

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan TIK yang semakin pesat telah mendorong industri pendidikan untuk mulai menggunakan sistem pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. *Technology Enhanced Learning* (TEL) memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar dari lokasi manapun. *Technology enhanced learning* (TEL) merupakan teknologi yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. *Technology enhanced learning* (TEL) menjadi faktor penting untuk memastikan pembangunan berkelanjutan (Vassiliadis & Stefani, 2022). *Technology enhanced learning* (TEL) digunakan untuk menggambarkan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, ini bisa digambarkan dengan teknologi analog dan digital. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan dilihat dari semakin didominasinya masyarakat dengan bermacam-macam teknologi seperti smartphone, tablet, komputer, dan banyak lagi teknologi yang terus berkembang yang membuat sebagian besar hari-hari masyarakat dihabiskan untuk berinteraksi dengan beberapa bentuk teknologi, menjadikan *technology enhanced learning* (TEL) sangat penting untuk pendidikan sekarang, karena menjadi standar pendidikan yang dapat diharapkan pada saat ini dan juga bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan saat ini sudah memasuki fase dimana teknologi tidak hanya sebagai sumber daya yang penting,

melainkan juga sebagai alat penting untuk membantu meningkatkan pengalaman bagi peserta didik dan pendidik. *Technology enhanced learning* (TEL) mencakup berbagai teknik berbasis TIK seperti *YouTube*, *website*, sistem manajemen pembelajaran, aplikasi seluler dan web, serta platform serupa lainnya (Dubey & Sahu, 2022). Dengan *technology enhanced learning* (TEL), pendidik tidak lagi terbatas pada buku teks yang disediakan oleh institusi, melainkan dapat menggunakan sumber lain seperti video, audio, dan bagian multimedia lainnya.

Proses pengajaran di sekolah seringkali melibatkan multimedia interaktif. Istilah ini muncul dari kata multimedia yang memiliki arti elemen media, seperti komponen audio, visual, audiovisual, dan animasi. Dari beberapa media tersebut diintegrasikan menjadi satu kesatuan ke dalam sebuah komputer dan diolah yang nantinya ditampilkan secara bersamaan. Multimedia banyak digunakan di beberapa bidang diantaranya: bidang ekonomi, olahraga, kesehatan, pendidikan dan masih banyak lagi. Dengan menggunakan multimedia di beberapa bidang, bermaksud untuk memaksimalkan semua indra yang ada pada manusia sehingga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kepada publik dengan baik.

Adapun pemahaman interaktif itu sendiri, dapat digambarkan sebagai komunikasi dua arah dari sejumlah komponen komunikasi (Lestari, 2020). Interaksi antara pengguna produk dan komputer adalah komponen komunikasi yang dimaksud. Multimedia interaktif adalah semacam media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar siswa secara langsung melalui komputer, menurut Nahak et al. (2022). Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif dimana selain melihat dan mendengar, pengguna juga dapat melakukan sesuatu didalamnya.

Mata kuliah asesmen dan evaluasi membahas tentang konsep asesmen dan evaluasi, mengembangkan instrumen baik tes maupun non tes (Sugihartini & Agustini, 2018). Asesmen dan Evaluasi merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa agar mampu mengaplikasikan teori-teori pengukuran, evaluasi serta melakukan pengembangan dan analisis tes maupun non tes. Dalam perkuliahan asesmen dan evaluasi pembelajaran, pengguna media pembelajaran masih dirasa belum bervariasi, penyampaian materi masih menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran, dengan banyaknya teori - teori yang harus dipahami tentunya pembelajaran akan terkesan tidak menarik dan membuat peserta didik jenuh. Adanya pembelajaran interaktif multimedia yang mengekspresikan diri dalam bentuk teks, grafik, musik, video, dan animasi, dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Berkat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, proses pembelajaran akan lebih seru dan semangat belajar siswa akan semakin tumbuh.

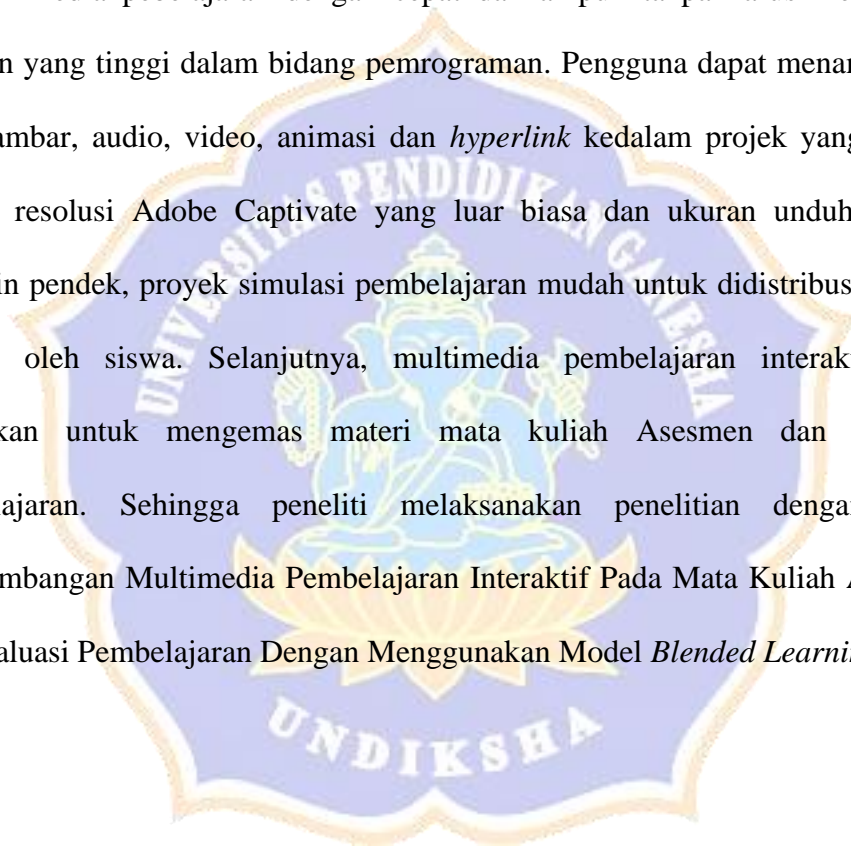
Agar siswa dapat memahami informasi pembelajaran yang disajikan, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran. Proses dari pembelajaran mendeskripsikan mengenai model skema ataupun kerang yang hal tersebut sering disebut sebagai model pembelajaran. *Blended Learning* menjadi salah satu bagian dari model pembelajarana yang populer digunakan di masyarakat. Model ini diartikan sebagai sebuah pembelajaran yang mencampurkan berbagai macam gaya pembelajaran dalam kelas. Melalui Teknik penyampaiannya, model pembelajaran ini tentunya akan memberikan kemudahan bagi siswa ataupun pendidik dalam kelas (Wijoyo et al., 2020). Pembelajaran online dan tatap muka digabungkan untuk menciptakan *Blended Learning*. Paradigma pembelajaran ini mengintegrasikan

teknologi dengan model pembelajaran tradisional. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang masuk ke segala bidang termasuk bidang pendidikan, model *blended learning* ini cocok digunakan untuk model pembelajaran sekarang yang mengkombinasikan pembelajaran dengan teknologi (Rusman et al., 2011). Marito & Riani (2022) *blended learning* menjadi sebuah model pembelajaran yang memfokuskan kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

Dari observasi yang telah dilakukan, dengan melakukan penyebaran angket berupa *google form* terhadap mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Informatika Undiksha yang telah mengambil matakuliah asesmen dan evaluasi. Ditemukan suatu permasalahan yaitu pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada teori atau konsep, belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran sehingga berpengaruh pada motivasi belajar. Permasalahan tersebut juga dialami pada penelitian Damayanti & Putra (2021), masih belum bervariasinya penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah sehingga berpengaruh pada motivasi belajar siswa dan masih jarang nya pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya pada matakuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan survei yang dilakukan dengan 37 responden, 35 di antaranya mengatakan bahwa mereka tertarik dan menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif, mendukung hal tersebut.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa merupakan jawaban yang mungkin dari permasalahan yang telah diidentifikasi, karena bentuk visual yang menarik bagi peserta didik dengan pengembangan menggunakan *Adobe Captivate*. *Adobe captivate* merupakan aplikasi yang dikhususkan untuk membuat media

pembelajaran interaktif. *Adobe captive* dapat digunakan pada perangkat *Microsoft Windows* dan *Mac OS*. Cara penggunaan *Adobe captive* hampir sama dengan *powerpoint* namun kelebihanannya adalah bisa membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi. Dengan menggunakan *adobe captivate*, tenaga pendidik menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Putri et al., 2019). *Adobe captivate* memungkinkan setiap pengguna untuk membuat simulasi media pembelajaran dengan cepat dan ampuh tanpa harus mempunyai keahlian yang tinggi dalam bidang pemrograman. Pengguna dapat menambahkan text, gambar, audio, video, animasi dan *hyperlink* kedalam proyek yang dibuat. Karena resolusi *Adobe Captivate* yang luar biasa dan ukuran unduhan yang mungkin pendek, proyek simulasi pembelajaran mudah untuk didistribusikan dan diakses oleh siswa. Selanjutnya, multimedia pembelajaran interaktif akan digunakan untuk mengemas materi mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Model *Blended Learning*”.



1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Captivate pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran?
2. Bagaimana pengalaman dosen dan mahasiswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Captivate pada matakuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.
2. Untuk menganalisis pengalaman dosen dan mahasiswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* pada matakuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan memiliki ruang lingkup dengan batasan permasalahan yang diangkat dengan diuraikan berikut ini.

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* mengacu pada silabus dan RPS Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran

2. Pembelajaran interaktif dengan software *Adobe Captivate*, multimedia dibuat dengan kemampuan menampilkan teks, foto, video, dan tombol interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi dan evaluasi dalam bentuk soal latihan.
3. Informasi yang dikembangkan untuk penelitian ini adalah informasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat.
4. Multimedia dibuat dalam format berbasis web atau berbasis browser yang dapat diakses melalui browser.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dapat digunakan sebagai sebuah acuan ataupun pemahaman bagi para peneliti lain yang menggunakan topik yang sama mengenai multimedia pembelajaran interaktif. Sehingga dapat menjadi bagian dari kajian dalam penelitian yang dilaksanakan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi pendidik dan instansi yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Guna membantu mata kuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran, skripsi ini dapat dijadikan sebagai pedoman oleh tenaga pendidik tingkat perguruan tinggi. Pendidik dapat menggunakan produk ini untuk menyederhanakan persiapan materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

b. Bagi Instansi

Temuan penelitian ini dapat digunakan oleh kampus dalam meningkatkan cara belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Yang tentunya dapat meningkatkan minat belajar pada materi pelajaran dan mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

