

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pada abad 21 ini perkembangan zaman diikuti oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Dimana teknologi sudah memberikan dampak yang besar terhadap masyarakat dunia, baik dampak positif maupun dampak negatif. Penggunaan teknologi ini juga tidak lepas dari dukungan teknologi internet yang semakin mempermudah mengakses data serta menyebarkan secara bebas berbagai macam informasi yang dikemas dalam bentuk digital.

Penggunaan teknologi digital tidak lagi terhalang sebuah batas. Terjadinya pertukaran informasi tidak mengenal ruang dan waktu. Kondisi kehidupan di masyarakat saat ini sudah dipengaruhi oleh kehadiran perangkat elektronik atau perangkat digital yang memberikan perubahan terhadap berbagai sektor di dunia, seperti sektor ekonomi, politik dan pendidikan. Kehidupan tersebut dikenal dengan *electronic life (e-life)*.

Di abad 21 ini atau disebut juga dengan era milenial, terdiri dari dua kategori masyarakat, yaitu kategori *Digital Native* dan *Digital*

Immigrants. Masyarakat yang terlahir pada era milenial termasuk dalam kategori *Digital Native*. Masyarakat yang termasuk dalam generasi milenial adalah mereka yang lahir pada tahun 1980-1994 atau yang dijuluki sebagai generasi Y. Selain itu ada juga masyarakat yang lahir pada tahun 1995-2015 atau sebutannya adalah generasi Z. Sebutan *Digital Native* diperuntukan bagi mereka yang lahir di kehidupan dengan penggunaan komputer dan berbagai macam perangkat elektronik lainnya. Berbeda halnya dengan masyarakat yang termasuk dalam kategori *Digital Immigrants* yang lahir sebelum tahun 1980. Dimana masyarakat kategori ini perlu beradaptasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai masyarakat *Digital Native*, penggunaan teknologi sudah merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari penggunaan media sosial, *e-commerce* dalam dunia bisnis, hingga penggunaan bahan ajar dalam dunia pendidikan yang bersifat digital. Berbeda halnya dengan masyarakat *Digital Immigrants*, dimana masyarakat ini perlu beradaptasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat mengimbangi perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi membuat berbagai sektor mengubah strategi untuk menciptakan inovasi dengan menempatkan teknologi sebagai unsur utama. Seperti halnya sektor ekonomi bidang perbankan yang dahulu hanya dapat melakukan transaksi *online* melalui *Automatic*

Teller Machine (ATM), kini juga dapat dilakukan secara *online* melalui *electronic banking (e-banking)*. Kemudian dari sektor pendidikan juga memiliki berbagai inovasi produk digital berupa aplikasi edukasi dan konten digital. Kini keberadaan guru atau tenaga pendidik bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar dan buku juga tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak. Dunia pendidikan merespon dengan baik perkembangan teknologi digital sehingga mencetuskan berbagai produk digital seperti *electronic book (e-book)*, *electronic learning (e-learning)*, *electronic journal (e-journal)*, *electronic library (e-library)* dan sebagainya.

Dari berbagai produk digital yang disebutkan di atas, di Universitas Negeri Jakarta terdapat program studi yang ikut serta dalam perkembangan teknologi digital di dalam dunia pendidikan. Program studi tersebut adalah Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta. Program studi ini memiliki ciri khas, yaitu dapat mendesain. Namun bukan hanya desain biasa. Tapi desain yang di dalamnya mengandung isi desain yang baik, mulai dari kesesuaian tujuan, visual, isi materi dan lain-lain. Biasanya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta itu suka mengikuti perkembangan teknologi, punya *passion* pada dunia pendidikan, visioner, terbuka terhadap banyak kemungkinan, mudah beradaptasi, antusias terhadap sesuatu yang baru, inovatif dan peduli

tinggi pada bidang pengembangan kualitas pendidikan.¹ Mahasiswa dan dosen terus berinovasi dan berkolaborasi mengembangkan produk pembelajaran untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi proses belajar. Disini dosen bertindak sebagai pembimbing dan mahasiswa bertindak sebagai *agent of change*.

Sebutan *agent of change* bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta tentunya memiliki arti tersendiri untuk membedakannya dengan mahasiswa program studi yang lain. Perbedaannya terletak pada karakteristik mahasiswa. Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta memiliki karakteristik salah satu diantaranya adalah berpikir sistemik, artinya mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta memiliki sebuah cara untuk memahami dan menyelesaikan sebuah masalah dengan menganalisis masalah yang memiliki pola keteraturan dan bekerja sebagai sebuah sistem. Hal tersebut serupa dengan model ADDIE yang merupakan suatu model disain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem, ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze* (menganalisis), *Design*

¹ <http://erafmunj.blogspot.com/2019/08/teknologi-pendidikan.html?m=1> diakses 12 Februari 2021 pukul 14:23

(mendesain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), *Evaluation* (menilai).²

Selain itu, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta juga dituntut untuk aktif, kreatif dan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan salah satu misi dari Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta sebagai berikut:

“Menghasilkan lulusan yang kreatif, berjiwa entrepreneur, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan, meningkatkan potensi diri terus menerus melalui berbagai macam interaksi baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan dengan masyarakat.”³

Dengan adanya misi tersebut, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta terus mengasah kemampuan diri untuk dapat mencapai kesesuaian dengan yang diharapkan dibantu dengan bimbingan dari dosen.

Dalam mengasah kemampuan diri mahasiswa, dosen Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta memfasilitasi bahan ajar melalui beberapa produk digital yang dirancang untuk

² Prawiradilaga. *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008). h.21

³ <http://fip.unj.ac.id/tp/visi-misi-tujuan/>, diakses 13 Februari 2021 pukul 14:23

membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, hingga memperluas ketersediaan akses informasi serta sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan tenaga pendidik. Produk digital tersebut berupa *electronic book (e-book)* dan *electronic learning (e-learning)*.

Sebelum adanya kurikulum terbaru, di Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta masih terdapat Mata Kuliah Analisis Peserta Didik yang merupakan mata kuliah pilihan untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta semester 3. Mata kuliah ini menjelaskan tujuan yang akan dicapai oleh mahasiswa mulai dari mampu mendeskripsikan kedudukan analisis peserta didik hingga dapat memberi contoh prosedur analisis peserta didik. Selain itu, manfaat dari Mata Kuliah Analisis Peserta Didik untuk seorang Teknolog Pendidikan adalah sebagai referensi dalam menganalisis peserta didik untuk mendesain dan memproduksi produk pembelajaran yang tepat guna. Kemudian proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu masih menggunakan buku cetak, menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab di dalam kelas. Namun setelah memiliki kurikulum terbaru, kini Mata Kuliah Analisis Peserta Didik sudah ditiadakan. Tetapi buku Analisis Peserta Didik dalam Teknologi Pendidikan tetap tersedia

sebagai sumber belajar di Ruang Baca Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta.

Ruang Baca Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta merupakan layanan ruang baca khusus mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta yang di dalamnya terdapat fasilitas buku, karya ilmiah dan layanan akses internet. Ruang baca ini dapat memberikan akses kepada mahasiswa untuk mendapatkan sumber belajar baik yang berbentuk cetak maupun digital.

Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta terus mengikuti perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan, dilakukan inovasi terhadap kebutuhan sumber belajar. Sesuai dengan ciri dan karakteristik dari mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta, maka dibutuhkan sumber belajar berbentuk digital yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses sumber belajar tersebut, sehingga tercipta sumber belajar yang efektif dan efisien tanpa harus mengurangi capaian kompetensi yang diinginkan.

Maka dari itu, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Layanan Referensi Elektronik (e-Reference) “Analisis Peserta Didik” di Ruang Baca Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan analisis masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa masalah yang dihadapi oleh tenaga pendidik dalam memberikan salah satu sumber belajar materi Analisis Peserta Didik?
2. Media pembelajaran apa yang sesuai untuk mendapatkan materi Analisis Peserta Didik?
3. Produk pembelajaran apa yang sesuai untuk materi Analisis Peserta Didik?
4. Apakah media pembelajaran yang akan dilakukan pengembangan dapat membantu tenaga pendidik dalam memberikan materi Analisis Peserta Didik?
5. Bagaimana mengembangkan layanan referensi elektronik pada buku Analisis Peserta Didik dalam Teknologi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Pada penelitian kali ini, penulis memfokuskan pada pengembangan layanan referensi elektronik “Analisis Peserta Didik” di Ruang Baca Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran layanan referensi elektronik “Analisis Peserta Didik” di Ruang Baca Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Manfaat Praktis

a. Peneliti:

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan sumber belajar, terutama layanan referensi elektronik.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan melalui kegiatan penelitian.

b. Pengguna Layanan Referensi Elektronik:

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan kepada tenaga pendidik dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Menjadikan layanan referensi elektronik sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Manfaat Teoritis

1. Sebagai bentuk pengaplikasian Teknologi Pendidikan dalam kawasan pengembangan.
2. Sebagai bentuk pengaplikasian teori yang telah dipelajari selama di Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta.
3. Sebagai bahan referensi dan perbandingan kepada penelitian pengembangan yang akan datang.

