

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era ini, teknologi yang ada di Indonesia maupun di dunia telah berkembang dengan pesat. Para pengembang teknologi di negara-negara maju saling bersaing satu sama lain untuk mengembangkan produknya masing-masing. Indonesia sebagai negara berkembang tidak terkecuali terkena imbas dari persaingan teknologi tersebut, hingga saat ini teknologi telah merambah ke berbagai aspek yang ada di kehidupan manusia. Teknologi ada untuk memecahkan masalah manusia serta memudahkan manusia dalam berbagai aktifitasnya. Dalam hal ini, dunia pendidikan juga terkena dampak dari perkembangan teknologi tersebut.

Terdapat berbagai alat yang tercipta dari kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan. Pada hakikatnya, penemuan teknologi seperti mesin cetak, radio, komputer, televisi dan lainnya tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, namun alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Darmawan (2013, hlm. 50) mengungkapkan bahwa "...alat-alat yang tidak dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan tetapi dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, juga alat-alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dikategorikan sebagai teknologi pendidikan." Teknologi sangat erat kaitannya dengan media, begitu pula dalam ranah pendidikan. Teknologi pendidikan dan media pembelajaran sangat berkaitan dengan erat. Schram dalam Riyana (2008, hlm. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah "Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran."

Media adalah alat atau sarana untuk menyalurkan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam hal media pembelajaran, informasi yang disalurkan berupa pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Miarso (2004, hlm. 457) mengungkapkan bahwa " Media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.” Sejalan dengan itu, Bovee dalam Setiawan (hlm. 4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.” Pesan yang disalurkan melalui media dapat beragam jenisnya. Baik antara komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar.

Media pembelajaran dapat diintegrasikan lagi dengan teknologi lain yang berkembang saat ini, yaitu internet. Internet adalah salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan juga merupakan salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran yang terintegrasi secara *online* dikenal dengan istilah *Electronic Learning* atau biasa di singkat menjadi *e-learning*. Darin dalam Wahono (2007, hlm. 8) mengungkapkan bahwa ‘*Electronic Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain’. Ada berbagai manfaat yang dapat diperoleh dengan penggunaan media internet dalam pembelajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh Darmawan (2011, hlm. 12) antara lain : “1) efisiensi dalam penggunaan waktu dan ruang; 2) memungkinkan akses ke pakar yang tak terhalang waktu dan tak memakan biaya mahal; 3) Sekolah-sekolah dengan mudah dapat melakukan kerja sama yang saling menguntungkan melalui program kemitraan; serta 4) Ketersediaan informasi yang melimpah dari sumber-sumber di seluruh dunia.”

Telah banyak media *e-learning* yang bermunculan yang mana memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Google sebagai salah satu perusahaan internet terbesar memiliki *google document* yang dapat digunakan sebagai *e-learning* di mana dapat memudahkan pendidik dan peserta didik saling terkoneksi satu sama lain dalam pengerjaan suatu laporan atau tugas lainnya. Edmodo yang di besut oleh Nic Borg dan Jeff O’hara yang menyediakan cara yang mudah untuk membangun kelas virtual yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk berdiskusi dan penyampaian materi pelajaran yang dilengkapi dengan fitur

ujian dan kuis. Selain itu, banyak pula aplikasi-aplikasi *e-learning* yang bermunculan yang dapat di akses di *smartphone* seperti Duolingo, Ruang Guru, Quipper dan lainnya.

Dalam hal ini, Microsoft tak mau ketinggalan dalam pembuatan media *e-learning*. Pada bulan Oktober tahun 2014 diciptakanlah media *e-learning* yang dinamakan Microsoft Sway dimana penggunanya dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan *website* yang dapat digunakan untuk presentasi. Microsoft Sway dapat menggantikan penggunaan aplikasi PowerPoint. Hal tersebut di karenakan Sway memiliki fungsi untuk menampilkan konten dengan cara lebih modern. Pengguna tidak perlu memiliki *basic programming* untuk dapat mengaplikasikan Sway. Keunggulan yang di miliki Sway selain dengan aplikasi lainnya adalah Sway adalah aplikasi berbasis awan, dimana konten terhubung langsung dengan perangkat atau jejaring sosial yang di perlukan, selain itu Sway dapat memuat konten yang di dapat dari berbagai jejaring sosial yang ada seperti Facebook, YouTube dan jejaring sosial lainnya. Sway memiliki fitur yang sangat menunjang kolaborasi antar pengguna dimana pengguna bisa saling terkoneksi satu dengan lainnya dengan mudah agar pengerjaan tugas dapat diselesaikan dengan bersama. Selain itu, Sway juga dapat di akses menggunakan berbagai jenis perangkat yang berbeda dalam satu waktu yang sama sehingga, dengan menggunakan Microsoft Sway memungkinkan siswa belajar dengan cara kolaborasi. Berdasarkan statistik yang dikemukakan oleh StatCounter, hampir 90% pengguna di Indonesia menggunakan Windows sebagai sistem operasi dalam komputernya. Hal ini memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi Sway karena dalam sistem operasi Windows 8.0 hingga yang terbaru, sudah terintegrasi secara otomatis.

Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang merupakan turunan dari teori konstruktivistik yaitu di mana pembelajaran terjadi melalui suatu proses membangun pemahaman dari diri siswa yang dipengaruhi oleh pendidik, rangkaian materi dan siswa sendiri. Pembelajaran kolaboratif dilakukan dengan membangun kelompok-kelompok kecil di mana anggotanya dipilih baik secara acak maupun ditentukan oleh pendidik dan bertujuan untuk mencapai tujuan

bersama. Sejalan dengan itu, Gokhale dalam Brown (2002, hlm 2) menyatakan bahwa ‘Pembelajaran Kolaboratif adalah metode pembelajaran di mana siswa dalam tingkatan pengetahuan yang berbeda bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan akademik.’ Gokhale menyebutkan bahwa anggota kelompok terdiri atas siswa dengan latar belakang pendidikan, ras, dan lingkungan yang berbeda (heterogen), namun terkadang bisa di bentuk secara homogen tergantung tujuan yang ingin dicapai (Brown 2002, hlm. 2).

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini tengah dilanda kekeliruan dalam pelaksanaan belajar-mengajar. Para pendidik cenderung semakin mengabaikan unsur “mendidik” sehingga pembelajaran lebih menekankan pada aspek “latihan mengasah otak”. Aktivitas pendidikan yang seharusnya berisi pengintegrasian antara aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor telah di abaikan begitu saja. Terlihat dari banyaknya sekolah-sekolah yang hanya menitikberatkan pendidikan pada aspek kognitif saja. Hal ini sangat memprihatinkan karena kegiatan yang seharusnya menyatukan antara olah pikir yang merupakan dimensi kognitif, olah rasa yang merupakan dimensi afektif dan olah raga adalah dimensi psikomotorik tidak berjalan secara proporsional dan seimbang (Setyosari, 2009, hlm. 1). Pendidik juga cenderung hanya melakukan transfer ilmu semata pada saat pembelajaran berlangsung tanpa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun pengalamannya.

Davies dalam Setyosari (2009, hlm. 2) menyatakan :

we have tended to forget that the real essence of education is learner-learning and not teacher-teaching. Somehow, we have tended to create a mystical position for the teacher in the educational process, and have neglected the individual's pupil desire and capacity to create, discover, and learn for himself.

Proses pendidikan yang seperti ini cenderung mengabaikan potensi pembelajar sebagai subjek yang belajar tidak berkembang secara optimal karena tidak diberikan kesempatan untuk membuat, mencari dan belajar dengan sendirinya. Contoh nyata dari hasil pendidikan seperti ini adalah peserta didik dapat dikatakan pandai dan memahami mengenai suatu hal, namun mengetahui dan memahami saja tidak menjamin bahwa peserta didik tersebut mampu dalam menerapkan apa

yang telah ia pelajari di sekolah pada kegiatan sehari-hari. Kurangnya pendidikan peserta didik pada ranah afektif juga bisa berdampak buruk, semakin tinggi ilmu yang dimiliki oleh seseorang seharusnya diimbangi pula dengan moral dan sikap seseorang tersebut. Tingginya pemahaman dan pengetahuan seorang manusia cenderung menyalahgunakan pengetahuan tersebut apabila ia tidak memiliki kontrol diri yang baik.

Televisi dan video adalah teknologi yang mampu menyimpan gambar bergerak agar dapat ditampilkan kembali kepada banyak orang demi suatu kepentingan. Televisi sudah marak digunakan oleh masyarakat Indonesia karena menjadi salah satu sarana hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Dengan tingginya minat masyarakat Indonesia dalam menonton televisi, maka semakin banyak pula penyedia saluran-saluran televisi di Indonesia dengan berbagai macam acara yang dihadirkan. Berbagai macam jenis acara dihadirkan baik itu acara dengan tema hiburan, komedi, musik, berita, film, hingga pendidikan. Selain itu, video tidak kalah pesatnya berkembang di Indonesia. Dengan berbagai kemajuan teknologi yang ada sekarang ini, masyarakat tidak hanya dapat menonton video dan acara-acara hiburan lainnya dengan menggunakan televisi saja. Menonton video bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media yang ada seperti ponsel dan komputer. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi internet yang sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat saat ini menonton video menjadi jauh lebih mudah lagi. Berbagai layanan penyedia video hadir salah satunya YouTube. Dengan adanya Youtube, masyarakat di seluruh dunia mampu menonton berbagai video yang diinginkan dengan mudah dan cepat.

Mata kuliah Media Televisi dan Video yang terdapat pada prodi Teknologi Pendidikan merupakan salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh lulusan mahasiswa teknologi pendidikan, dikarenakan media televisi dan video adalah salah satu media yang dapat menunjang pendidikan. Dalam proses pembuatan suatu media baik itu televisi maupun media video sulit dilakukan oleh perseorangan di mana pembuatan media dengan skala yang besar membutuhkan tim yang banyak dalam pengerjaannya. Maka dari itu salah satu cara yang baik untuk menyelesaikan suatu media televisi maupun video adalah dengan

pembelajaran secara kolaboratif. Dalam hal ini, aplikasi Microsoft Sway dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar secara kolaboratif dalam penyusunan dan pembuatan media televisi maupun media video. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat dari Hsiao (2010, hlm. 18) yang mengungkapkan bahwa “*Web-based collaborative learning allows students to approach more complex problems, and to share designs, critiques, and arguments with partners.*” Selain itu, aplikasi Microsoft Sway juga diharapkan mampu membangun paradigma belajar mandiri demi menanggulangi permasalahan-permasalahan pendidikan yang ada.

Berdasarkan Studi Pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan cara mewawancarai dosen pengampu serta mempelajari silabus perkuliahan, didapatkan bahwa Mata Kuliah Media Televisi dan Video menggunakan strategi pembelajaran *Active Learning* (pembelajaran aktif) dan *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek). Dalam mata kuliah ini, kolaborasi menjadi cara yang digunakan untuk mencapai strategi pembelajaran aktif dan strategi pembelajaran berbasis proyek dimana banyak kegiatan yang perlu dilakukan secara berkelompok.

Untuk menanggulangi masalah-masalah pendidikan yang telah dipaparkan, pembelajaran kolaboratif bisa menjadi satu solusi yang sangat baik. Pada pembelajaran kolaborasi pembelajaran lebih menekankan pada aspek interaksi, kerjasama yang saling menghargai, peduli kepada yang lain, penuh tanggung jawab dan rela berkorban demi mencapai tujuan bersama sehingga peserta didik mampu berkembang dengan optimal. Kolaborasi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu strategi pembelajaran yang di terapkan pada mata kuliah Media Televisi dan Video. Kolaborasi sesungguhnya sudah melekat pada diri manusia dan masyarakat Indonesia sejak dari lama. Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang sangat membutuhkan satu dengan lainnya agar bisa bertahan hidup. Manusia sudah membutuhkan satu dengan lainnya sejak awal mereka lahir, seorang bayi yang membutuhkan ibunya untuk tumbuh dan berkembang, seorang ibu yang membutuhkan suami untuk menghidupinya, sesama saudara, dan lainnya. Kegiatan sosial yang sudah sangat lekat pada masyarakat Indonesia diwujudkan dengan istilah gotong royong. Sesama warga

dalam suatu tempat saling bahu membahu untuk menyelesaikan suatu masalah demi mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Satu elemen masyarakat sangat bergantung dengan elemen masyarakat lainnya agar ketercapaian tujuan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran kolaboratif yang menggunakan media aplikasi Microsoft Sway. Maka dari itu, peneliti memilih judul “Pengaruh Pemanfaatan Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Kolaborasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Televisi dan Video” untuk mengetahui peningkatan kolaborasi mahasiswa dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh pemanfaatan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kolaborasi pada mata kuliah Media Televisi dan Video?”. Secara khusus masalah penelitian tersebut dirinci dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi dan Video ?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi dan Video ?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi dan Video ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pengaruh pemanfaatan Microsoft Sway terhadap peningkatan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Media Televisi

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Menganalisis dan Mendeskripsikan perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi.
- b. Menganalisis dan Mendeskripsikan perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi.
- c. Menganalisis dan Mendeskripsikan perbedaan pengaruh peningkatan kemampuan kolaborasi aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) antara sebelum menggunakan aplikasi microsoft sway dan sesudah menggunakan aplikasi Microsoft sway pada mata kuliah Media Televisi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Sway terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini secara khusus diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar seperti yang di paparkan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara eksplisit penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi Microsoft Sway dan pemanfaatannya sebagai alat

bantu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi mahasiswa program studi teknologi pendidikan pada mata kuliah media televisi dan video.

2. Manfaat Praktis

1) Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pembelajaran bagi peneliti melalui proses pengaplikasian ilmu yang didapatkan selama perkuliahan selain itu, hasil penelitian juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.

2) Praktisi Pendidikan

Penelitian dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway ini diharapkan dapat memberikan gambaran pada guru dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi yang positif untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi yang disampaikan, yang dalam hal ini pemanfaatan aplikasi Microsoft Sway dimaksudkan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi pada peserta didik.

3) Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Sway ini diharapkan dapat lebih memudahkan peserta didik agar aktifitas kolaborasi dalam pembelajaran dapat tercipta dengan lebih mudah sehingga dapat meningkatkan kompetensi.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah (2015) yang telah ditentukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Dalam bab ini membahas mengenai landasan teoritik yang mendukung data penelitian, berupa konsep belajar, konsep pembelajaran, konsep media pembelajaran, konsep Pembelajaran Kolaboratif, aplikasi Microsoft Sway, mata kuliah media televise dan video, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai metodologi dari penelitian yang dilakukan. Terdiri dari metode dan desain penelitian, lokasi, populasi, sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen, analisis data serta asumsi dan hipotesis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini membahas mengenai dekskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi. Dalam bab ini membahas mengenai tiga hal pokok yaitu kesimpulan berisikan poin utama dari hasil penelitian dan juga implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dan untuk lembaga yang terkait.