulai menerapkan *e-learning* ke dalam proses pembelajarannya. Bukan hanya siswa yang dituntut untuk bisa belajar melalui *e-learning*, tetapi gurunya pun harus juga mahir dan terbiasa dengan *e-learning*.

Begitu juga dengan Yayasan Pandu Pertiwi yang sudah memulai untuk menerapkan *e-learning* yang diperuntukkan bagi guru-guru melalui program bernama Academy Mentor. Program ini merupakan program yang diberikan untuk pengajar agar mereka bisa meningkatkan kemampuannya dalam mengajar melalui

course yang dapat diakses melalui sebuah *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle. Portal yang digunakan adalah yayasanpandupertiwi.or.id/moodlecis/. *Course* yang ada pada LMS Moodle ini dapat diakses secara mandiri oleh guru-guru menyesuaikan dengan kebutuhan dan waktu dari masing-masing guru.

Salah satu *course* yang akan dikembangkan pada portal Academy Mentor berjudul *Powerful PPT for Engaging Lessons*. *Course* ini merupakan *course* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengajar dalam mengembangkan *slides powerpoint* sesuai dengan prinsip desain pesan yang terdapat pada teori presentasi zen. *Powerpoint* sudah sering digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi. Namun, pengajar seringkali menyajikan semua materi secara utuh tanpa memotongnya menjadi bagian-bagian kecil. Padahal justru hal ini akan membuat peserta didik bingung atau terlalu banyak informasi yang harus diterima. Selain itu, pengajar cenderung belum memahami prinsip desain pesan dalam membuat presentasi. Hal ini bisa jadi karena kurangnya pengetahuan pengajar mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan presentasi. Hal lainnya adalah pengajar seringkali hanya memanfaatkan media presentasi *powerpoint* hanya sebagai latar pada saat mengajar. Atau pengajar hanya membacakan apa yang ada di *slide* presentasi. Padahal, media presentasi *powerpoint* dapat dijadikan sebagai sebuah media yang dapat menarik perhatian peserta didik dengan menyertakan desain yang menarik, tidak terlalu banyak tulisan dan juga penyertaan gambar maupun video yang relevan dengan materi yang disampaikan. Oleh karenanya, Yayasan Pandu Pertiwi merasa perlu untuk membekali para pengajar melalui *course Powerful PPT for Engaging Lessons* ini dengan materi yang menarik dan interaktif sehingga bisa membantu guru-guru untuk belajar secara mandiri.

Pada LMS berbasis Moodle terdapat sebuah fitur yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif, yaitu H5P. Penggunaan fitur H5P ini dapat melibatkan peserta untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan oleh pengajar (Hudson, 2019). Materi yang akan dijadikan media interaktif adalah materi tentang prinsip desain pesan sesuai dengan teori presentasi zen. Dalam teori presentasi zen terdapat tujuh prinsip desain yang saling berhubungan yang merupakan dasar dalam pembuatan slide yang efektif, yaitu: 1) *Signal vs Noise Ratio*; 2) *Picture Superiority Effect*; 3) *Empty Space*; and the big four 4) *Contrast*; 5) *Repetition*; 6) *Alignment*; 7) *Proximity*. Pada konten H5P akan disajikan definisi dan contoh dari ke-tujuh prinsip desain pesan tersebut. Selanjutnya, akan diberikan kuis untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami tentang materi yang telah diberikan. Konten H5P ini dapat diakses secara berulang kali sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar peserta yang berbeda-beda.

Yayasan Pandu Pertiwi merasa ada kebutuhan untuk mengembangkan konten interaktif yang terdapat di dalam *course* sehingga akan mendukung pembelajaran mandiri bagi guru-guru. Namun, keterbatasan sumberdaya manusia yang mampu untuk mengembangkan konten interaktif yang kompatibel di dalam LMS menjadi kendala. Dibutuhkan pengembang konten untuk menghasilkan sebuah konten interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yakni guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan konten interaktif pada *course e-learning* di dalam portal Academy Mentor sesuai dengan kebutuhan Yayasan Pandu Pertiwi. Diharapkan dengan adanya pengembangan konten interaktif ini, guru-guru dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkannya untuk

meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan *slides* ppt sesuai dengan prinsip desain pesan.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan pada analisis latar belakang, yaitu:

- 1) Adanya kebutuhan dari Yayasan Pandu Pertiwi untuk mengembangkan *course e-learning* yang dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan *slides* ppt sesuai dengan prinsip desain pesan.
- 2) Kurangnya pengetahuan guru-guru mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan presentasi.
- 3) Belum adanya media berupa konten interaktif untuk mendukung proses belajar mandiri bagi guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi.
- 4) Adanya kebutuhan media pembelajaran yang interaktif untuk digunakan secara mandiri oleh guru-guru.
- 5) Keterbatasan pengembang di Yayasan Pandu Pertiwi dalam membuat konten interaktif melalui LMS Moodle.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ditemukan batasan masalah pada pengembangan konten interaktif pada *course e-learning* berbasis Moodle.

- 1) Topik bahasan: pengembangan konten interaktif di dalam LMS berbasis Moodle.
- 2) Media: konten H5P berupa media interaktif pada *course e-learning* dengan judul *Powerful PPT for Engaging Lessons*.

- 3) Sasaran: guru-guru di Yayasan Pandu Pertiwi yang mengikuti program Mentor Academy.

1.4. Rumusan Masalah

Pengembangan ini dibatasi pada bagaimana mengembangkan konten H5P yang merupakan media interaktif pada LMS Moodle di dalam *course e-learning* dengan judul *Powerful PPT for Engaging Lessons*. Media pembelajaran ini akan bersifat interaktif yang mengharuskan keterlibatan pengguna.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menghasilkan konten media interaktif yang ada di dalam *course e-learning* berbasis Moodle pada portal yayasanpandupertiwi.or.id/moodlecis/, yang dapat memfasilitasi pengajar di Yayasan Pandu Pertiwi dalam meningkatkan kemampuan membuat ppt yang baik.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bukan hanya untuk peneliti, melainkan juga untuk banyak pihak.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan studi perbandingan mengenai pengembangan konten H5P yang merupakan media interaktif, serta diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian dan pengembangan berikutnya mengenai media pembelajaran berbasis teknologi.

1.6.2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengembangan dalam dunia Pendidikan, serta memperluas wawasan mengenai kajian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, yakni berupa media interaktif. Selain itu, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memfasilitasi pengajar maupun teknolog pendidikan untuk mengembangkan konten interaktif pada *e- learning* berbasis Moodle.

