

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri 4.0 merupakan era transformasi yang terjadi dalam berbagai aspek di industri dengan adanya berbagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, sehingga terjadi proses digitalisasi dalam kegiatan industri. Pengembangan industri ini turut mempengaruhi kesiapan sumber daya yang mendukung, utamanya dari sumber daya manusia. Menurut weforum.org, terdapat tiga kemampuan yang dibutuhkan di masa depan hingga tahun 2030 yakni; kemampuan kognitif, *softskill*, kemampuan mengenai teknologi. Ketiga kemampuan tersebut dapat diasah melalui proses pendidikan dari mulai tingkat dasar, menengah dan tinggi.

Menyambut industri 4.0 negara memiliki peran untuk mempersiapkan sumber daya manusia dengan membangun kompetensi sumber daya yang unggul. Peran ini terbentuk melalui proses pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi, salah satu peran terbesar dalam membentuk SDM yang siap memasuki industri adalah di tingkat perguruan tinggi di tingkat sarjana. Pemerintah melalui kementerian pendidikan (Kemendikbud) berupaya membentuk SDM yang unggul dengan menyusun standar capaian lulusan sarjana yang tertuang dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 3 tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi berisi; lulusan program sarjana wajib memiliki ketrampilan umum sebagai berikut: mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks

pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai bidang keahliannya.

Standar rumusan yang telah disusun oleh pemerintah dibuat sebagai acuan bagi Perguruan Tinggi atau Universitas dalam menyusun kurikulum dan strategi pembelajaran. Universitas Multimedia Nusantara atau selanjutnya disebut UMN, merupakan kampus yang berdiri sejak tahun 2005 dibawah naungan Group Kompas Gramedia. Kampus UMN terletak di Tangerang, tepatnya Gading Serpong. UMN merupakan perguruan tinggi yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), dalam perkembangannya UMN saat ini sudah memiliki 14 pilihan program studi yang terdiri dari program reguler sarjana, pasca sarjana dan program pendidikan jarak jauh. UMN sebagai kampus yang berbasis ICT, selalu berupaya untuk berinovasi di dalam proses penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran.

Menurut Pujiriyanto (2012, 4) proses belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada orang dalam situasi tertentu. Seseorang dikatakan telah belajar apabila terjadi adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku menyangkut diantaranya perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan menyangkut nilai dan sikap (afektif). Untuk mencapai perubahan tingkah laku atau tercapainya tujuan belajar yang baik dibutuhkan banyak faktor seperti; faktor lingkungan baik dari sarana dan prasarana, faktor siswa, dan juga faktor pengajar atau guru. Di era modern dan industri 4.0 saat ini, peran teknologi sangat krusial dalam proses transformasi pembelajaran sehingga para pengajar dituntut bersifat dinamis terhadap

perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Jika sistem pengajaran yang digunakan oleh para pengajar masih bersifat konvensional, maka dikhawatirkan para peserta didik sulit berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi di masyarakat dan industri.

Kondisi Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020 juga memberikan dampak yang besar dalam proses pembelajaran. Dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh Prodjomaroeto (2020, 55) selama Pandemi Covid-19, pendidikan di Indonesia kesulitan untuk mengadaptasi teknologi pembelajaran yang efektif, hal ini terjadi karena keterbatasan terhadap infrastruktur yang dimiliki dan diikuti juga rendahnya literasi digital para penggunanya baik dari sisi pengajar maupun pembelajarnya. Saat ini sudah memasuki Tahun ketiga Pandemi Covid-19 melanda Indonesia proses pembelajaran pun masih dilakukan secara daring. Mulanya pembelajaran daring ini dilakukan sebagai solusi sementara karena kondisi darurat untuk mengurangi penyebaran Covid-19 secara masif jika bertemu secara fisik di kelas. UMN sebagai kampus yang mengadakan perkuliahan secara reguler juga mengalami dampak peralihan dari perkuliahan tatap muka fisik menjadi daring. Kebijakan pembelajaran daring telah dimulai sejak semester genap 2020/2021 dan masih berlangsung hingga saat ini. Sebagian besar pelaksanaan perkuliahan daring saat ini masih menganut paham memindahkan ruang kelas fisik ke ruang kelas virtual dengan metode dan teknik belajar mengajar ceramah di kelas. Hal ini sebenarnya tidaklah tepat, karena prinsip pembelajaran daring tidak sama dengan prinsip pembelajaran tatap muka fisik.

Hasil survei yang dilakukan peneliti di bulan Maret 2021 terhadap 64 mahasiswa ilmu komunikasi UMN menunjukkan bahwa 49% mahasiswa merasa

kesulitan memahami materi selama pelaksanaan kuliah daring atau online dan 51% lainnya merasa tidak kesulitan. Dari hasil survei 59% mahasiswa menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini khususnya dalam pembelajaran daring cenderung membosankan, padahal menurut mereka sebanyak 84% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif selama pembelajaran daring. Selanjutnya 94% mahasiswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh secara kontekstual atau relevan dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan survei terhadap media yang paling disukai dan dirasa mahasiswa tersebut lebih cepat memahaminya, dan hasilnya sebanyak 62% lebih cepat memahami atau belajar menggunakan media animasi. Selain hal tersebut hasil survei juga menunjukkan bahwa 65% mahasiswa belum pernah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya menggunakan metode berbasis skenario.

Salah satu mata kuliah yang juga harus diselenggarakan secara daring adalah Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik. Mata kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa di program studi Ilmu Komunikasi di UMN dengan bobot sebanyak 3 sks. Sebagai mata kuliah wajib, pengalaman belajar yang diberikan atau disusun harus mengakomodir ketercapaian belajar yang sudah dirancang dalam RPKPS (Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester). Mata kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik membahas mengenai penguasaan definisi, konsep dan ruang lingkup komunikasi antarbudaya, teori-teori dalam komunikasi antarbudaya, keterkaitan antara komunikasi dengan kebudayaan, faktor-faktor kebudayaan yang turut mendasari dan memengaruhi proses

komunikasi, permasalahan potensial dalam komunikasi antarbudaya, persepsi antarbudaya, proses akulturasi, komunikasi verbal dan nonverbal dalam konteks budaya serta strategi komunikasi dalam budaya yang berbeda, dan pertimbangan etika dalam berkomunikasi antarbudaya.

Dalam setiap pertemuan, mahasiswa diajak untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam mengungkapkan ide atau gagasan mereka terutama dalam konteks komunikasi antarbudaya, menganalisis berbagai studi kasus, dan mencermati fenomena baru dalam komunikasi antarbudaya dengan melakukan tinjauan ke kelompok budaya yang berbeda dengan budaya sendiri untuk memahami keterkaitan antara teori yang diperoleh di kampus dengan aplikasinya di kehidupan sehari-hari. Fokus pada mata kuliah komunikasi antarbudaya dan resolusi konflik adalah untuk mengajak mahasiswa berpikir kritis dengan menganalisis suatu fenomena yang terjadi. Tentu dalam kondisi pandemi yang mengharuskan belajar secara daring hal ini menjadi tantangan bagi dosen dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Dari data rencana pembelajaran per semester (RPKPS) mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik terdapat beberapa informasi seperti seperti;

- 1) Mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik adalah mata kuliah wajib, sehingga menjadi penting dipahami dan menjadi prasyarat untuk mata kuliah lain.
- 2) Bobot perkuliahan yang cukup banyak, dengan bobot 3 sks dan berisi materi perkuliahan yang banyak terkait teori-teori dan contoh yang berhubungan dengan suatu fenomena di masyarakat.

- 3) Sebagaimana pertemuan atau aktivitas dilaksanakan secara asinkron yang mengharuskan mahasiswa belajar secara mandiri.
- 4) Di tahun ajaran 2021/2022 terdapat tujuh kelas paralel pada mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik.

Berdasarkan analisa angket kuesioner dan RPKPS mata kuliah, solusi atas permasalahan pembelajaran yang terjadi membutuhkan sebuah inovasi untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman belajar yang terbaik. Sebagai kampus yang berbasis dengan nilai ICT yang dianut, UMN harus mengoptimalkan peran teknologi dalam proses belajar-pembelajaran di kampus. Adopsi teknologi dalam proses pembelajaran sudah dilakukan di UMN memang secara bertahap mulai dari mempersiapkan SDM pengelola, sistem pengelolaan, dan infrastruktur yang mendukung. Pengembangan konten digital sebelumnya sudah dilakukan dengan mengadopsi Model pengembangan ADDIE dengan tahapan; *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluate* (Dewi, 2012, 202). Seluruh proses pengembangan ini dilakukan secara bersama dan berkolaborasi antara Dosen, Perancang Pembelajaran dan Editor. Namun, konten digital yang dibuat saat ini hanya berupa video pembelajaran yang berisi materi pemaparan Dosen yang dibantu dengan berbagai ilustrasi berupa teks maupun gambar. Format video dipilih berkaitan dengan *resource* dan efisiensi pengembangan, mengingat pengembangan konten digital yang dilakukan mengakomodir seluruh program studi di UMN, dibutuhkan efisiensi dari sisi waktu produksi dan tim yang terlibat. Berdasarkan hal tersebut keterbatasan yang menjadi kendala adalah ketika suatu materi membutuhkan dukungan media pembelajaran yang membutuhkan tingkat interaksi yang lebih interaktif dibandingkan video.

Inovasi harus dilakukan dengan membuat bahan ajar atau modul yang mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, gambar, video maupun animasi disertai dengan interaksinya, tentu hal tersebut dapat dirancang pada modul yang bersifat digital. Modul yang bersifat digital mempunyai kelebihan mampu untuk menampilkan beberapa materi menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif (Aprilliyah & Wahjudi, 2014, 2).

Menurut Clark dan Mayer (2013, 23) metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konstektual adalah pembelajaran berbasis skenario. Pembelajaran berbasis skenario merupakan metode pembelajaran yang menggunakan studi kasus realistik sebagai dasar utama belajar dengan membuat suatu instruksi secara mendalam atau spesifik. Penggunaan skenario memiliki efektifitas yang tinggi ketika diterapkan dalam kondisi penerapan suatu teori terhadap situasi atau fenomena yang terjadi, hal ini karena pebelajar dihadapkan pada posisi untuk menanggapi situasi secara langsung (*real time*). Untuk mengakomodir kebutuhan skenario dalam pembelajaran, dibutuhkan media yang mampu menampilkan interaktivitas kepada penggunanya.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan penulis ingin membuat inovasi dengan mengembangkan modul digital interaktif dengan strategi skenario bercabang untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik di program studi ilmu komunikasi UMN. Diharapkan dengan adanya pengembangan ini kedepannya mutu pembelajaran di UMN dapat lebih efektif dan mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan akses belajar yang relevan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa mengalami kesulitan belajar selama masa pembelajaran daring akibat Covid-19.
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran secara mandiri
- 3) Belum adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa.
- 4) Bobot perkuliahan yang cukup besar dan merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa ilmu komunikasi.
- 5) Perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara kontekstual.
- 6) Konteks materi berkaitan dengan contoh nyata di kehidupan masyarakat yang harus disampaikan secara riil.
- 7) Keterbatasan waktu dan kemampuan pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah penelitian hanya kepada pengembangan modul multimedia interaktif berbasis skenario pada topik budaya, komunikasi dan hubungan antar budaya dalam mata kuliah komunikasi antarbudaya dan resolusi konflik untuk mahasiswa program studi ilmu komunikasi UMN.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil analisa kebutuhan akan adanya modul multimedia interaktif berbasis skenario untuk mahasiswa ilmu komunikasi UMN?
- 2) Bagaimana kelayakan modul multimedia pembelajaran interaktif berbasis skenario untuk materi budaya, komunikasi dan hubungan antarbudaya di program studi ilmu komunikasi UMN berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli dan pengguna?
- 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa sebelum dan sesudah modul multimedia interaktif berbasis skenario digunakan dalam pembelajaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan dengan detail akan adanya kebutuhan penggunaan modul multimedia interaktif berbasis skenario sehingga menjadi dasar dalam penyusunan modul interaktif.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan modul multimedia interaktif berbasis skenario pada materi budaya, komunikasi dan hubungan antarbudaya di program studi ilmu komunikasi UMN berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli dan pengguna.

- 3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif setelah modul multimedia interaktif berbasis skenario digunakan oleh mahasiswa program studi ilmu komunikasi UMN dalam pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari kegiatan penelitian ini, penulis memaparkan beberapa manfaat penelitian bagi beberapa pihak, antara lain:

1) Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas

Sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran Universitas memiliki tanggung jawab dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi mahasiswa. Pengembangan modul digital interaktif sebagai bentuk upaya mencari strategi pembelajaran yang tepat untuk menciptakan terjadinya pengalaman belajar bagi mahasiswa.

b) Bagi Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP)

Sebagai biro yang pendukung kegiatan pembelajaran berbasis elektronik atau digital, BPP harus terus berupaya memberikan inovasi dalam proses belajar-mengajar di UMN. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau gambaran BPP dalam membuat modul-modul interaktif yang berbasis skenario di UMN.

c) Bagi Mahasiswa

Sebagai pebelajar mahasiswa wajib menerima dan mengikuti proses Pendidikan yang layak dengan harapan menghasilkan *outcome*

sesuai capaian lulusan. Mahasiswa sebagai pebelajar juga harus mendapatkan pengalaman belajar sebaik mungkin, oleh karena itu proses pembelajaran yang diterapkan harus mampu memotivasi mahasiswa untuk terus meningkatkan kompetensi dirinya. Harapan dari kajian ini sebagai masukan untuk menciptakan strategi yang paling efektif bagi mahasiswa selama mengikuti perkuliahan daring secara mandiri.

2) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, studi ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan secara asinkron dalam hal ini yang menjadi fokus adalah pengembangan modul multimedia interaktif berbasis skenario yang digunakan dalam perkuliahan mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik. Dengan dilakukannya penelitian diharapkan dapat menjadi khasanah di dalam pengembangan media-media pembelajaran yang inovatif.

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika laporan pada penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab. Pada Bab I yang merupakan bagian pendahuluan, peneliti akan menjabarkan latar belakang yang menjadi fokus permasalahan yang terjadi terkait proses pembelajaran dalam mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik, permasalahan yang terjadi diakibatkan kurangnya dukungan media pembelajaran interaktif yang digunakan di dalam kelas, selama pandemi ini perkuliahan dilakukan secara daring sinkronus yang tentu memiliki berbagai batasan dalam

proses pembelajaran. Dalam bab pertama peneliti juga mengemukakan rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian yang dilakukan.

Pada Bab II, peneliti menuliskan landasan teori yang menjadi dasar penelitian ini, beberapa teori yang dikemukakan berhubungan dengan pengembangan modul digital, proses pembelajaran daring dan media pembelajaran interaktif. Selain hal tersebut di dalam bab ini peneliti juga memuat penelitian dahulu yang sudah dilakukan dan kerangka berpikir.

Pada Bab III, peneliti menguraikan secara rinci mengenai metodologi penelitian yang diterapkan pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari ADDIE. Penelitian ini dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara, khususnya di program studi komunikasi strategis selama periode Februari hingga April 2022. Dalam prosesnya penelitian ini melibatkan mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah komunikasi antar budaya dan resolusi konflik dan melibatkan satu dosen pengampu mata kuliah tersebut. Selanjutnya dalam penelitian ini juga melibatkan tiga validator ahli dari ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi untuk menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan wawancara, analisis dokumen, kuesioner dan tes.

Pada Bab IV, peneliti menjelaskan proses pengembangan produk dan memaparkan hasil dari uji validasi ahli, pengguna dan uji tes evaluasi. Proses pengembangan produk dilakukan dengan melakukan analisa kebutuhan terhadap modul multimedia interaktif berbasis skenario dan dilanjutkan dengan mendesain rencana belajar, *storyboard* dan *asset* yang dibutuhkan. Setelah dilakukan didesain dilakukan pengembangan dan pembuatan modul interaktif hingga dilakukan uji

coba produk oleh ahli dan pengguna untuk mendapatkan masukan terkait pengembangan produk. Masukan dan kritik menjadi landasan peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Pada Bab V, peneliti menguraikan pembahasan hasil penelitian dengan menjawab hasil dari rumusan pertanyaan masalah dalam penelitian pengembangan ini. Berdasarkan hasil penelitian dijabarkan kesimpulan dan saran terhadap pengembangan memaparkan teori yang mendukung atau tidak mendukung temuan yang sesuai dengan masalah penelitian.

