

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang persoalan-persoalan terkait media pembelajaran yang menjadi dasar dari penelitian, kontribusi yang dilakukan, tujuan serta manfaat dari penelitian.

1.1 Latar Belakang

Menurut Latuheru (1998), media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut media pembelajaran memiliki peran untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran oleh Anderson (1976) digolongkan menjadi sepuluh kategori dimana diantaranya adalah media suara seperti kaset *audio*, siaran radio, *Compact Disk* (CD) dan telepon, media cetak seperti buku pelajaran, modul dan gambar, media *audio visual* gerak yaitu film gerak bersuara, *video* pembelajaran seperti *video* tutorial dan televisi, dan media komputer atau *Computer Aided Instruction* (CAI) seperti *e-learning* yang banyak ditemukan di masa sekarang.

Contoh *e-learning* yang banyak digunakan adalah *Massive Online Open Course* (MOOC) seperti *coursera* dan *Learning Management System* (LMS) seperti *moodle*. *Coursera* adalah MOOC atau media kursus *online* yang tersedia dan bisa digunakan secara massal oleh masyarakat. *Coursera* menyediakan bahan belajar dalam bentuk *video*. Setelah mengikuti kursus, pengguna bisa mendapatkan sertifikat seperti kursus pada umumnya. Berbeda dengan MOOC, LMS seperti *moodle* lebih menyediakan atau menjadi *framework* untuk guru dalam mempersiapkan pembelajaran *online*. Guru cukup mempersiapkan konten-konten pembelajaran untuk kemudian disusun ke dalam LMS yang nantinya bisa diakses oleh siswa.

Fasilitas yang ditawarkan baik oleh *coursera* dan *moodle* sangat banyak. Namun, diantara *coursera* dan *moodle*, hanya *moodle* yang diketahui memiliki fasilitas *logging system* yang diperkenalkan ke publik. Namun, data *logging system* yang ada seperti yang diperoleh dari media pembelajaran lebih sering dikumpulkan dari pada dianalisa sehingga jarang dimanfaatkan (Bruckman, 2006). Selain itu, Bovo, Sanchez, Heguy dan Duthen (2013) mengatakan bahwa *logging system* pada *moodle* diketahui hanya mencatat sedikit aktivitas pengguna seperti kapan akses terakhir pengguna dan sejauh mana pengguna menyelesaikan pembelajarannya. Padahal, berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Bruckman (2006), *log* memiliki beberapa manfaat diantaranya mampu memberikan informasi seperti halnya wawancara atau survei. Bahkan, menurut Freisner dan Hart (2005), data empiris yang diperoleh dari *log* hebat sekali sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

Karena manfaat yang ada pada *log* tersebut, maka pada penelitian ini *log* akan dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh siswa dengan cara menghubungkan *event log system* dengan *framework* media pembelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini akan dibuat menjadi empat jenis media pembelajaran yang berbeda yang terdiri dari: media suara, media *video*, media teks dan media *slide* presentasi. Media tersebut tidak seperti media pembelajaran pada umumnya karena, setiap media akan terhubung dengan *event logging system* yang didasarkan pada aktivitas yang dilakukan pengguna.

Setiap aktivitas yang dilakukan pengguna pada *framework* tersebut akan dicatat secara langsung oleh sistem. Misalnya saat pengguna memilih jenis media, pilihan tersebut akan dicatat oleh sistem dalam suatu direktori tertentu. Karena semua aktivitas pengguna dicatat, maka data aktivitas yang didapatkan dapat dianalisa dengan lebih objektif dan lebih akurat, berbeda dengan analisa lain yang dilakukan berdasarkan sudut pandang tertentu saja. Selain itu, pada *framework* juga akan ada fasilitas lain seperti menu kuis dan *feedback* untuk membantu hasil analisa.

Adanya pencatatan aktivitas pengguna juga memiliki beberapa keuntungan lain diantaranya pengguna akan mendapatkan informasi yang berharga mengenai

jenis media pembelajaran apa yang memungkinkan cocok atau sesuai untuk nantinya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, *framework* ini juga diharapkan mampu untuk menjadi bagian dari *personal learning environment*.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan dan batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang terhubung dengan *event logging system*?
2. Seperti apa analisa aktivitas pengguna berdasarkan data yang didapatkan dari *event logging system*?

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini tidak mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran pada penelitian ini terdiri dari empat jenis media yaitu teks, *audio*, *slide* presentasi, dan *video*.
3. Materi pembelajaran pada penelitian ini tidak dibuat menjadi semua jenis media yang ditentukan, melainkan beberapa jenis saja.
4. Kuisisioner pada penelitian ini digunakan untuk menjadi data pendukung *event logging system*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran yang terdiri dari empat jenis media dan terhubung dengan *event logging system*.
2. Mendapatkan data aktivitas pengguna dari media pembelajaran yang terhubung dengan *event logging system*.
3. Melakukan analisa aktivitas pengguna berdasarkan data yang didapatkan dari media pembelajaran yang terhubung dengan *event logging system*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah menambah wawasan baru mengenai pemanfaatan *event log* dalam bidang pendidikan dan mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh siswa melalui media pembelajaran.

2. Manfaat bagi guru

Mendapatkan informasi yang bermanfaat mengenai aktivitas siswa yang dapat menjadi rekomendasi untuk guru dalam menentukan jenis media yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

3. Manfaat bagi siswa

Memberikan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran dan mendapatkan rekomendasi atau gambaran jenis media yang cocok untuk digunakan siswa sesuai dengan aktivitasnya.

4. Manfaat bagi instansi terkait

Penelitian ini dapat menjadi gambaran bagaimana cara untuk membuat *framework* media ajar yang menghubungkan aspek media pembelajaran dan aspek *event logging system* dan memberikan gambaran bagaimana untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis membuat suatu sistematika yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian, kontribusi yang dilakukan, perumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini memaparkan tentang teori-teori dan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini seperti macam-macam media pembelajaran beserta contohnya, metode-metode evaluasi media pembelajaran, *personal learning environment* dan penerapan *log* di dalam berbagai bidang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dengan teknis penelitian seperti desain penelitian, alat dan bahan penelitian, metode pengolahan dan analisa data, populasi dan sampel penelitian serta lokasi penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan program, arsitektur dari program, proses uji lapangan, hasil uji lapangan dan analisa data yang didapatkan dari *log* aktivitas.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang berisi pencapaian tujuan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang bersisi hal-hal atau tujuan dari pembuatan *framework* media pembelajaran yang dirasa belum sempurna atau tidak tercapai, serta langkah pengembangan selanjutnya.