

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih menjadikan manusia dituntut untuk selalu menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut dikarenakan pada saat ini hidup manusia tidak bisa dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dampak perkembangan teknologi sangat signifikan, manusia sudah tergantung dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menyebabkan mobilitas informasi sangat cepat, kejadian dari berbagai belahan dunia bisa kita nikmati secara langsung. Teknologi informasi dan komunikasi sendiri adalah segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, pengelolaan dan penyampaian atau pemindahan informasi antar sarana atau media.<sup>1</sup> Maka dengan adanya keberadaan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini harus mampu menjadi sarana untuk mengadopsi kerangka keilmuan modern sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Terdapat beberapa hasil dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, diantaranya adalah dengan adanya internet. Internet sendiri adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media

---

<sup>1</sup> [bpptik.kominfo.go.id/glosarium/teknologi-informasi-dan-komunikasi/](http://bpptik.kominfo.go.id/glosarium/teknologi-informasi-dan-komunikasi/) diakses pada hari rabu 19 februari 2020

yang lainnya.<sup>2</sup> Beberapa fungsi internet diantaranya adalah memudahkan untuk mengakses informasi, memudahkan untuk melakukan komunikasi serta memudahkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Selain itu internet juga memiliki beberapa manfaat diantaranya bermanfaat untuk bisnis, hiburan serta pendidikan.

Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dalam bentuk media pembelajaran seperti *online learning*. Menurut Dabbagh dan Bannan-Ritland mendefinisikan online learning sebagai berikut.<sup>3</sup> “*An open and distributed learning environment that uses pedagogical approaches, enabled by internet and web-based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction.*” Jika diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia berarti *online learning* adalah lingkungan belajar yang terbuka dan terdistribusi yang menggunakan pendekatan pedagogik, dimungkinkan oleh teknologi berbasis web dan internet, untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan melalui tindakan dan interaksi yang bermakna. Jadi walau berbasis kepada keberadaan teknologi informasi dan komunikasi, *online learning* tetap mengedepankan kepada lingkungan belajar yang bermakna dan sesuai dengan tujuan pedagogi.

Program studi Teknologi Pendidikan adalah program studi yang berada di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Program studi ini memiliki profil lulusan dengan dua konsentrasi, yaitu konsentrasi teknologi kinerja

---

<sup>2</sup> [www.dewaweb.com](http://www.dewaweb.com) diakses pada hari jumat 6 maret 2020

<sup>3</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) h.272.

dan desainer pembelajaran. Pada konsentrasi teknologi kinerja seorang lulusan Teknologi Pendidikan harus mampu menganalisis penurunan kinerja organisasi, kesenjangan pada kompetensi, serta kemampuan pada karyawan di sebuah lembaga atau organisasi. Untuk konsentrasi desain pembelajaran seorang lulusan Teknologi Pendidikan diharapkan mampu membuat rancangan pembelajaran yang sistematis sesuai dengan model pembelajaran yang telah dipelajari. Seorang lulusan Teknologi Pendidikan baik itu dengan konsentrasi teknologi kinerja maupun konsentrasi desain pembelajaran mampu merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang baik serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik seorang lulusan teknologi Pendidikan dibekali dengan beberapa mata kuliah penting, salah satunya yaitu mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan (PDP).

Persepsi dan Desain Pesan adalah salah satu mata kuliah penting yang harus dipelajari oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini ada sebagai dasar untuk mahasiswa dapat merancang suatu pesan atau materi pembelajaran agar dapat diterima secara tepat oleh pebelajar. Mata kuliah ini dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* yaitu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara *online learning* dan pembelajaran tatap muka. Di dalam proses pembelajarannya mata kuliah ini menggunakan model *blended learning* dengan tipe *Flipped Classroom*. Pada pertemuan ke-1 sampai dengan ke-7 mahasiswa diminta untuk mengakses materi yang terdapat pada hylearn dan mempresentasikannya pada pertemuan selanjutnya serta diakhiri

dengan ulangan tengah semester pada pertemuan ke-8. Kemudian untuk pertemuan ke-9 sampai ke-15 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *blended learning* tipe *Flipped Classroom* dimana materi dan tugas disajikan di dalam *hylearn* serta tugas dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, tepatnya pada pertemuan ke-13. Pengembang mengamati masih banyaknya mahasiswa yang salah memberikan contoh pada saat mereka melakukan presentasi dari tugas yang diberikan oleh dosen. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh pengembang kepada Ibu Retno Widyaningrum, S.sos, M.M selaku dosen pengampu mata kuliah tersebut. Terdapat beberapa mahasiswa yang masih salah dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan. Hal itu terjadi karena pada *learning object* di *online learning* tersebut masih membuat mahasiswa kesulitan memahami materi yang dipelajari atau belum bisa menuntut mahasiswa untuk membuat pesan visual yang baik sesuai dengan materi yang dipelajari. Begitu juga dengan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa yang sedang mengambil matakuliah tersebut diantaranya adalah Fadhil Naufal, ia mengakui masih kesulitan mempelajari mata kuliah ini pada saat menggunakan *hylearn*, terutama pada materi tentang 'konsep visual lebih luas' dimana pada bagian generalisasi ia kesulitan untuk memahaminya. Sama seperti yang dialami oleh Fransisca Ratna ia kesulitan memahami pada bagian tentang "visualisasi data dan konsep luas" ditambah *learning object* berupa PPT yang diberikan masih rancu dan dapat menyebabkan mispersepsi dari mahasiswa itu sendiri. Begitu juga yang dialami oleh

Abi Abdul Malik, ia sedikit kesulitan memahaminya karena PPT yang diberikan pada online learning kurang begitu jelas yang. Menjadi sangat tidak relevan ketika mata kuliah ini hadir sebagai penuntun mahasiswa teknologi Pendidikan agar dapat mendesain pesan pembelajaran yang efektif namun materi yang dipelajarinya masih terdapat ambiguitas dan sukar dipahami.

Kendala-kendala yang disebutkan di atas tentunya akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut dan akhirnya juga akan mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dalam rangka untuk meningkatkan kualitas serta efisiensi dan efektifitas pembelajaran perlu dikembangkan *learning object* yang tepat yang nantinya akan ditempatkan ke dalam *online learning* pada mata kuliah tersebut.

Di dalam *online learning* terdapat potongan-potongan konten yang disebut dengan *learning object*. Secara umum *Learning Object* atau LO merupakan bahan ajar yang digunakan untuk menyampaikan isi materi kepada pembelajar dan dilakukan dengan memenggal materi inti secara spesifik serta disajikan secara berurutan.<sup>4</sup> *Learning Object* sendiri merupakan hasil konversi materi pembelajaran yang dikembangkan menjadi berbagai bentuk digital multimedia seperti teks, gambar, audio, video dan multimedia. Tujuannya agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik efektif dan efisien. Untuk penggunaannya di *online learning* sendiri, saat ini

---

<sup>4</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, (Jakarta: Prenada Media Group 2013), h. 151.

sudah terdapat LO (*learning object*) berbentuk gambar, powerpoint dan beberapa video dari pihak penyedia ketiga seperti youtube.

Dalam rangka untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja, sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan yang dikeluarkan oleh Associate for Educational Communications and Technology atau AECT pada tahun 2004 berbunyi: “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*”<sup>5</sup> Bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah studi dan etikal praktik untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang tepat. Maka dari itu berdasarkan pengertian Teknologi Pendidikan tersebut diharapkan seorang lulusan teknologi pendidikan mampu menjadi fasilitator belajar dengan baik.

Peran Teknologi Pendidikan dalam menangani kendala-kendala di atas sangat dibutuhkan terkait dengan memfasilitasi belajar guna membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu penulis bermaksud mengembangkan sebuah *Learning Object* untuk mata kuliah Persepsi Desain Pesan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Learning Object* tersebut berbentuk video interaktif yang merupakan sebuah alternatif sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada mata kuliah tersebut seperti yang

---

<sup>5</sup> Prawiradilaga, Op.Cit h.31

telah disebutkan di atas. Video interaktif dipilih karena dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan yang benar, terutama di dalam penggunaannya untuk pembelajaran.

Melalui penggunaan video interaktif diharapkan dapat memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah di kelas, juga bila dibandingkan bentuk *Learning Object* yang lain seperti PPT, PDF atau word, video interaktif memungkinkan adanya interaksi mahasiswa dengan materi pembelajaran. Pengembang berharap dengan adanya video interaktif ini dapat memfasilitasi mahasiswa dalam perkuliahan pada mata kuliah Persepsi Desain Pesan sebagaimana tertuang dalam tujuan Teknologi Pendidikan sendiri yaitu untuk memfasilitasi belajar.

Maka peneliti akan mengembangkan Video Interaktif sebagai *Learning Object* untuk perkuliahan mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan. Video interaktif ini diharapkan dapat menuntun mahasiswa untuk membuat pesan visual sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan yang benar dan lebih baik.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut. Maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apa saja kendala yang dialami oleh mahasiswa yang sedang mengamil mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?

2. Apakah pembelajaran online pada mata kuliah tersebut sudah menggunakan *Learning Object* yang tepat?
3. Apakah video interaktif dapat memfasilitasi belajar bagi mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Persepsi Desain Pesan?
4. Apakah dengan adanya video interaktif mampu membantu dosen dalam proses pembelajaran mata kuliah persepsi desain pesan?
5. Bagaimana mengembangkan video interaktif sebagai *learning object* dalam mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian dibatasi pada masalah nomor 5, yaitu :

- a. Jenis penelitian : Penelitian pengembangan video interaktif sebagai *learning object*.
- b. Bidang Studi : Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan.
- c. Sasaran : Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta tingkat pertama.
- d. Tempat : Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: **“Bagaimana Mengembangkan Video Interaktif Sebagai *Learning Object* Untuk *Online Learning* Pada Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan?”**

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa video interaktif yang nantinya dapat digunakan sebagai *learning object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Kegunaan yang dapat dihasilkan dari pengembangan ini antara lain :

##### **1. Manfaat Praktis**

- a. Membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata kuliah Persepsi Desain Pesan.
- b. Dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.
- c. Dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan

- d. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

## 2. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian teoritis dibidang Teknologi Pendidikan.
- b. Sebagai sumber pemikiran dan referensi bagi pengembang selanjutnya.
- c. Dapat dijadikan studi perbandingan dan kajian untuk penelitian bidang Pendidikan pada masa yang akan datang.

