

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi pendidikan berkembang sebagai kajian disiplin keilmuan di Amerika Serikat. Pada saat itu teknologi dijadikan sebagai proses yang dapat meningkatkan nilai tambah, sehingga dapat menghasilkan produk yang digunakan sebagai bagian dari sistem.

Perkembangan teknologi pendidikan bermula dari sebuah alat peraga yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dibidang pendidikan, yaitu media audiovisual. Audiovisual digunakan pada akhir perang dunia II, sebab Audiovisual cenderung berhubungan dengan teori komunikasi yang dapat membantu peperangan pada saat itu. Setelah perang dunia II selesai, muncul kembali definisi AECT (*Association for Educational communication and Technology*) dan Lembaga Teknologi Pengajaran (LTP). Pada saat itu teknologi pendidikan lebih dikenal sebagai teknologi pembelajaran, karena dibutuhkan kompetensi tenaga ahli yang terus dikembangkan sehingga dapat memecahkan masalah belajar.

IKIP Jakarta mulai membuka Program S1 Teknologi Pendidikan pada tahun 1976 dan pada tahun 1978 Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan kembali dibuka. Pada saat itu, mayoritas tenaga ahli berasal dari Amerika Serikat melalui bantuan teknis UNSAID dan telah membawa konsep-konsep teknologi pendidikan yang sudah dikembangkan disana.

Setelah perkembangan dari tahun ke tahun, dibukalah Program Studi Pengembangan Kurikulum atau dapat disebut dengan Jurusan Kurikulum, akan tetapi pada saat itu lapangan pekerjaan bagi lulusan sangatlah terbatas. Maka Jurusan Kurikulum kembali ditutup dan diganti menjadi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atau KTP. Setelah kurikulum telah terintegrasikan dengan teknologi pendidikan, maka kembali diubah menjadi Jurusan Teknologi Pendidikan atau TP.

Jurusan Teknologi Pendidikan sejak tahun 2002 hingga saat ini sampai Jurusan sudah berganti menjadi Program Studi yang telah ditetapkan oleh DIKTI mencoba untuk membagi atas tiga kompetensi dengan beberapa alasan didalamnya, yaitu adanya perkembangan definisi pada tahun 1994 yang menyatakan bahwasanya teknologi kinerja sudah masuk kedalam teknologi pendidikan dan adanya kebutuhan didunia kerja yang dimana dunia kerja membutuhkan

lulusan teknologi pendidikan untuk terjun langsung dalam bidang diklat. Maka dari hal ini, berdampak pada luasnya garapan teknologi pendidikan sehingga mengakibatkan banyaknya matakuliah yang harus diambil oleh mahasiswa. Berdasarkan dari adanya beberapa alasan maka muncul sebuah ide untuk dapat memfokuskan tujuan dari pencapaian kriteria lulusan teknologi pendidikan, yaitu dengan membagi menjadi 3 konsentrasi. Pembagian 3 konsentrasi tersebut antara lain: (1) Pengembang Pembelajaran, (2) Pengembang Media dan Sumber Belajar, (3) Pengembang Teknologi Kinerja.

Kriteria pencapaian lulusan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan sangat sesuai dengan definisi AECT 1994 yang dimana telah disempurnakan menjadi definisi AECT 2004 sesuai dengan referensi dari *Januszewski* dan *Molenda* (2008, hlm.2), yang menyatakan:<sup>1</sup>

*“Educational technology is the **study and ethical practice** of facilitating **learning** and improving **performance** by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.*

Dari definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa studi dan praktik etis dapat memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, memanfaatkan serta mengelola

---

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hal.31

proses dan sumber belajar teknologi yang tepat guna. Berdasarkan dengan adanya teori (studi) dan praktik dapat mengatur pola pikir atau paradigma seorang lulusan teknologi pendidikan didunia kerja, sehingga lulusan dapat menjadi seorang perancang, pengembang, pemanfaat atau pengguna, pengelola, serta evaluator proses dan sumber belajar. Semua hal tersebut merupakan pengaruh antara hubungan teknologi pendidikan dengan definisi dan kawasan-kawasan dibidang teknologi pendidikan.

Dari definisi tersebut telah menjelaskan bahwasanya lulusan teknologi pendidikan tidak hanya dapat memecahkan masalah belajar melainkan dapat meningkatkan kinerja. Oleh karena itu, penjelasan mengenai batasan lapangan pekerjaan bagi lulusan teknologi pendidikan menjadi cukup luas yaitu seorang lulusan teknologi pendidikan tidak hanya dapat bekerja di sekolah atau *school oriented* melainkan dapat bekerja didalam organisasi atau *organization oriented*. Maka dengan adanya. 3 konsentrasi pada teknologi pendidikan yang berjalan dengan semaksimal mungkin dapat memperbesar peluang untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai.

Pembagian konsentrasi tersebut dapat membuat lulusan hanya memfokuskan dirinya pada satu konsentrasi yang dimiliki saja sesuai dengan pilihan konsentrasi pada saat perkuliahan dan dengan hal

tersebut dapat mengakibatkan lulusan sangat kurang dalam menguasai konsentrasi pengembang media dan sumber belajar yang pada saat ini konsentrasi tersebut diisukan sebagai kompetensi utama dalam Program Studi Teknologi Pendidikan. Contohnya seperti, lulusan A hanya memilih untuk mengambil konsentrasi pengembang teknologi kinerja atau konsentrasi pengembang pembelajaran pada saat perkuliahan, maka dapat dikatakan bahwasanya lulusan A hanya menguasai kompetensi pengembang teknologi kinerja atau kompetensi pengembang pembelajaran saja dan kurang menguasai dalam kompetensi pengembang media dan sumber belajar.

Berdasarkan data survey penelitian studi penelusuran alumni (*tracer study*) pada tahun 2016,<sup>2</sup> Lulusan S1 Teknologi Pendidikan memiliki profesi yang cukup beragam. Hal ini disebabkan karena adanya keragaman kompetensi dan luasnya garapan dalam bidang pekerjaan yang dapat diambil oleh para lulusan.

Akan tetapi kenyataannya didalam dunia pekerjaan, seorang lulusan dituntut untuk menguasai kompetensi lainnya sehingga lulusan harus mempelajari kembali kompetensi yang lain secara mandiri. Misalnya saja, lulusan A yang menguasai kompetensi teknologi kinerja

---

<sup>2</sup> Eveline Siregar dan Diana Ariani, *Data Survey dari Penelitian Studi Penelusuran Alumni (Tracer Study) untuk Pengembangan Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Tahun 2016) hal.22

pada saat perkuliahan dan telah bekerja di suatu perusahaan dan mendapatkan tugas yang berbasis kompetensi pengembang media, secara tidak langsung lulusan A harus mempelajari dan menguasai kompetensi Pengembang Media secara mandiri agar dapat menyelesaikan tugasnya. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa, adanya ketidaksesuaian antara kompetensi yang dimiliki lulusan dengan tugas yang harus dikerjakan ditempat bekerja dan ketidaksesuaian kompetensi tersebut banyak dialami oleh para lulusan teknologi pendidikan. Permasalahan ini akan mengakibatkan kendala atau hambatan yang dapat mempengaruhi kinerja lulusan didalam dunia pekerjaannya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk mencari informasi mengenai bagaimana relevansi kompetensi lulusan teknologi pendidikan dengan dunia kerja khususnya untuk kompetensi pengembang teknologi kinerja dan kompetensi pengembang pembelajaran, karena masih banyak hambatan atau kendala yang dialami lulusan teknologi pendidikan untuk mengerjakan tanggung jawab atau tugas yang berada di tempat bekerja.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektifitas dalam kompetensi pada Program Studi Teknologi Pendidikan?
2. Apakah tujuan dalam kompetensi pada Program Studi Teknologi Pendidikan?
3. Apa saja permasalahan yang akan timbul apabila lulusan teknologi pendidikan kurang menguasai kompetensi pada program Studi Teknologi Pendidikan?
4. Bagaimana relevansi kompetensi lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan dengan dunia kerja?

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat lebih terarah pada permasalahan yang jelas, maka hanya memfokuskan untuk mengetahui gambaran mengenai “relevansi kompetensi lulusan S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan dunia kerja”.

#### **D. Perumusan masalah**

Berdasarkan dari uraian pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan menjadi “Bagaimana relevansi kompetensi lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan dunia kerja?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai relevansi kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta di dunia kerja.

#### **F. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya terkait kompetensi lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

##### **2. Manfaat Praktis**

a. Penelitian ini dapat menjadi gambaran mengenai bagaimana dapat menghasilkan lulusan yang dapat bekerja sesuai dengan profesinya.

- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi Program Studi Teknologi Pendidikan untuk menyusun kurikulum yang lebih baik sehingga mendapatkan lulusan yang sesuai dengan dunia kerja.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik**

##### **1. Kajian Penelitian Survei**

###### **1.1 Pengertian Survei**

Dalam suatu penelitian terdapat berbagai pendekatan yang dapat dilakukan untuk melaksanakan penelitian, salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah survei.

Survei merupakan penelitian secara komprehensif yang dimana dapat dilakukan dengan menyebar kuesioner atau wawancara dengan tujuan untuk mengetahui identitas mereka, pendapat mereka, maupun apa yang mereka rasakan/ tindakan yang mereka lakukan. Menurut Robandi, penelitian survey merupakan pendekatan dasar yang digunakan untuk mengetahui berbagai pola perilaku, pola sikap, pendapat, dan opini responden.<sup>1</sup> Hal tersebut menyatakan bahwasanya survei termasuk kedalam penelitian kuantitatif, akan tetapi dengan

---

<sup>1</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Publisher, 2012), hal.67

perkembangannya survei dapat termasuk kedalam penelitian kualitatif.

Menurut Notoatmodjo, survei adalah penelitian yang dilakukan terhadap sekelompok objek dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk menilai kondisi atau penyelenggaraan suatu suatu program dan hasilnya dapat digunakan untuk menyusun suatu perencanaan demi perbaikan program tersebut.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Singarimbun dan Effendi, survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan metode penelitian sebagai alat pengumpul data yang pokok.<sup>3</sup>

Berdasarkan dari penelitian survei ini, dapat digunakan untuk memperoleh data atau mengumpulkan informasi-informasi tentang lulusan teknologi pendidikan, khususnya dalam mengetahui relevansi kompetensi lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan dengan dunia kerja.

---

<sup>2</sup> Sandjaja dan Albertus Heriyanto, *Panduan Penelitian*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2006), hal.110

<sup>3</sup> Masri Singarimbun, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3S, 2008), hal.1

## 1.2 Keunggulan dan Kelemahan Survei

Penelitian survei ini tentunya memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan penelitian survei ini yaitu sebagai berikut:<sup>4</sup>

- a. Survei yang digunakan ini dapat untuk meneliti masalah dalam keadaan atau situasi yang sebenarnya.
- b. Biaya dalam survei yang digunakan ini relatif murah.
- c. Survei ini tidak dibatasi dengan geografis, karena dengan survei ini peneliti dapat mengumpulkan data dengan menggunakan media online atau email sebagai perantara mendapatkan data informasinya.

Selain terdapat beberapa keunggulan, survei ini juga memiliki beberapa kelemahan didalamnya yaitu sebagai berikut:<sup>5</sup>

- a. Survei ini menjadi lebih sulit dilakukan karena kurangnya respon responden. Misalnya saja seperti survei melalui email yang banyak sekali kendalanya mulai dari lamanya respon responden dan kurangnya waktu senggang untuk mengisi pertanyaan secara uraian.

---

<sup>4</sup> Morissan, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hal.167

<sup>5</sup> *Ibid.*, hal.168

- b. Peneliti harus memilih kata-kata yang sesuai untuk merumuskan pertanyaan agar mendapat data atau informasi yang peneliti inginkan.

Penelitian survei ini digunakan peneliti untuk dapat meneliti masalah dalam keadaan atau situasi yang sebenarnya, akan tetapi juga harus mempertimbangkan dan memilih kata-kata dalam sebuah pertanyaan yang sesuai untuk mendapatkan informasi yang peneliti inginkan.

### **1.3 Tujuan Penelitian Survei**

Penelitian survei dapat diklasifikasikan menjadi dua tujuan, yaitu untuk memberikan gambaran/penjelasan tentang sesuatu dan untuk melakukan analisis.<sup>6</sup> Tujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan tentang sesuatu bermaksud menjelaskan bahwasanya penelitian ini bersifat deskriptif, sedangkan tujuan untuk melakukan analisis menjelaskan bahwasanya penelitian ini dapat digunakan untuk pengumpulan data atau informasi sebagai pendukung dalam melakukan analisis. Maka oleh karena itu, dalam penelitian survei ini dapat dilakukan untuk pengumpulan data dan

---

<sup>6</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal.54

informasi secara deskripsi mengenai keadaan dalam suatu populasi tentang aspek-aspek yang menjadi fokus dalam penelitian.

Menurut Fowler (1988) tujuan utama dari penelitian survei adalah untuk menghasilkan statistik, deskripsi kuantitatif atau deskripsi dalam angka tentang berbagai aspek populasi yang akan diteliti.<sup>7</sup> Hal ini terlihat bahwa dalam menggunakan metode survei pada penelitian yang bersifat kualitatif akan menghasilkan data-data yang berupa angka.

Selanjutnya menurut Sangarimbun dan Effendi, penelitian survei dapat digunakan untuk:<sup>8</sup>

- a. Eksploratif (Penjajakan)
- b. Deskriptif
- c. Explanatory atau Confirmatory (Penjelasan), yaitu untuk menjelaskan hubungan kausal dan pengujian hipotesa.
- d. Evaluasi
- e. Prediksi atau meramalkan kegiatan tertentu dimasa yang akan datang.

Sedangkan menurut Mohammad Ali dan Muhammad Asrori tujuan ini dilakukan penelitian survei untuk:<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> *ibid.*, hal.56

<sup>8</sup> Masri Singarimbun, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3S, 2008), hal.4

- a. Memperoleh penjelasan komprehensif tentang fenomena tertentu.
- b. Dijadikan dasar dalam melakukan analisis pertumbuhan
- c. Dijadikan dasar dalam melakukan analisis kecenderungan.

Tujuan dari penelitian survei ini yaitu peneliti dapat memberikan gambaran dan penjelasan yang bersifat deskriptif yang diawali dengan pengumpulan data atau informasi-informasi yang sebagai pendukung untuk dapat melakukan analisis.

#### **1.4 Jenis-jenis Survei**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, maka dalam suatu penelitian terdapat berbagai jenis penelitian survei yang metode-metodenya dapat digunakan dalam melakukan penelitian survei. Penelitian survei tersebut terdiri dari 2 jenis, yaitu secara tertulis dengan menggunakan instrumen (kuesioner atau angket) dan secara lisan yang dapat dilakukan dengan wawancara langsung (bertatap muka) ataupun wawancara tidak langsung (melalui telepon, email, atau media lainnya). Berdasarkan dari penjelasan tersebut, bahwa dalam

---

<sup>9</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op. Cit.*, hal.58

penggunaan jenis penelitian survei dapat dilakukan dengan cara tertulis ataupun lisan, tergantung dengan kebutuhan dan metode yang akan digunakan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini memiliki metode pengumpulan data yang berbeda-beda, misalnya saja dengan penelitian survei memiliki 5 bentuk metode penelitian seperti survei catatan, survei menggunakan angket dengan jasa pos, survei melalui telepon, survei dengan wawancara kelompok, dan survei wawancara individual.<sup>10</sup> Berikut ini beberapa metode dari penelitian survei, yaitu:

a. Survei catatan

Survei catatan merupakan metode yang dapat digunakan untuk mendapatkan sumber berupa catatan atau informasi nonreaksi seperti tidak banyak melibatkan jawaban langsung dari responden.

b. Survei dengan menggunakan angket

Survei dengan angket merupakan metode yang menggunakan angket/kuesioner yang dapat diberikan

---

<sup>10</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, (Yogyakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal.196

kepada responden melalui jasa pos, email, dan google form.

c. Survei melalui telepon

Survei melalui telepon ini berupa wawancara untuk dapat mengumpulkan informasi dan data dari responden melalui telepon secara mendalam.

d. Survei dengan wawancara kelompok

Survei dengan wawancara kelompok ini digunakan untuk sekelompok orang atau responden yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara responden sehingga menghasilkan suatu gambaran atau informasi baru.

e. Survei wawancara individual

Survei wawancara individual ini dapat digunakan dengan pendekatan konvensional secara individu, sehingga mendapatkan informasi dan data secara mendalam serta dapat melakukan eksplorasi permasalahan.

Berdasarkan dari penelitian survei tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan metode wawancara individual dan catatan, sebab kedua metode tersebut dapat digunakan untuk membantu peneliti dalam mengetahui informasi yang lebih mendalam, sehingga menghasilkan gambaran yang sesuai dengan apa yang akan diteliti.

### **1.5 Prosedur Penelitian Survei**

Prosedur penelitian merupakan proses atau cara penelitian yang berupa kerangka kerja peneliti yang dimulai dari sebuah masalah sampai dengan laporan penelitian. Cara penelitian survei adalah mengumpulkan informasi-informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada responden, yang kemudian jawabannya berupa data yang akan dianalisis.<sup>11</sup>

Seperti yang sudah disebutkan diatas terdapat beberapa tahap dari penelitian survei, tahap-tahapan tersebut dapat dijabarkan ke dalam langkah-langkah pelaksanaan penelitian survei, yaitu:

- a. Merumuskan masalah penelitian dan menentukan tujuan survei.

---

<sup>11</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op. Cit.*, hal.60

- b. Menentukan konsep dan hipotesa serta menggali kepustakaan.
- c. Pengambilan sampel.
- d. Pembuatan kuesioner dan instrumen-instrumen.
- e. Pekerjaan lapangan, termasuk memilih dan melatih pewawancara.
- f. Pengolahan data.
- g. Analisis dan pelaporan.

Berdasarkan dari langkah-langkah penelitian survei diatas dapat peneliti gunakan sebagai cara untuk mendapatkan informasi dan data yang valid dengan mudah.

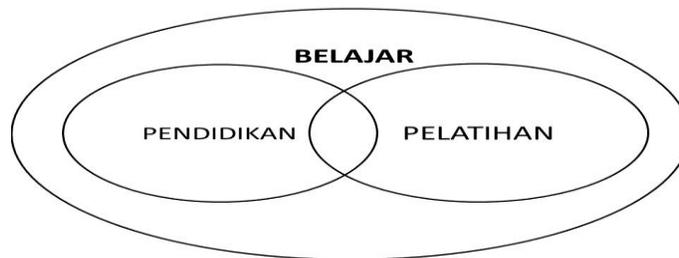
## **2. Kajian Perkembangan Teknologi Pendidikan**

Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses tersebut menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk menjadi bagian dari sistem. Oleh karena itu, teknologi dapat dijadikan sebagai alat serta sarana yang diperlukan dibidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan atau pembelajaran, teknologi terbagi menjadi tiga syarat yaitu: Proses, Produk, dan Sistem. Teknologi pendidikan dapat dikatakan sebagai bidang kajian atau disiplin keilmuan yang meliputi ontologi (rumusan mengenai gejala pengamatan yang dibatasi pada suatu pokok telaah khusus yang tidak digarap oleh bidang lain),

epistemologi (usaha intelektual untuk memperoleh kebenaran dalam pokok yang telah ditelaah), dan aksiologi (nilai yang menentukan kegunaan dari pokok yang telah ditemukan), yang mempersoalkan nilai moral (etika) dan nilai seni serta keindahan atau estetika.<sup>12</sup>

(Miarso, 1987)

Secara tidak langsung, teknologi pendidikan merupakan “belajar” yang diterapkan oleh manusia dengan bersifat pribadi maupun organisasi, hal ini dikarenakan pada konsep belajar tersebut dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja, maupun oleh siapa saja. Oleh karena itu, hal tersebut dapat dilihat dalam Gambar 2.1



**Gambar 2.1** Objek Teknologi Pembelajaran

Dalam landasan ontologi dari objek tersebut adalah (1) Banyaknya orang yang belum berkesempatan belajar baik dalam lembaga khusus maupun secara mandiri, (2) Adanya sumber belajar yang sudah tersedia tetapi belum dimanfaatkan untuk belajar, (3) Perlu adanya proses usaha khusus yang terarah dan terencana untuk

<sup>12</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004). hal.62

menggarap sumber belajar yang menarik setiap orang dan organisasi, (4) Perlu adanya keahlian dan pengelolaan atas kegiatan khusus dalam mengembangkan dan memanfaatkan sumber untuk belajar secara efektif, efisien, dan selaras.

Menurut Banathy, untuk menjamin hasil belajar yang sesuai maka cobalah untuk melakukan pendekatan yang berbeda, yaitu:<sup>13</sup>

- a. Pendekatan isomeristik, yaitu menggabungkan hal yang sesuai dari berbagai kajian/bidang keilmuan kedalam suatu kebulatan tersendiri.
- b. Pendekatan sistematik, yaitu dengan cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan persoalan.
- c. Pendekatan sinergistik, yaitu yang menjamin adanya nilai tambah dari keseluruhan kegiatan.
- d. Sistemik, yaitu pengkajian secara menyeluruh.

Dalam perkembangan teknologi pendidikan dipersempit menjadi teknologi pembelajaran. Hal ini dikarenakan dapat lebih fokus pada objek formal yang menjadi garapannya. Secara konseptual teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal.63

Pada awalnya teknologi pendidikan lebih dikenal sebagai metode mengajar dengan peragaan guru, akan tetapi pada tahun 1930 teknologi pendidikan mulai digunakan media audiovisual yang pada saat itu telah diproduksi massal untuk semua sekolah dan mulailah dikenal istilah “*audiovisual instruction*”. Pada tahun 1940, terjadilah perang dunia II yang pada saat itu dibutuhkan tenaga untuk dapat mengoperasikan peralatan perang. Maka dari itu untuk melaksanakan latihan yang efektif dalam jangka waktu dekat tidak mungkin dilaksanakan oleh sistem sekolah, karenanya mulailah dikembangkan program pelatihan dengan menggunakan metode, media, dan simulator untuk keperluan pelatihan tersebut. Oleh karenanya, mulailah pendidikan diluar sekolah dikenal dengan istilah “teknologi kinerja” (*performance technology*). Hal ini kembali dikuatkan dengan adanya perkembangan definisi AECT 1994 sampai dengan definisi AECT 2004, sesuai referensi dari *Januszewski* dan *Molenda* (2008, hlm.2),<sup>14</sup> yang menyatakan bahwa studi dan praktik etis dapat memfasilitasi belajar dan juga dapat meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber belajar teknologi yang tepat guna. Dengan adanya teori dan praktik tersebut dapat mengatur pola pikir seorang teknolog

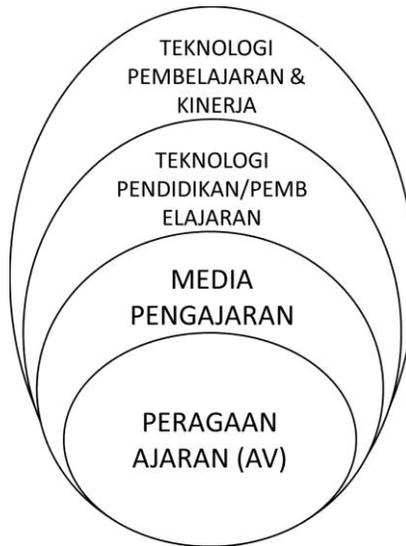
---

<sup>14</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hal.31

pendidikan di dunia kerja, sehingga teknolog pendidikan dapat menjadi profesi sebagai perancang, pengembang, pemanfaat/pengguna, pegelola serta evaluator proses dan sumber belajar, sehingga hal ini sangatlah berpengaruh terhadap definisi dan kawasan dibidang teknologi pendidikan.

Dengan hal tersebut berarti pendidikan didalam lingkungan sekolah lebih berorientasi teoritis dan menganggap fungsinya adalah mempersiapkan peserta didik untuk masa depan yang siap memasuki dunia kerja. Akan tetapi, lembaga semakin tumbuh dan berkembang dalam bentuk pelatihan dan kursus sebagai upaya pendidikan kelanjutan yang bersifat terapan, maka muncul istilah teknologi pendidikan.

Dalam lingkungan kerja, apabila karyawan membutuhkan pengetahuan lebih maka karyawan tersebut dituntut untuk mengikuti pelatihan yang diselenggarakan tempat kerja baik dengan tenaga ahli luar maupun dari dalam tempat kerja. Untuk mengakomodasi kepentingan maka digunakanlah istilah “teknologi pembelajaran”, karena masih mementingkan dalam membelajarkan karyawan dalam lingkungan kerja mereka sendiri atau pembelajaran untuk penguasaan suatu kompetensi tertentu yang harus dimiliki karyawan. Perkembangan ini dapat digambarkan seperti pada Gambar 2.2 berikut ini.



**Gambar 2.2** Perkembangan Konsep Teknologi Pembelajaran (diadaptasi dari Romiszowki, 1981)

Dengan perkembangan tersebut dapat menunjukkan makin meluasnya penerapan diluar kegiatan lembaga pendidikan. oleh karena itu, maka dirasa tepat bahwa istilah yang dipakai adalah “teknologi pembelajaran”. Hal ini dikarenakan untuk dapat mewadai atau memfasilitasi lembaga/organisasi yang berbeda dengan memecahkan masalah dalam belajar dan pembelajaran.

### **2.1 Perkembangan Program Studi Teknologi pendidikan**

Perkembangan teknologi pendidikan di IKIP Jakarta, dimulai pada tahun 1970 yang pada saat itu didirikannya Lembaga Teknologi Pengajaran (LTP), dikarenakan teknologi pendidikan lebih dikenal sebagai teknologi pengajaran. Tujuan

dari lembaga ini yaitu untuk dapat memperbaiki situasi dan kondisi pendidikan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan dimana saja.

Pernyataan tersebut sudah sesuai dengan kebijakan dari TIM UNESCO terhadap REPELITA I di tahun 1972 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang telah menetapkan bahwa kebijakan ini bertujuan untuk mengembangkan siaran pendidikan secara bertahap melalui peritisan, sebab hal ini merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan dan menggunakan media berupa radio dan televisi. Kebijakan ini sudah dilaksanakan di 3 daerah, seperti DKI Jakarta, D.I Jogjakarta, dan Jawa Tengah. Lalu pada saat yang sama, IKIP Jakarta telah menyelenggarakan latihan pertama bagi tenaga perencanaan dan pengembangan bahan siaran hingga kemudian disusul dengan pembuatan desain untuk menyelenggarakan perintisan atau percontohan dalam pemanfaatan teknologi komunikasi dengan perantara guru atau pengajar.

Sistem belajar mandiri pada tahun 1973 mulai berkembang, karena adanya kerjasama INNOTECH untuk memulai uji coba sistem pembelajaran non-tradisional yang menggunakan bahan belajar berupa modul cetak untuk

keperluan belajar mandiri, dengan sistem ini lebih dikenal dengan SD Pamong (Pendidikan Anak oleh Masyarakat, Orang Tua, dan Guru). Pada tahun 1974, sistem komunikasi mulai dikembangkan melalui satelit domestik dan sejumlah kajian, sedangkan pada saat itu studi perbandingan mulai dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, dibentuklah tim yang terdapat tujuh orang staf pengajar IKIP Jakarta yang menjadi anggota tim studi dan seorang diantaranya menjadi tim inti.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melaksanakan rapat koordinasi kebijakan pengembangan teknologi komunikasi untuk pendidikan pada tahun 1975, sebagai berikut:<sup>15</sup>

- a. Kegiatan harus sesuai dengan kebijakan pendidikan yang suda ada,
- b. Kegiatan yang telah direcanakan harus sesuai dengan hasil analisis kebutuhan,
- c. Program pemerataan mutu pendidikan selalu diutamakan,
- d. Guru dijadikan sebagai perantara awal dalam pembaruan strategi di sekolah,
- e. Media yang dikembangkan dan digunakan harus efektif,

---

<sup>15</sup> Yusufhadi Miarso, *Op., Cit.*, hal.143

- f. Dibentuknya unit kerja yang akan menangani dan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk pendidikan,
- g. Tenaga pengembangan mulai berlatih dalam berbagai aspek pendidikan,
- h. Pengembangan program teknologi pendidikan pada perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil akhir, tim studi mulai merumuskan 7 kategori kegiatan yang dimana terdapat 2 kategori yaitu pengembangan anggota dalam berbagai aspek teknologi pendidikan dan pengembangan program dan kurikulum teknologi pendidikan di perguruan tinggi. Berdasarkan dari 2 kategori kegiatan tersebut dapat menunjang serta menjadi prasyarat dalam mengembangkan teknologi pendidikan di Indonesia.

Perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia selanjutnya telah ditandai oleh berbagai peristiwa penting diantaranya adalah:<sup>16</sup>

- a. Dibukanya program teknologi pendidikan jenjang S1 di IKIP Jakarta pada tahun 1976,

---

<sup>16</sup> Eveline Siregar, *Tesis: Perkembangan Program S1 Teknologi pendidikan*, (Jakarta) hal.50

- b. Diselenggarakannya penataan guru SD melalui siaran radio yang mengikut sertakan 11 provinsi pada bulan Februari 1977,
- c. Dilanjutkan dengan dibukanya program teknologi pendidikan jenjang S2 di IKIP pada tahun 1978 dan dibentuknya Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan,
- d. Adanya bantuan teknis Amerika Serikat dengan mengirimkan 20 orang tenaga dosen dan anggota inti Satgas TKPK untuk mendapat gelas Master pada bulan Januari 1978,
- e. Percontohan SMP Terbuka yang dimulai di lima daerah yaitu Lampung, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur dan NTB telah dilaksanakan pada bulan Juli 1978,
- f. Pada tahun 1979 adanya penyelenggaraan SD Kecil di tiga daerah yaitu Kalimantan Tengah, Sulawesi Tenggara, dan Kabupaten Sumenep-Jawa Timur,
- g. Adanya penyelenggaraan Program Akta Mengajar V dengan sistem modul belajar mandiri pada tahun 1981,
- h. Adanya penyelenggaraan Sistem Pengajaran Jarak Jauh, Badan Kerjasama Perguruan Tinggi, dan Indonesia Bagian Timur pada tahun 1983,

- i. Pada bulan September 1984 penyelenggaraan Universitas Terbuka,
- j. Pada bulan Januari 1991 secara khusus diselenggarakan siaran televisi pendidikan yang secara serentak telah disebarkan untuk seluruh wilayah Indonesia.

Pada awal perkembangan Program Studi Teknologi Pendidikan banyak sekali kejadian/peristiwa serta kebijakan, bermula dari berkembangnya di Amerika Serikat sebagai kajian keilmuan yang menitikberatkan dan membahas mengenai sistem pengajaran yang baik, karena banyaknya pengaruh teori komunikasi dan praktik dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu perkembangan definisi dalam teknologi pendidikan menjadi sebuah bagian penting dalam sistem pendidikan yang berawal dari memfokuskan pada pengajar (*learned centered*) hingga menjadi pemelajar (*learner centered*), namun tanpa disadari dari beberapa peristiwa telah menggambarkan secara singkat penerapan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu dibidang pendidikan, sehingga melahirkan profesi dengan kompetensi yang baik.

## 2.2 Visi dan Misi Program Studi Teknologi Pendidikan

Visi pada lembaga adalah pandangan umum dari cita-cita yang ingin diwujudkan oleh lembaga tersebut, dapat dikatakan bahwa visi tersebut merupakan cara berpikir untuk merencanakan masa depan dengan sebuah tujuan yang akan dicapai.<sup>17</sup> Sedangkan, misi merupakan rangkaian kegiatan umum yang harus dilakukan lembaga untuk mencapai sebuah visinya, dengan kata lain misi itu sendiri lebih mengarah kepada proses pencapaian sebuah tujuan.<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya visi merupakan jawaban terhadap mengapa suatu lembaga tersebut dapat didirikan, sedangkan misi merupakan langkah-langkah yang diambil oleh lembaga untuk dapat mewujudkan visi didalam lembaga tersebut dengan tujuan utama sebagai kejelasan yang ingin diraih oleh lembaga, sebab dengan adanya hal-hal tersebut dapat dijadikan untuk membantu evaluasi pada lembaga tersebut.

---

<sup>17</sup> Eddy Yunus, *Manajemen Strategis*, (Jogyakarta: CV Andi Offset, 2016), hal.32

<sup>18</sup> *Ibid.*, hal.34

Visi dan Misi dari Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Jakarta yaitu, sebagai berikut:<sup>19</sup>

### **VISI**

“Pada tahun 2026 menjadi salah satu prodi yang diunggulkan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang rekayasa belajar pada berbagai lembaga pendidikan berdasarkan kaidah dan etika akademik.”

### **MISI**

Misi dari Program Studi Teknologi Pendidikan yaitu :

- a) Melaksanakan penelitian yang bermanfaat untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
- b) Memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
- c) Membangun mutu Sumber daya dan etika akademik untuk menjadi prodi unggulan.
- d) Menghasilkan lulusan yang professional di bidang teknologi pendidikan dan menjunjung tinggi kode etik profesi.

### **TUJUAN**

Tujuan dari Program Studi Teknologi Pendidikan sebagai sistem Fakultas Ilmu Pendidikan dan berada di lingkungan DKI Jakarta, antara lain yaitu:

- a) Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengolah serta melaporkan hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran, baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.

---

<sup>19</sup> Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, (Jakarta: Tahun 2017)

- b) Memiliki kemampuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah.
- c) Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.
- d) Memiliki kemampuan menyebarluaskan atau mensosialisasikan hasil atau temuan dan modifikasi solusi belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional samapi dengan berbasis sumber berteknologi.
- e) Memiliki kemampuan melakukan dan membangun jejaring kerja (*networking*) dengan lembaga atau instansi lain dalam bidang teknologi pendidikan.
- f) Menghasilkan lulusan yang kreatif entrepreneurship, mandiri, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan melalui interaksi dalam perkuliahan dan tugas terstruktur.
- g) Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan mereka dalam berbagai penelitian dosen dan program perkuliahan dan pengabdian masyarakat.
- h) Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan dosen dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, akademik dan institusi.
- i) Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penulisan skripsi dan karya tulis lain.
- j) Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi eika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam menyelenggarakan seminar dan penulisan karya ilmiah.
- k) Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam berinteraksi akademik.
- l) Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen untuk menghargai HAKI.

### 2.3 Program / Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan merupakan Program Studi yang diunggulkan di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), karena Program Studi Teknologi Pendidikan telah memperoleh akreditasi A, selain itu program studi ini juga menggunakan dua cara untuk proses perkuliahan yaitu tatapmuka (*classroom-based*) dan belajar berbasis jaringan (BBJ). Proporsi perkuliahan dan penyajian materi adalah perbandingan 50 : 50. Model BBJ ini dapat diakses melalui *homepage* jurusan yaitu [www.web-bali.net](http://www.web-bali.net) yang sudah diresmikan pada tanggal 27 Mei 2009 atau pada domain [www.courses.web-bali.net](http://www.courses.web-bali.net), serta [www.education-indonesia.net](http://www.education-indonesia.net) (*homepage* FIP UNJ).<sup>20</sup>

Pada proses pembelajaran, program studi ini menggunakan kombinasi *Colaboratif Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Problem Solving* yang berupa teori dan praktikum yang disertai dengan pendekatan pembelajaran lainnya yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai dari setiap mata kuliah.

---

<sup>20</sup> Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, (Jakarta: Tahun 2017)

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan selalu melibatkan mahasiswa dan dosen dalam berbagai macam kegiatan, karena dengan kegiatan ini dapat menjadikan sebuah pengalaman yang berguna untuk mengembangkan wawasan keprofesian dalam teknologi pendidikan, kegiatan tersebut seperti seminar dalam Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI), *Internasional Symposium on Distance and E-learning* (ISOEDL) oleh Pusat Komunikasi Informasi, serta Komunikasi Pendidikan (PUSTEKKOM) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ketersediaan SDM dalam tenaga pengajar yang dianggap berkembang dan bermutu dapat diberikan tawaran untuk membantu berbagai lembaga pemerintahan ataupun organisasi swasta, selain itu mahasiswa biasanya diundang oleh lembaga pemerintah maupun swasta untuk melaksanakan pengalaman kerja lapangan (PKL) yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemajuan Program S1 Teknologi Pendidikan dan mampu meningkatkan mutu sumber daya manusia serta kinerjanya.

Program S1 Studi Teknologi Pendidikan juga melakukan Benchmark terkait kompetensi dan akademik dengan program studi yang sama, universitas yang melakukan benchmark

tersebut yaitu seperti Indian University dan Florida State University. Akan tetapi, kedua dari University tersebut tidak memiliki jenjang S1, oleh karena itu hal ini dapat dilakukan dengan merujuk kepada kompetensi yang berada di level 6.

Program Studi Teknologi Pendidikan S1 Universitas Negeri Jakarta memiliki struktur kurikulum, antara lain yaitu:

**Tabel 2.1** Struktur Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan

No	Kelompok Mata Kuliah	SKS
1	Mata Kuliah Umum (MKU)	13
2	Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MKDK)	12
3	Mata Kuliah Program Studi (MKPS)	
	3.1. Mata Kuliah Bidang Keahlian dan Penunjang (MKKP)	121/121
	3.2. Mata Kuliah Pembelajaran (MKP)	8
	Jumlah	155/155

**Tabel 2.2** Sebaran Mata Kuliah  
Program Studi S-1 Teknologi Pendidikan,  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

No	Mata Kuliah	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
<b>A. Mata Kuliah Umum</b>										
1	Agama	2		V						
2	Bahasa Indonesia	2						V		
3	Bahasa Inggris	2			V					
4	Ilmu Budaya Dasar	3	V							
5	Pendidikan Kewarganegaraan	2					V			
6	Pendidikan Pancasila	2						V		
<b>B. Mata Kuliah Dasar Kependidikan</b>										
7	Teori Belajar dan pembelajaran	4		V						
8	Landasan Pendidikan	4	V							

9	Profesi Pendidik dan tenaga Kependidikan	2						V		
10	Perkembangan Peserta Didik	2				V				
<b>C. Mata kuliah Program Studi</b>										
<b>C.1. Mata Kuliah Bidang Keahlian dan Penunjang</b>										
11	Logika	3		V						
12	Pengantar Statistika/Metodologi Penelitian TP	3				V				
13	Landasan Teknologi Pendidikan	4	V							
14	Pengantar komunikasi	3	V							
15	Belajar dan Kinerja	3			V					
16	Desain pembelajaran	3		V						
17	Pengembangan Pembelajaran	3					V			
18	Teknologi Kinerja	3		V						
19	Evaluasi Hasil Belajar	3				V				
20	Difusi Inovasi Pendidikan	3			V					
21	Sistem Belajar Terbuka Jarak Jauh	3			V					
22	Kapita Selekta Hasil penelitian dan Seminar teknologi Pendidikan	3							V	
23	Media Pembelajaran	3	V							
24	Persepsi dan Desain pesan	3	V							
25	Pengembangan Media Sederhana	3		V						
26	Belajar berbasis Komputer	3		V						
27	Computer Grafis dan Animasi	4			V					
28	Desain Web	3				V				
29	Manajemen Sistem Informasi	3					V			
30	Desain E-Learning	3					V			
31	Fotografi Pendidikan*	3			V					
32	Pengembangan Media Presentasi	3				V				
33	Pengembangan Media Video	3				V				

34	Pengembangan Media Audio	3				V				
35	Manajemen Penyiaran Radio dan Televisi	3					V			
36	Pengembangan Bahan Belajar	3				V				
37	Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar	3			V					
38	Evaluasi Media Pembelajaran	3							V	
39	Analisis Peserta Didik	3					V			
40	Pengembangan Kurikulum	4						V		
41	Pengelolaan Pusat Sumber Belajar dan perpustakaan	4					V			
42	Model-model pembelajaran dan pengelolaan kelas	4						V		
43	Strategi pembelajaran	3					V			
44	Pembinaan Kompetensi Mengajar	3						V		
45	Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam TP	3					V			
46	Organisasi Belajar dan pengelolaan Pengetahuan	4					V			
47	Desain Program Diklat	4						V		
48	Manajemen Diklat dan Pendidikan Orang Dewasa	3						V		
49	Staregi Diklat	3						V		
50	Evaluasi Program pelatihan	3						V		
51	Kewirausahaan	3							V	
52	Praktek Kerja Lapangan	2							V	
53	Seminar Usulan Penelitian	2							V	
54	Skripsi	4								V
<b>C.2. Mata kuliah Pembelajaran</b>										
55	Psikologi Pendidikan	2		V						
56	Antropologi Pendidikan	3			V					
57	Filsafat Pendidikan	2	V							
58	Sosiologi Pendidikan	2						V		
Jumlah		155	22	24	24	24	24	22	13	4

### 3. Kajian Kompetensi

#### 3.1 Pengertian Kompetensi

Kompetensi merupakan suatu hal yang berkaitan dengan efektivitas kinerja pada masing-masing individu dalam melaksanakan pekerjaan, sehingga dengan adanya kompetensi dapat menyebabkan keberhasilan ataupun kesuksesan didalam dunia kerja.

Menurut Spencer yang menyatakan bahwa, kompetensi adalah dimensi tindakan dari tugas, dimana tindakan tersebut dipakai oleh seseorang untuk menyelesaikan tugas pekerjaan mereka dengan memuaskan dan apa yang diberikan seseorang dalam bentuk yang berbeda-beda dan tingkatan kerjanya.<sup>21</sup> Namun dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002 Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi, menyatakan bahwa kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas dibidang pekerjaan tertentu.<sup>22</sup> Sedangkan Mc Clelland, mengatakan

---

<sup>21</sup> Moehariono, *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal.5

<sup>22</sup> Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 045/U/2002: Tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi, <http://www.fti.itb.ac.id/wp->

bahwa kompetensi adalah sebagai tidaknya seseorang dalam mengerjakan suatu pekerjaan atau pada suatu situasi tertentu.<sup>23</sup>

Berdasarkan dari penjelasan yang sudah dicantumkan diatas dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwasanya kompetensi memiliki karakteristik dasar yang meliputi psikomotorik (keterampilan), kognitif (pengetahuan), dan afektif (sikap, nilai dan minat) dalam individu dengan memprediksi kompetensi tersebut sebagai alat bantu dalam keberhasilan kerja.

Secara spesifik, kompetensi lulusan pada penelitian ini dilihat pada aspek pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi yang ada pada Program Studi Teknologi Pendidikan.

### **3.2 Kompetensi Lulusan Teknologi Pendidikan**

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan telah diarahkan untuk dapat menghasilkan tenaga sarjana yang ahli dalam bidang teknologi pendidikan dengan memiliki kompetensi sebagai penunjang dalam peningkatan kinerja dari tenaga ahli.

---

<content/uploads/2015/06/Kepmendiknas-045-Tahun-2002-tentang-Kurikulum-Inti-PT.pdf> Diakses pada tanggal 22 Mei 2017, pk.21.36

<sup>23</sup> Moehariono, *Op. Cit.*, hal.6

Oleh karena itu, Program Studi S1 Teknologi Pendidikan memiliki tiga konsentrasi, antara lain yaitu.<sup>24</sup>

- a) **Pengembang pembelajaran** yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan sekolah atau school-oriented. Kompetensi ini menyiapkan lulusannya untuk dapat mengembangkan kurikulum sekolah, mengelola sumber (dan media, bahan) belajar, serta pemanfaatan TIK di sekolah.
- b) **Pengembang Media dan Sumber Belajar**, yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kemampuan untuk dapat mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri.
- c) **Pengembang Teknologi Kinerja**, yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan organisasi untuk dapat meningkatkan mutu kinerja sumber daya manusia (SDM) melalui berbagai upaya belajar dan pembelajaran atau pelatihan dan penerapan TIK (*organization-oriented*).

---

<sup>24</sup> <http://fip.uni.ac.id//tp/content/teknologi-pendidikan>, Diakses pada tanggal 5 Mei 2017, pk.15.37

Berdasarkan penjelasan dari ketiga konsentrasi diatas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi yang dimiliki seorang teknologi pendidikan tidak hanya dapat memecahkan masalah belajar, melainkan dapat meningkatkan kinerja. Hal ini mengakibatkan konsentrasi pengembang media dan sumber belajar dapat dikatakan sebagai konsentrasi wajib atau konsentrasi utama dalam koor kurikulum, sehingga konsentrasi pengembang media dan sumber belajar menjadi konsentrasi wajib bagi kedua konsentrasi lainnya.

### **3.3 Profil Lulusan Teknologi Pendidikan**

Lulusan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta atau dapat dikenal sebagai Teknolog Pendidikan yang mempunyai keterbukaan, inovatif, dan *problem solver* yang baik dalam kerangka kerja sebagai manusia indonesia yang berbudi luhur, menjunjung tinggi azas kejujuran, terkait dalam profesi yang mencakup merancang proses belajar dan/atau pembelajaran di lintas organisasi, dan jenjang pendidikan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Eveline Siregar dan Diana Ariani, *Data Survey dari Penelitian Studi Penelusuran Alumni (Tracer Study) untuk Pengembangan Kurikulum Program Studi Teknologi pendidikan*, (Jakarta: Tahun 2016) hal.11

Dengan mengacu kepada definisi teknologi pendidikan yang dirumuskan oleh organisasi profesi tertua dari teknologi pendidikan yaitu *Association for Education Communication and Technology* (AECT, 2004) yang menyatakan bahwa:<sup>26</sup>

*“Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat guna.”*<sup>27</sup>

Berdasarkan definisi tersebut menyatakan bahwa belajar dan kinerja lebih merujuk pada upaya dalam meningkatkan mutu kemampuan seseorang melalui jalur pendidikan secara formal seperti sekolah, sedangkan dalam meningkatkan kinerja dapat melalui jalur pendidikan organisasi atau profesi. Belajar dan kinerja merupakan dua hal yang saling berkaitan, sebab apabila seseorang mengetahui pengetahuan secara lebih maka hal tersebut akan berdampak kepada organisasi, sehingga kinerja seseorang dapat mempengaruhi proses keberhasilan seseorang dalam bekerja.

Sedangkan proses teknologi dan sumber, dapat dijadikan sebagai cara atau metode pendidikan atau pembelajaran dalam

---

<sup>26</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hal.31

<sup>27</sup> Ibid., hal.31

berlangsungnya proses belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin majunya teknologi, maka semakin banyak seseorang yang dapat mengembangkan atau menyajikan pembelajaran secara online (pembelajaran secara dunia maya), permasalahan tersebut coba untuk dipecahkan oleh teknolog pembelajaran.

Oleh karena itu definisi ini mengacu kepada pola pikir atau alur pemikiran sebagai suatu profesi, yang dimana seorang teknolog pembelajaran dapat mengatasi atau memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam pekerjaan. Mengenai profesi teknologi pendidikan, saat ini di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan telah mempunyai tiga buah kompetensi, kompetensi tersebut digunakan untuk dapat mendukung profil lulusan S1 Teknologi Pendidikan, antara lain yaitu kompetensi:<sup>28</sup>

#### **a. Teknolog Pembelajaran**

Pengembang pembelajaran atau dapat disebut dengan teknolog pembelajaran, adapun kompetensi teknolog pembelajaran tersebut adalah:

---

<sup>28</sup> Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, (Jakarta: Tahun 2017)

- Mampu melakukan rekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola, memafaatkan dan mengevaluasi proses dan sumber belajar dengan menjujung tinggi etika profesi.
- Mengembangkan pembelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran.
- Mengembangkan kurikulum mikro (mata pelajaran) di berbagai satuan pendidikan (sekolah dan non-sekolah).
- Mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri.
- Mengelola sumber belajar serta pemanfaatan TIK untuk pembelajaran.

#### **b. Teknolog Media dan Sumber Belajar**

Kompetensi yang dimiliki seorang pengembang media adalah:

- Menciptakan bahan pembelajaran dan lingkungan belajar menggunakan pendekatan sistem.

- Menggunakan dan memilih sumber dan proses teknologikal untuk menunjang kegiatan belajar.
- Menilai dan mengevaluasi efektifitas proses dan sumber belajar yang terintegrasi.
- Mengelola pemelajar, proses, dan sarana fisik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **c. Teknolog Kinerja**

Kompetensi yang dimiliki seorang penegmbang teknologi kinerja adalah:

- Mampu melakukan rekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan dan mengevaluasi proses dan kinerja organisasi dengan menjunjung tinggi etika profesi.
- Mengembangkan pelatihan, sumber belajar dan media.
- Mengembangkan kurikulum mikro (mata pelatihan) di berbagai lembaga diklat.
- Mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga

pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga diklat secara mandiri.

- Mengelola sumber belajar serta pemanfaatan TIK untuk pelatihan.

Kompetensi-kompetensi di atas dimiliki oleh lulusan S1 teknologi pendidikan untuk dapat menjadi seorang teknolog pendidikan yang sesuai dengan tujuan lulusan teknologi pendidikan, dengan adanya kompetensi tersebut dapat menjadi kekuatan atau keterampilan yang dimiliki lulusan. Terdapat tiga pencapaian pembelajaran lulusan (CPL) yang menjadi patokan untuk mendapatkan lulusan yang terbaik, yaitu dapat dilihat dari sikap, keterampilan dan pengetahuan. Berikut ini, merupakan penjabaran berdasarkan pencapaian pembelajaran yang dihasilkan oleh lulusan, antara lain yaitu:<sup>29</sup>

#### 1) Afektif (Sikap)

- Bertaqwa kepada Tuhan YME & Menunjukkan sikap religius.

---

<sup>29</sup> Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, (Jakarta: Tahun 2017)

- Menjujung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, & etika.
- Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara & kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- Berperan sebagai WN yang bangga & cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara & bangsa.
- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat/temuan orisinal orang lain.
- Bekerjasama & memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- Taat hukum & disiplin dalam kehidupan bermasyarakat & bernegara.
- Menginternalisasi nilai, norma, & etika akademik.
- Menunjukkan sikap tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
- Menginternalisasi semangat inovatif, kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

- Menginternalisasi sikap apresiatif & peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.
- Berpikir secara sistem, rasional, dan efisien.

## 2) Psikomotorik (Keterampilan)

### ❖ Keterampilan umum

- Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dan konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- Menunjukkan kinerja mandiri, mandiri dan terukur.
- Mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan & menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun

deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.

- Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan latar.
- Memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaganya.
- Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggungjawabnya.

- Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
- Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin dan mencegah plagiarism

❖ Keterampilan khusus

- Merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola serta mengevaluasi program, proses dan produk pendidikan/pembelajaran dan pelatihan di berbagai jalur, jenis, dan jenjang pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman.
- Mengembangkan kurikulum pada lembaga pendidikan dan pelatihan, baik pada lembaga pendidikan formal maupun non formal.
- Menghasilkan karya akademik melalui kegiatan penelitian dan pengabdian pada

masyarakat di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan.

- Pengelola lembaga diklat, pusat sumber belajar, satuan pendidikan.
- Mengelola kegiatan belajar pada berbagai suatu pendidikan.
- Membantu mengembangkan kurikulum satuan pendidikan, menyebarluaskan inovasi dan pemanfaatan aneka sumber belajar.
- Mengembangkan dan mengelola media pembelajaran dan sumber belajar.
- Mengelola peningkatan kinerja Sumber Daya Manusia dan pengelolaan pengetahuan (*knowledge management*) pada organisasi belajar.
- Menerapkan keahlian dan memberikan layanan belajar kepada warga masyarakat dengan memanfaatkan dan mengembangkan berbagai aneka sumber belajar agar kinerjanya meningkat.

- Mengembangkan kurikulum suatu lembaga pendidikan formal.
- Menganalisis kebutuhan peserta didik dan pelatihan atau kinerja.
- Mengelola pengetahuan untuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di segala bidang kependidikan.

### 3) Kognitif (Pengetahuan)

- Menguasai konsep teoritis pendidikan secara umum.
- Menguasai konsep teoritis teknologi pendidikan secara mendalam.
- Menyelesaikan masalah secara sistematis, sistemik, rasional dan efisien khususnya dalam bidang teknologi pendidikan.
- Mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran.
- Mengembangkan Model dan startegi pembelajaran inovatif.
- Mengembangkan dan mengelola kurikulum baik satuan pendidikan maupun kediklatan.

- Mengembangkan dan mengelola media dan sumber belajar.
- Mengevaluasi di bidang teknologi pendidikan.
- Menguasai metodologi penelitian dalam bidang teknologi pendidikan.
- Memahami etika profesi teknologi pendidikan.
- Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.
- Menguasai konsep edutechpreneurship.

#### **4. Relevansi Kompetensi Lulusan Teknologi Pendidikan**

##### **4.1 Pengertian Relevansi**

Relevansi merupakan hubungan atau keterkaitan.<sup>30</sup> Dalam pendidikan, relevansi adalah kesesuaian antara kemampuan atau skill yang dapat diperoleh melalui jenjang pendidikan dengan kebutuhan dari pekerjaan, dengan demikian kurikulum atau program pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan.

Sedangkan relevansi dalam dunia kerja harus memiliki kompetensi yang sesuai dengan Undang-Undang (UU) No.13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan pasal 1 ayat 10 yang

---

<sup>30</sup> <https://kbbi.web.id/relevansi>, Diakses pada tanggal 8 Agustus 2017, pk.21.19

menyebutkan bahwa kompetensi merupakan hal yang terpenting dalam dunia pekerjaan dengan mencakup beberapa aspek didalamnya, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap/tingkah laku.<sup>31</sup>

Kompetensi Lulusan S1 Teknologi Pendidikan secara umum yaitu (1) Mampu merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi sistem pembelajaran, (2) Mampu menciptakan, menggunakan, mengelola, mengevaluasi media dan sumber belajar, (3) Mampu menganalisis, mengidentifikasi, menentukan intervensi, merancang instruksional dan non instruksional. Berdasarkan dengan kompetensi tersebut, maka relevansi kompetensi didunia kerja dapat dilihat dari kompetensi secara khusus yaitu dengan ketiga kompetensi pada lulusan S1 teknologi pendidikan antara lain adalah Pengembangan Pembelajaran, Pengembang Media dan Sumber Belajar, dan Pengembangan Teknologi Pendidikan.

## **4.2 Pengertian Dunia Kerja**

Menurut Wjs. Poerwadarminta, menyatakan bahwa kerja adalah melakukan sesuatu, sedangkan menurut Koontz dan

---

<sup>31</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003: Tentang Ketenagakerjaan, [file:///C:/Users/USER/Downloads/UU\\_13\\_2003.PDF](file:///C:/Users/USER/Downloads/UU_13_2003.PDF) Diakses pada tanggal 8 Agustus 2017, pk.21.38

O'Donnel, menyatakan bahwa pengertian kerja yaitu penggunaan tenaga dalam usaha untuk menyelesaikan atau mengerjakan sesuatu.<sup>32</sup> Dunia kerja merupakan dunia tempat sekumpulan individu yang melakukan aktivitas kerja, baik dalam perusahaan ataupun organisasi. Oleh karena itu, kerja merupakan sesuatu hal yang dapat dilakukan seseorang dengan menggunakan kompetensi yang dimilikinya untuk dapat menyelesaikan dan mengerjakan tugasnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa seorang lulusan teknologi pendidikan mempunyai kompetensi sebagai bekal untuk bersaing di dunia kerja dengan individu lainnya. Berikut ini merupakan pekerjaan yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh lulusan teknologi pendidikan, antara lain yaitu:

**a. Pekerjaan Dibidang Pengembangan Media dan Sumber Belajar**

Kompetensi yang mengacu dalam Pengembangan Media dan Sumber belajar yaitu lebih kepada kemampuan untuk mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi lembaga pendidikan maupun

---

<sup>32</sup> <http://e-journal.uajy.ac.id/4009/3/2TS13290.pdf>, Diakses pada tanggal 10 November 2017, pk.02.39

secara mandiri. Berdasarkan kompetensi yang dimiliki pengembang media, maka peluang yang diperoleh lulusan dibidang pekerjaan yaitu seperti sebagai *Learning and Development, E-Learning, Editor Content, Production House*, dan lain-lain.

#### **b. Pekerjaan Dibidang Pengembangan Pembelajaran**

Kompetensi yang mengacu dalam Pengembang Pembelajaran yang lebih kepada kemampuan untuk menjadi desainer pembelajaran, membantu pengembangan kurikulum diberbagai satuan pendidikan, mengelola sumber belajar, serta pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Berdasarkan kompetensi yang dimiliki pengembang pembelajaran, maka peluang yang diperoleh lulusan dibidang pekerjaan yaitu seperti sebagai pengembang kurikulum, Guru atau dosen, *instructional designer* dan evaluator dalam pembelajaran, karena pada bidang ini lebih mengacu kepada sekolah (*school oriented*).

### **c. Pekerjaan Dibidang Pengembangan Teknologi Kinerja**

Kompetensi yang mengacu pada Pengembang Teknologi Kinerja lebih kepada kebutuhan organisasi untuk peningkatan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar dan pembelajaran/pelatihan dan penerapan TIK (*organization oriented*). Berdasarkan hal tersebut, maka peluang yang diperoleh lulusan dibidang pekerjaan seperti sebagai *Trainer* pelatihan, evaluator kinerja, *Human Resources*, *pusdiklat*, *Learning Center* dan lain-lain yang berhubungan dengan organisasi.

## **B. Penelitian relevan**

Hasil penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah *Tracer Study* untuk Pengembangan Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan. Penelitian ini ditulis oleh Dr. Eveline Siregar dan Diana Ariani, M.Pd pada tahun 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berguna bagi perkembangan perguruan tinggi dan mengevaluasi relevansi pendidikan tinggi melalui metode survey. Pada metode survey ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian relevan yang kedua yaitu Survei Kompetensi Pedagogik Guru di SMP Bayu Persada Duren Sawit Jakarta Timur. Penelitian ini ditulis oleh Syahrir Nurhidayatulloh mahasiswa Teknologi Pendidikan pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mencari kinerja kompetensi pedagogik guru melalui metode survei, karena melihat dari kesenjangan yang guru lakukan pada kinerjanya. Pada metode survei ini, peneliti menggunakan model grafik rating scales untuk dapat melihat hasil survei. Menentukan dan menyusun indikator penilaian dilakukan pengamatan kinerja guru, menggunakan instrument ceklist untuk kinerja yang sesuai dengan indikator, memberikan skala nilai indikator sebagai acuan untuk perhitungan nilai, kemudian dijumlah dan hasil yang diperoleh dapat diubah kedalam kata sifat. Hasil dari penelitian tersebut adalah kurangnya kompetensi yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran dan masih kurangnya potensi yang dimiliki peserta didik. Kedua penelitian ini dianggap relevan karena menggunakan metode survey untuk mengetahui relevansi dan kompetensi dalam suatu lembaga pendidikan sesuai dengan penelitian yang sedang peneliti teliti.

### **C. Kerangka Berpikir**

Perkembangan teknologi pendidikan berawal dari sebuah alat peraga yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dibidang pendidikan, yaitu dengan menggunakan media audiovisual.

Kemudian mulai muncul kembali perkembangan definisi AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) dan lembaga teknologi pengajaran. Karena pada saat itu teknologi pendidikan lebih dikenal sebagai teknologi pembelajaran. Sehingga berkembanglah konsep bahwa teknologi pendidikan dapat mengatasi atau memecahkan masalah belajar sesuai dengan konsep dari *Romiszowki*. Berdasarkan perkembangan dari definisi AECT, maka teknologi pembelajaran bergabung dengan teknologi kinerja. Hal ini dikarenakan, teknologi pendidikan tidak hanya memecahkan masalah pembelajaran saja melainkan dapat meningkatkan kinerja yang dalam ruang lingkupnya disuatu organisasi atau lembaga.

Program Studi Teknologi Pendidikan membagi kompetensi dengan beberapa alasan didalamnya, yaitu (1) adanya perkembangan definisi pada tahun 1994 yang menyatakan teknologi kinerja sudah masuk kedalam teknologi pendidikan, dan (2) adanya kebutuhan dunia kerja yang membutuhkan lulusan untuk dapat terjun langsung dalam bidang diklat. Berdasarkan dari alasan tersebut, berdampak pada luasnya garapan teknologi pendidikan sehingga muncul sebuah ide untuk memfokuskan tujuan dari pencapaian kriteria lulusan teknologi pendidikan yaitu dengan membagi 3 konsentrasi. Pembagian 3 konsentrasi tersebut antara lain (1) pengembang teknologi kinerja yaitu kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan organisasi untuk dapat

meningkatkan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar, pelatihan dan penerapan TIK. Berdasarkan hal ini, peluang yang diperoleh lulusan dalam bidang pekerjaannya seperti sebagai trainer pelatihan, evaluator kinerja, *Human Resources*, pusdiklat, dan *Learning Center*. (2) Pengembang media dan sumber belajar yaitu kompetensi yang mengacu kepada kemampuan untuk dapat mengembangkan media atau sumber belajar mulai dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi lembaga pendidikan secara mandiri. Berdasarkan hal ini, peluang yang diperoleh lulusan dalam bidang pekerjaannya seperti sebagai *Learning and Development*, *E-learning*, *Editor Content*, dan *Production House*. (3) pengembang pembelajaran yaitu kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan sekolah yang menyiapkan lulusan untuk dapat mengembangkan kurikulum sekolah, mengelola sumber (media dan bahan) belajar, serta pemanfaatan TIK disekolah. Berdasarkan peluang yang diperoleh lulusan dalam bidang pekerjaannya seperti pengembang kurikulum, Guru atau dosen, *Intructional designer* dan evaluator dalam pembelajaran.

Namun kenyataannya dengan adanya pembagian 3 konsentrasi tersebut membuat lulusan hanya memfokuskan dirinya pada satu konsentrasi saja yaitu konsentrasi yang sesuai dengan pilihan pada saat perkuliahan. Sehingga dapat mengakibatkan lulusan kurang menguasai konsentrasi pengembang media dan sumber belajar yang dimana pada

saat ini konsentrasi tersebut diisukan sebagai kompetensi utama dalam program studi teknologi pendidikan. Kenyataan di dunia kerja, seorang lulusan dituntut untuk menguasai kompetensi lainnya sehingga lulusan harus mempelajari kembali kompetensi yang lainnya secara mandiri.

Berdasarkan hal tersebut menyebabkan banyaknya hambatan atau kendala pada saat lulusan teknologi pendidikan mulai bekerja dan pekerjaan yang didapat tidak sesuai dengan kompetensi yang dimiliki lulusan teknologi pendidikan pada saat kuliah. Padahal kompetensi merupakan salah satu cara untuk dapat dijadikan solusi sebuah kesuksesan dalam kinerja manusia pada saat bekerja. Melalui penelitian ini diharapkan mampu membantu Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, sehingga dapat mengetahui gambaran mengenai kompetensi lulusan teknologi pendidikan dengan kompetensi yang berada dunia kerja. Peneliti juga mencoba untuk menggali secara mendalam mengenai bagaimana relevansi kompetensi lulusan teknologi pendidikan dengan dunia kerja.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan umum**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai relevansi kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta di dunia kerja.

##### **2. Tujuan khusus**

- a. Memaparkan profil lulusan (waktu tunggu lulusan, konsentrasi studi, dan kesesuaian dengan bidang kerja).
- b. Mendeskripsikan kompetensi pengembang teknologi kinerja dan peluang-peluang lulusan teknologi pendidikan secara nyata di lapangan pekerjaan.
- c. Mendeskripsikan kompetensi pengembang pembelajaran dan peluang-peluang lulusan teknologi pendidikan secara nyata di lapangan pekerjaan.
- d. Menjajagi prospek kompetensi pengembang media dan sumber belajar sebagai kompetensi utama bagi lulusan teknologi pendidikan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun, Jakarta Timur.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2018.

## **C. Metode Penelitian**

Berdasarkan paradigma penelitian, penelitian ini merupakan ciri dari penelitian kualitatif. Pada penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang telah ada dan yang berlangsung pada saat ini ataupun saat lampau.<sup>1</sup> Metode penelitian survey digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden dengan menggunakan instrumen penelitian untuk mendeskripsikan

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal.54

suatu keadaan yang dialami responden.<sup>2</sup> Pada penelitian dengan metode survey ini akan memperoleh informasi dari sumber data atau responden yang telah dikumpulkan sehingga akan menghasilkan data deskriptif yang berupa uraian.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Adapun populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah lulusan teknologi pendidikan pada tahun 2012 sampai dengan 2016 dengan jumlah populasi 338 lulusan teknologi pendidikan.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>4</sup> Menurut Arikunto, penentuan pengambilan sampel dapat dilakukan sebagai

---

<sup>2</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal.193

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010) hal.80

<sup>4</sup> *Ibid.*, hal.81

berikut:<sup>5</sup> Apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung sedikit banyaknya dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana serta sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena ini menyangkut banyak sedikitnya dana.

Adapun penelitian ini menggunakan sampel bertujuan (*purposive sampling*) yang didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Berdasarkan teknik di atas, maka penelitian ini menggunakan 10% sampel dari jumlah populasi. Sampel diperoleh dari 3 (tiga) konsentrasi lulusan Teknologi Pendidikan. Maka perhitungan sampelnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Sampel minimum} = \frac{10}{100} \times 338 = 34 \text{ Lulusan TP}$$

Berdasarkan perhitungan dari 10% sampel dari populasi maka telah diketahui bahwa peneliti memerlukan 34 lulusan teknologi pendidikan dari tahun lulusan 2012 sampai dengan 2016 yang sesuai dengan ketiga konsentrasinya.

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 174

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan wawancara. Teknik wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>6</sup> Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, yang akan dilaksanakan dengan mewawancarai per-individu responden yang sudah ada. Peneliti akan mewawancarai responden sesuai dengan pertanyaan yang telah disusun pada pedoman wawancara yang sudah ada dan apabila terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, maka jawaban tersebut akan dicatat dan digunakan sebagai data mendalam.

## F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah.<sup>7</sup> Instrumen penelitian merupakan hal yang terpenting untuk memperoleh data atau informasi-informasi dari responden bagi sebuah penelitian. Oleh karena itu instrumen penelitian harus dikembangkan

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hal.231

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, hal.155

berdasarkan kisi-kisi instrumen yang disusun dengan baik dan kisi-kisi instrumen tersebut dibuat dengan adanya variabel dan sejumlah indikator.

Alat pengumpulan data yang berupa instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang berguna untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semiterstruktur, karena bertujuan untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana responden diminta pendapat, dan ide-idenya.<sup>8</sup> Instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi secara detail dan mendalam yang diperoleh dari hasil kegiatan tanya jawab yang dilakukan peneliti dengan responden secara langsung. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*In-depth interview*). Pertanyaan yang diberikan ketika wawancara menyesuaikan dengan jawaban yang telah diberikan oleh responden. Akan tetapi peneliti harus tetap menyiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang terkait dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan, agar responden tidak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tidak sesuai dengan topik pembahasan.

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Op. Cit.*, hal.387

Instrumen penelitian ini akan dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah peneliti susun sesuai dengan tujuan khusus dalam penelitian. Lebih lanjutnya, penjabaran kisi-kisi telah terlampir dibawah ini yaitu sebagai berikut:

## Kisi-Kisi Instrumen

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Instrumen

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Relevansi Kompetensi Lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta	1) Mendeskripsikan kompetensi pengembang teknologi kinerja dan peluang-peluang lulusan teknologi pendidikan secara nyata di lapangan pekerjaan.	1. Kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan teknologi pendidikan dengan konsentrasi pengembang teknologi kinerja	<b>1</b>
		2. Peluang dan hambatan yang dapat diperoleh lulusan teknologi pendidikan dengan konsentrasi pengembang teknologi kinerja di dunia kerja	<b>2, 3</b>
		3. Kompetensi yang telah diterapkan lulusan teknologi pendidikan secara maksimal pada saat di dunia pekerjaan	<b>4</b>
	2) Mendeskripsikan kompetensi pengembang pembelajaran dan peluang-peluang lulusan teknologi pendidikan secara nyata di lapangan pekerjaan.	1. Kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan teknologi pendidikan dengan konsentrasi pengembang pembelajaran	<b>5</b>
		2. Peluang dan hambatan yang dapat diperoleh lulusan teknologi pendidikan dengan konsentrasi pengembang pembelajaran	<b>6,7</b>

		3. Kompetensi yang telah diterapkan lulusan teknologi pendidikan secara maksimal pada saat didunia pekerjaan	<b>8</b>
	3) Menjajagi prospek kompetensi pengembang media sebagai kompetensi utama bagi lulusan teknologi pendidikan.	1. Kompetensi pengembang media yang seharusnya dimiliki oleh kedua konsentrasi	<b>9</b>
		2. Prestasi atau kontribusi yang telah diberikan lulusan teknologi pendidikan dalam dunia pekerjaan	<b>10</b>
		3. Matakuliah yang telah diterapkan oleh lulusan teknologi pendidikan yang sesuai dalam dunia pekerjaan	<b>11</b>
		4. Kompetensi atau kemampuan tambahan untuk lulusan teknologi pendidikan dari pembagian ketiga konsentrasi	<b>12</b>

## G. Validasi Instrumen

Sebelum peneliti terjun lapangan dengan menggunakan instrumen penelitian, maka instrumen perlu dilakukan uji coba instrumen atau validasi terhadap isi dan konstruksi agar instrumen survei relevansi kompetensi lulusan teknologi pendidikan ini dapat dikatakan valid. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk dapat memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam survei dapat sesuai dengan ketentuan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji coba logis terhadap instrumen survei relevansi kompetensi lulusan teknologi pendidikan.

Menurut Suharsimi Arikunto, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen dan validitas dapat dikatakan logis karena diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara yang benar, sehingga menurut logika akan dicapai suatu tingkat validitas yang telah dikehendaki.<sup>9</sup>

Terdapat dua macam validitas logis yang dapat dicapai sebuah instrumen, yaitu validitas isi dan validitas konstruksi. Validitas isi dalam sebuah instrumen menunjuk kedalam suatu kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasarkan isi materi yang dievaluasi, sedangkan evaluasi konstruksi dalam sebuah instrumen menunjuk kedalam suatu

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur: Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal.160

kondisi sebuah instrumen yang disusun berdasarkan kontrak aspek-aspek kejiwaan yang seharusnya dievaluasi.

Uji validitas isi yaitu lebih memastikan bahwa ukuran telah cukup memasukan sejumlah item yang *representative* dalam menyusun konsep. Sedangkan uji validitas yaitu pengujiannya menggunakan *expert judgment* berdasarkan pendapat serta penilaian dan agar mendapatkan instrumen yang sudah diperbaiki menjadi lebih baik lagi. dalam penelitian ini lebih perhitungannya *realibilitas* tidak dilakukan dengan asumsi bahwa instrumen yang valid dapat dikatakan *reliable*.<sup>10</sup>

Selanjutnya dilakukan validasi instrumen kepada ahli instrumen, sebagai validator menggunakan review instrumen yaitu Bapak Drs. Mulyadi, M.Pd, beliau merupakan salah satu ahli pengembang instrumen evaluasi di Universitas Negeri Jakarta. Validasi instrumen dilakukan dengan menilai indikator seperti kesesuaian materi kisi-kisi dengan teori yang bertujuan untuk memeriksa validitas dan kesahihan data, setelah validasi selesai maka instrument siap untuk digunakan.

---

<sup>10</sup> Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal.84.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang direkomendasikan oleh Moleong (2001)<sup>11</sup>, bahwa proses analisis dimulai dengan: (1) menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, dalam hal ini adalah dari hasil wawancara, (2) setelah ditelaah maka langkah selanjutnya adalah mengadakan apa yang dinamakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan membuat rangkuman inti, proses dan pertanyaan-pertanyaan kunci yang perlu dijaga agar tetap berada didalamnya, (3) langkah berikutnya adalah menyusunnya kedalam satuan-satuan untuk kemudian dikategorisasikan, (4) melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan teknik tertentu dan (5) diakhiri dengan penafsiran data.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu peneliti akan menelaah seluruh data hasil dari wawancara yang sudah didapatkan dari berbagai responden setelah data yang sudah ditelaah oleh peneliti maka selanjutnya akan direduksi atau dikelompokkan sesuai dengan jawaban sehingga dapat dibuatnya rangkuman inti dari jawaban tersebut. Setelah itu jawaban disusun kembali kedalam satuan kategori yang sudah disediakan. Kemudian disajikan ke dalam bentuk tabel, yang kemudian akan dianalisis dalam berupa deskripsi.

---

<sup>11</sup> Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hal.247

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai relevansi kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta di dunia kerja. Berdasarkan tujuan tersebut, maka telah diperoleh hasil penelitian survei relevansi kompetensi lulusan Strata 1 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dengan dunia kerja.

Berikut ini akan dideskripsikan data dengan menggunakan tabel untuk dapat memperjelas gambaran mengenai:

1. Profil lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
  - 1.1 lama studi lulusan teknologi pendidikan,
  - 1.2 Waktu tunggu lulusan teknologi pendidikan,
  - 1.3 Kecenderungan konsentrasi studi pada lulusan,
  - 1.4 Kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi,
  - 1.5 Tugas-tugas yang dilaksanakan oleh lulusan.

2. Kompetensi pengembang teknologi kinerja dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

2.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki pengembang teknologi kinerja,

2.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan dengan konsentrasi pengembang teknologi kinerja,

2.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan pengembang teknologi kinerja,

2.4 Kompetensi yang diterapkan lulusan pengembang teknologi kinerja di dunia kerja.

3. Kompetensi pengembang pembelajaran dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

3.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki pengembang pembelajaran,

3.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan dengan konsentrasi pengembang pembelajaran,

3.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan pengembang pembelajaran,

3.4 Kompetensi yang diterapkan lulusan pengembang pembelajaran di dunia kerja.

4. Prospek kompetensi pengembang media dan sumber belajar sebagai kompetensi utama bagi lulusan.

4.1 Kompetensi pengembang media yang wajib dimiliki lulusan,

4.2 Prestasi atau kontribusi lulusan,

4.3 Matakuliah yang berperan untuk melaksanakan tugas sehari-hari,

4.4 Kompetensi atau kemampuan tambahan yang dimiliki lulusan.

## 1. Profil lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

**Tabel 4.1** : Profil lulusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

No.	Nama Responden	Tahun		Konsentrasi	Waktu tunggu memperoleh pekerjaan pertama	Bidang pekerjaan	Lama bekerja	Kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi saat kuliah
		Masuk	Lulus					
1.	Fauzan Aditya Permana	2005	2012	Pengembang Media Pembelajaran	Tidak Menunggu	Diklat Unit Transfusi Darah Pusat PMI	3 tahun	Tidak
2.	Putri Arya	2006	2012	Pengembang Media Pembelajaran	1 minggu	Editor Content	2 tahun 6 bulan	Tidak
3.	Rani Fatmawati	2006	2012	Pengembang Pembelajaran	3-4 bulan	Sponsorship NET TV	5 tahun	Tidak
4.	Anggia Ayu Sebrina	2007	2012	Pengembang Teknologi Kinerja	Tidak Menunggu	Staff Bidang Kurikulum	2 tahun 6 bulan	Tidak
5.	Boris sari Kuantang	2007	2012	Pengembang Media Pembelajaran	1 bulan	Supervisor Grafik Designer	8 bulan	Ya
6.	Sri Wahyuni	2007	2012	Pengembang Pembelajaran	3 bulan	Human Resource Development	2 setengah tahun	Ya
7.	Bayu Irwanto	2007	2013	Pengembang Media Pembelajaran	3 bulan	Learning and Development Human Capital	3 tahun 4 bulan	Ya

8.	Ubaidah	2007	2013	Pengembang Media Pembelajaran	Tidak Menunggu	Curriculum and catalog coordinator (BINUS)	5 tahun	Ya
9.	Andika Bagus Setiawan	2008	2013	Pengembang Media Pembelajaran	1 tahun	Executive Training	2 tahun 6 bulan	Ya
10.	Andi khairuzaman	2008	2013	Pengembang Pembelajaran	Tidak Menunggu	Guru TIK	4 tahun	Ya
11.	Ira Ariani	2008	2013	Pengembang Pembelajaran	1 bulan	Dosen	1 tahun	Ya
12.	Indra Pahlawan	2008	2013	Pengembang Pembelajaran	Tidak Menunggu	Tutor musik dan pemilik sekolah	6 tahun	Ya
13.	Octavia Lestari	2008	2013	Pengembang Media Pembelajaran	3 bulan	Front Liner Bank BCA	3 tahun	Tidak
14.	Surya Panar Saputra	2008	2013	Pengembang Media Pembelajaran	1 bulan	Designer Grafis, E-Learning Developer	1 tahun 7 bulan	Ya
15.	Damaris Hastiti Misdyaweni	2008	2014	Pengembang Teknologi Kinerja	1 bulan	Training Development Specialist	3 bulan	Ya
16.	Esya Wahyunie	2008	2014	Pengembang Media Pembelajaran	1 bulan	Learning Resources Center	3 tahun	Ya
17.	Maulana Arifin	2008	2014	Pengembang Teknologi Kinerja	1 tahun	STAFF PUSDATIM Pascasarjana STP Trisakti	2 tahun	Tidak

18.	Riefni Riftianingrum	2008	2014	Pengembang Media pembelajaran	3 bulan	Instructional Design	3 tahun	Ya
19.	Bregas Laksamana Antasena	2008	2015	Pengembang Teknologi Kinerja	3 bulan	Kepala Training	1 tahun 3 bulan	Ya
20.	Agit Widyanto	2009	2013	Pengembang Teknologi Kinerja	6 bulan	Training Implementation	1 tahun	Ya
21.	Ignatia Restiani	2009	2014	Pengembang Pembelajaran	4 bulan	HRD, Training Development	2 tahun 6 bulan	Ya
22.	Kristian Imanuel Laurence Nontung	2009	2014	Pengembang Teknologi Kinerja	2-3 bulan	Human Resource	3 tahun	Ya
23.	Ragil Alviyah	2009	2014	Pengembang Teknologi Kinerja	3 bulan	Training Development	2 tahun 6 bulan	Ya
24.	Ria Rizkiati	2009	2014	Pengembang Media Pembelajaran	2-3 bulan	Project Manager	2 tahun 6 bulan	Ya
25.	Fidensius Nivo Putranto	2010	2015	Pengembang Media Pembelajaran	1 tahun	Staff Pendidikan Jarak Jauh Kemenristek Dikti	1 tahun 1 bulan	Ya
26.	Fadilla Nuraini	2010	2015	Pengembang Teknologi Kinerja	2 bulan	Training Officer, Learning and Development	2 minggu, sebelum 1 tahun di garuda food	Ya
27.	Oktaviatun Kusumarani	2010	2015	Pengembang Media Pembelajaran	Tidak Menunggu	Learning and Development Assosiate	10 bulan	Ya

28.	Noor Raidah	2010	2015	Pengembang Teknologi Kinerja	Tidak Menunggu	Training Development Officer	8 bulan	Ya
29.	Ahmad Arif	2010	2016	Pengembang Media Pembelajaran	1 bulan	Instructional Designer	9 bulan	Ya

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan nama-nama mahasiswa teknologi pendidikan dari lulusan tahun 2012 sampai dengan tahun 2016, konsentrasi yang diperoleh pada saat perkuliahan (seperti pengembang pembelajaran, pengembang media dan sumber belajar, serta pengembang teknologi kinerja), waktu tunggu lulusan dalam memperoleh pekerjaan pertama, bidang pekerjaan yang diperoleh lulusan, lamanya pekerjaan dibidang yang diperoleh lulusan, dan kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi yang dimiliki pada saat perkuliahan. Berikut ini akan divisualisasikan dan dideskripsikan dengan tabel sebagai berikut:

## 1.1 Lama Studi Lulusan Teknologi Pendidikan

**Tabel 4.2 : Lama Studi Lulusan Teknologi Pendidikan**

Lama Studi Lulusan Teknologi Pendidikan												
Pernyataan	Diagram	Deskripsi Data										
Lama Studi Lulusan Teknologi Pendidikan	<p style="text-align: center;"><b>Lama Studi Lulusan</b></p> <p>The pie chart displays the following data:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lama Studi (tahun)</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 tahun</td> <td>3%</td> </tr> <tr> <td>5 tahun</td> <td>59%</td> </tr> <tr> <td>6 tahun</td> <td>31%</td> </tr> <tr> <td>7 tahun</td> <td>7%</td> </tr> </tbody> </table>	Lama Studi (tahun)	Persentase	4 tahun	3%	5 tahun	59%	6 tahun	31%	7 tahun	7%	<p>Berdasarkan data diperoleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>59% lulusan menyatakan lama studi berkisar 5 tahun.</li> <li>31% lulusan menyatakan lama studi berkisar 6 tahun.</li> <li>7% lulusan menyatakan lama studi berkisar 7 tahun.</li> <li>3% lulusan menyatakan lama studi berkisar 4 tahun.</li> </ol>
Lama Studi (tahun)	Persentase											
4 tahun	3%											
5 tahun	59%											
6 tahun	31%											
7 tahun	7%											

1.2 Waktu tunggu lulusan teknologi pendidikan

**Tabel 4.3 : Waktu Tunggu Lulusan Teknologi Pendidikan Tahun 2012-2016**

Waktu Tunggu Lulusan Teknologi Pendidikan Tahun 2012-2016												
Pernyataan	Diagram	Deskripsi Data										
Waktu tunggu dalam memperoleh pekerjaan pertama kali	<p style="text-align: center;"><b>Waktu Tunggu Lulusan Teknologi Pendidikan Tahun 2012-2016</b></p> <table border="1"> <caption>Data for Waktu Tunggu Lulusan Teknologi Pendidikan Tahun 2012-2016</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tidak Menunggu</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>Kurang dari setengah Tahun (6 Bulan)</td> <td>66%</td> </tr> <tr> <td>Lebih dari setengah Tahun</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>(Tidak Terlabel)</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Tidak Menunggu	24%	Kurang dari setengah Tahun (6 Bulan)	66%	Lebih dari setengah Tahun	10%	(Tidak Terlabel)	0%	<p>Berdasarkan data diperoleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>24% lulusan menyatakan tidak menunggu dalam memperoleh pekerjaan yang pertama.</li> <li>66% lulusan menyatakan waktu tunggu kurang dari 6 bulan dalam memperoleh pekerjaan yang pertama.</li> <li>10% lulusan menyatakan waktu tunggu lebih dari 6 bulan dalam memperoleh pekerjaan yang pertama.</li> </ol>
Kategori	Persentase											
Tidak Menunggu	24%											
Kurang dari setengah Tahun (6 Bulan)	66%											
Lebih dari setengah Tahun	10%											
(Tidak Terlabel)	0%											

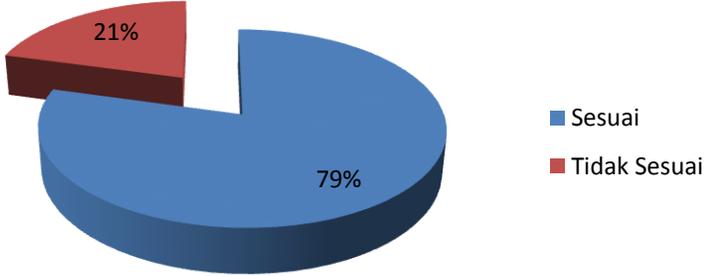
1.3Kecenderungan konsentrasi yang dipilih lulusan pada perkuliahan

**Tabel 4.4** : Kecenderungan Konsentrasi yang Dipilih Pada saat Perkuliahan

Kecenderungan konsentrasi yang dipilih lulusan pada perkuliahan										
Pernyataan	Diagram	Deskripsi Data								
Kecenderungan konsentrasi yang dipilih pada saat perkuliahan	<p style="text-align: center;"><b>Kecenderungan Konsentrasi Yang Dipilih Lulusan Pada Perkuliahan</b></p> <table border="1"> <caption>Data from Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pengembang Pembelajaran</td> <td>21%</td> </tr> <tr> <td>Pengembang Teknologi Kinerja</td> <td>31%</td> </tr> <tr> <td>Pengembang Sumber Belajar &amp; Media</td> <td>48%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Pengembang Pembelajaran	21%	Pengembang Teknologi Kinerja	31%	Pengembang Sumber Belajar & Media	48%	<p>Berdasarkan data diperoleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>21% lulusan menyatakan memilih konsentrasi pengembang pembelajaran.</li> <li>31% lulusan menyatakan memilih konsentrasi pengembang teknologi kinerja.</li> <li>48% lulusan menyatakan memilih konsentrasi pengembang media dan sumber belajar.</li> </ol>
Kategori	Persentase									
Pengembang Pembelajaran	21%									
Pengembang Teknologi Kinerja	31%									
Pengembang Sumber Belajar & Media	48%									

#### 1.4 Kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi

**Tabel 4.5 : Kesesuaian Bidang Kerja dengan Konsentrasi Saat Perkuliahan**

Kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi saat perkuliahan								
Pernyataan	Diagram	Deskripsi Data						
Kesesuaian bidang kerja dengan konsentrasi saat kuliah	<p style="text-align: center;"><b>Kesesuaian Bidang Kerja dengan Konsentrasi saat Perkuliahan</b></p>  <table border="1"> <caption>Data for Kesesuaian Bidang Kerja dengan Konsentrasi saat Perkuliahan</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sesuai</td> <td>79%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Sesuai</td> <td>21%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sesuai	79%	Tidak Sesuai	21%	<p>Berdasarkan data diperoleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>79% lulusan menyatakan bidang kerjanya sesuai dengan konsentrasi studi pada saat kuliah.</li> <li>21% lulusan menyatakan tidak sesuai dengan konsentrasi studi pada saat kuliah.</li> </ol> <p>Dapat dilihat dari tugas yang dikerjakan dibidang kerjanya.</p>
Kategori	Persentase							
Sesuai	79%							
Tidak Sesuai	21%							

## 1.5 Tugas-tugas yang dilaksanakan oleh lulusan

**Tugas-Tugas Dalam Pekerjaan Dengan Kompetensi Lulusan****Tabel 4.6** : Tugas-tugas dalam Pekerjaan Dengan Kompetensi Lulusan

<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Tugas</b>
1.	Fauzan Aditya Permana	Pengembang Media Pembelajaran	- Melaksanakan pelatihan (mulai dari analisis pelatihan sampai dengan pelaksanaan pelatihan).
2.	Putri Arya	Pengembang Media Pembelajaran	- Membuat artikel, - Editor content, - Manage TIM TV
3.	Rani Fatmawati	Pengembang Pembelajaran	- Membantu proses produksi (dalam mencari sponsor).
4.	Anggia Ayu Sebrina	Pengembang Teknologi Kinerja	- Membuat kurikulum
5.	Boris sari Kuantang	Pengembang Media Pembelajaran	- Membuat desain grafis, - Membuat desain web, - Membuat animasi.
6.	Sri Wahyuni	Pengembang Pembelajaran	- Prepare payroll, - Maintance website, - Record absen
7.	Bayu Irwanto	Pengembang Media Pembelajaran	- Menyusun kurikulum silabus, - Mengembangkan sampai mengevaluasi training, - Mengembangkan sistem e-learning
8.	Ubaidah	Pengembang Media Pembelajaran	- Mengembangkan konten kurikulum, - Mengembangkan kurikulum, - Mengevaluasi kurikulum.
9.	Andika Bagus Setiawan	Pengembang Media Pembelajaran	- Mengembangkan online learning, - Mengelola kurikulum training
10.	Andi khairuzaman	Pengembang	- Mengajar TIK,

		Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat RPP,</li> <li>- Membuat silabus,</li> <li>- Membuat administrasi pembelajaran.</li> </ul>
11.	Ira Ariani	Pengembang Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengajar,</li> <li>- Melakukan Tugas Tridharma Perguruan Tinggi.</li> </ul>
12.	Indra Pahlawan	Pengembang Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan media,</li> <li>- Mengembnagkan sistem pembelajaran,</li> <li>- Mengatur instruktur pembelajaran,</li> <li>- Mengelola sistem administrasi.</li> </ul>
13.	Octavia Lestari	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis kebutuhan nasabah,</li> <li>- Mengangani permasalahan nasabah,</li> <li>- Mengadministrasi data nasabah.</li> </ul>
14.	Surya Panar Saputra	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manintenance website official dan e-learning,</li> <li>- Mengelola konsen aplikasi,</li> <li>- Mendesain poster,</li> <li>- Mendesain banner,</li> <li>- Mendesain spanduk, dll.</li> </ul>
15.	Damaris Hastiti Misdyaweni	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyiapkan roadmap training,</li> <li>- Menyusun soft competencies,</li> <li>- Melakukan analisis gap,</li> <li>- Menyusun SOP training.</li> </ul>
16.	Esya Wahyunie	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis RPP,</li> <li>- Mengembangkan media</li> </ul>
17.	Maulana Arifin	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan dan mamananage e-learning.</li> </ul>
18.	Riefni Riftianingrum	Pengembang Media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perancang media pembelajaran</li> </ul>

19.	Bregas Laksamana Antasena	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan analisis kinerja organisasi,</li> <li>- Mengidentifikasi kesenjangan,</li> <li>- Menentukan intervensi baik instruksional ataupun non instruksional,</li> <li>- Merancang intervensi.</li> </ul>
20.	Agit Widyanto	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trainer.</li> </ul>
21.	Ignatia Restiani	Pengembang Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Training Management,</li> <li>- Training modul,</li> <li>- Training facilities</li> </ul>
22.	Kristian Imanuel Laurence Nontung	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memonitoring pelaksanaan pelatihan,</li> <li>- Mengembangkan pelatihan,</li> <li>- Analisis pelatihan.</li> </ul>
23.	Ragil Alviyah	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain pembelajaran,</li> <li>- Membuat modul,</li> <li>- Memonitoring pelaksanaan pelatihan, dan tanggungjawab.</li> </ul>
24.	Ria Rizkiati	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelola resource,</li> <li>- Monitoring pengembangan modul dalam bentuk animasi dan HTML 5,</li> <li>- Memonitoring media yang diproduksi,</li> <li>- Melakukan analisis peserta didik,</li> <li>- Membuat storyboard,</li> <li>- Berkoordinasi dengan SME, dan</li> <li>- Memonitoring program pembelajaran e-learning.</li> </ul>
25.	Fidensius Nivo Putranto	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Administrasi,</li> <li>- Membantu dan memfasilitasi peserta pelatihan,</li> <li>- Mendesain PPT dan buku</li> </ul>

			panduan.
26.	Fadilla Nuraini	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan modul training,</li> <li>- Menyelenggarakan training,</li> <li>- Membuat e-learning,</li> <li>- Menghandle projek management development program.</li> </ul>
27.	Oktaviatun Kusumarani	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjalankan training,</li> <li>- Melakukan evaluasi training,</li> <li>- Mengembangkan e-learning,</li> <li>- Menyiapkan training.</li> </ul>
28.	Noor Raidah	Pengembang Teknologi Kinerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang silabus program pelatihan,</li> <li>- Mengelola silabus program pelatihan,</li> <li>- Training administrative,</li> <li>- Fasilitator.</li> </ul>
29.	Ahmad Arif	Pengembang Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang dan mendesain konten,</li> <li>- Membuat media pembelajaran berupa video learning yang berbasis e-learning,</li> <li>- Supervisor content development.</li> </ul>

## 2. Kompetensi pengembang teknologi kinerja dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

2.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki pengembang teknologi kinerja.

**Tabel 4.7 :** Kompetensi yang seharusnya dimiliki Pengembang Teknologi Kinerja

No	Kompetensi yang seharusnya dimiliki Pengembang Teknologi Kinerja	Jumlah
1.	Menganalisis kinerja organisasi.	2
2.	Merekayasa belajar untuk meningkatkan kinerja.	3
3.	Mengembangkan media pelatihan (modul, online learning, e-learning, dll).	12
4.	Mengembangkan pelatihan	6
5.	Mengembangkan pelatihan, sumber belajar dan media.	1
6.	Mengelola sumber belajar dan pemanfaatan TIK.	1
7.	Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik.	6
8.	Mengembangkan kebutuhan pelatihan.	8
9.	Memiliki leadership.	1
10.	Mampu bekerjasama dalam TIM (teamwork).	2
11.	Mengelola SDM dengan baik.	5
12.	Mengenali karakteristik peserta pelatihan.	1
13.	Mengelola organisasi dengan baik (OB).	2
14.	Mengimplementasikan/melaksanakan pelatihan.	5
15.	Mengevaluasi pelatihan.	5
16.	Menerapkan prinsip organisasi belajar.	1
17.	Menerapkan knowledge management.	2

2.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan dengan konsentrasi pengembang teknologi kinerja.

**Tabel 4.8** : Peluang yang dapat diperoleh Lulusan dengan Konsentrasi Pengembang Teknologi Kinerja

No	Peluang yang diperoleh Lulusan dengan Konsentrasi Pengembang Teknologi Kinerja	Jumlah
1.	Evaluator pelatihan	1
2.	HRD (Human Resource Development)	14
3.	Training atau Diklat	23
4.	Learning Development	5
5.	Organization Development	1
6.	Learning Design Specialist	1
7.	Knowledge Management	1
8.	People Development	2
9.	Pengembang RPP	1
10.	Modul Developer	1
11.	Specialist Training	1
12.	Developer Media	1

2.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan pengembang teknologi kinerja.

**Tabel 4.9** : Hambatan yang dihadapi oleh Lulusan Pengembang Teknologi Kinerja

No	Hambatan yang dihadapi oleh Lulusan Pengembang Teknologi Kinerja	Jumlah
1.	Masalah teknis dalam training (seperti Cuaca dan listrik)	1
2.	Mengembangkan E-learning	1
3.	Komunikasi yang kurang baik	1
4.	Tidak adanya networking	1
5.	Pelaksanaan training	2

2.4 Kompetensi yang diterapkan lulusan pengembang teknologi kinerja di dunia kerja.

**Tabel 4.10** : Kompetensi yang diterapkan Lulusan Pengembang Teknologi Kinerja di dunia Kerja

No	Kompetensi yang diterapkan Lulusan Pengembang Teknologi Kinerja di dunia kerja	Jumlah
1.	Menganalisis kinerja organisasi	1
2.	Merekayasa belajar untuk meningkatkan kinerja	2
3.	Mengelola sumber belajar serta pemanfaatan TIK untuk pelatihan/kegiatan pembelajaran	2
4.	Mengembangkan media pelatihan atau pembelajaran	4
5.	Menerapkan kemampuan komunikasi dengan baik	3
6.	Melaksanakan pelatihan	5
7.	Menganalisis karakteristik peserta didik	3
8.	Mengevaluasi pelatihan atau pembelajaran	3
9.	Mengembangkan atau menganalisis pelatihan	3

### 3. Kompetensi pengembang pembelajaran dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

3.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki pengembang pembelajaran.

**Tabel 4.11** : Kompetensi yang seharusnya dimiliki Pengembang Pembelajaran

No	Kompetensi yang seharusnya dimiliki pengembang pembelajaran	Jumlah
1.	Mempunyai kreativitas	1
2.	Menganalisis karakteristik peserta didik	5

3.	Mengembangkan pembelajaran, sumber belajar dan media	15
4.	Mengembangkan kurikulum	8
5.	Memiliki komunikasi dengan baik	3
6.	Mampu bekerjasama dengan tim (teamwork)	1
7.	Mengevaluasi pembelajaran	5
8.	Mengelola sumber belajar serta pemanfaatan untuk pembelajaran	3
9.	Menganalisis masalah pembelajaran	4

3.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan dengan konsentrasi pengembang pembelajaran.

**Tabel 4.12** : Peluang yang dapat diperoleh Lulusan dengan Konsentrasi Pengembang Pembelajaran

No	Peluang yang diperoleh lulusan dengan konsentrasi pengembang pembelajaran	Jumlah
1.	Administrasi	1
2.	Pengembang kurikulum	17
3.	Instructional designer	15
4.	Modul developer	3
5.	Pengembang E-learning	3
6.	Training Development	5
7.	Konsultan pembelajaran	3
8.	Staff Stasiun televisi	1
9.	Learning Center	1
10.	Marketing	1
11.	HR (Human Resource)	1

3.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan pengembang pembelajaran.

**Tabel 4.13** : Hambatan yang dihadapi oleh Lulusan Pengembang Pembelajaran

No	Hambatan yang dihadapi oleh Pengembang Pembelajaran	Jumlah
1.	Mendesain pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	2
2.	Mengevaluasi pembelajaran secara berkala	1
3.	Kurangnya kerjasama antar tim (Teamwork)	2
4.	Kurangnya kemampuan dalam mengajar	1

3.4 Kompetensi yang diterapkan lulusan pengembang pembelajaran di dunia kerja.

**Tabel 4.14** : Kompetensi yang diterapkan Lulusan Pengembang Pembelajaran di dunia Kerja

No	Kompetensi yang diterapkan pengembang pembelajaran di dunia kerja	Jumlah
1.	Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik	2
2.	Merekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan dan mengevaluasi sumber belajar	2
3.	Mengembangkan pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran	3
4.	Mengembangkan kurikulum	2

**4. Prospek kompetensi pengembang media dan sumber belajar sebagai kompetensi utama bagi lulusan.**

4.1 Kompetensi pengembang media yang wajib dimiliki lulusan.

**Tabel 4.15** : Kompetensi Pengembang Media yang Wajib dimiliki Lulusan

No	Kompetensi Pengembang Media Wajib dimiliki Lulusan Teknologi Pendidikan	Jumlah
1.	Memiliki kreativitas yang tinggi	1
2.	Menggunakan dan memilih sumber dan proses teknologikal untuk menunjang kegiatan belajar	3
3.	Mengembangkan sumber belajar dan pelatihan	11
4.	Mengembangkan media pembelajaran	12
5.	Mengevaluasi sumber belajar	2
6.	Memanfaatkan media pembelajaran	2
7.	Merancang sumber belajar	1

4.2 Prestasi atau kontribusi lulusan.

**Tabel 4.16** : Prestasi atau Kontribusi Lulusan yang diberikan kepada Lembaga

No	Prestasi dan kontribusi lulusan teknologi pendidikan yang diberikan kepada lembaga	Jumlah
1.	Naik jabatan	1
2.	Menjadi trainer atau coach dalam pelatihan	4
3.	Mengembangkan E-learning	8
4.	Penghargaan tertentu	3
5.	Penanggungjawab program	3
6.	Mengembangkan modul, RPP, Silabus, dan kurikulum	7
7.	Menjadi supervisor	2

4.3 Matakuliah yang berperan untuk melaksanakan tugas sehari-hari.

**Tabel 4.17** : Matakuliah yang Berperan untuk Melaksanakan Tugas Sehari-hari

No	Matakuliah yang berperan untuk melaksanakan tugas sehari-hari di lembaga	Jumlah
1.	Dasar-dasar komunikasi	5
2.	Prinsip disain pesan	5
3.	Manajemen penyiaran radio dan televise	1
4.	Pengantar teknologi pendidikan	1
5.	Landasan teknologi pendidikan	4
6.	Desain E-learning	7
7.	Desain pembelajaran	17
8.	Pengembang kurikulum	4
9.	Evaluasi hasil belajar	2
10.	Teori belajar dan pembelajaran	3
11.	Psikologi pengembangan	1
12.	Komunkasi visual	1
13.	Manajemen pelatihan	8
14.	Komputer Grafis dan animasi	8
15.	Dasar photograpy	1
16.	Evaluasi pelatihan	6
17.	Pendidikan orang dewasa	5
18.	Pengembang sumber daya manusia	2
19.	Desain pelatihan	1
20.	Pengantar ilmu pendidikan	1
21.	Pengembangan sumber belajar	1
22.	Pengembangan media sederhana	1
23.	Pengembangan buku ajar cetak	1
24.	Pengembang media	2
25.	Desain pelatihan	3

#### 4.4 Kompetensi atau kemampuan tambahan yang dimiliki lulusan.

**Tabel 4.18** : Kompetensi atau Kemampuan Tambahan yang dimiliki Lulusan

No	Kompetensi tambahan yang dimiliki oleh lulusan teknologi pendidikan	Jumlah
1.	Kemampuan berkomunikasi dengan baik seperti Skills Comunication and Public speaking	17
2.	Teamwork atau bekerjasama dengan baik	6
3.	Kemampuan analisis yang baik	1
4.	Keterampilan dalam mengajar	2
5.	Kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas	2

## B. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data yang telah dikemukakan, berikut analisis data hasil penelitian secara rinci:

### 1. Profil lulusan Teknologi Pendidikan.

1.1 Lamanya waktu studi lulusan berkisar 5-6 tahun.

1.2 Waktu tunggu lulusan yang sebagian besar membutuhkan 6 bulan untuk mendapatkan pekerjaan (66%), namun sebanyak 24% lulusan tidak menunggu untuk pekerjaan.

1.3 Kecenderungan lulusan memilih konsentrasi pengembangan media dan sumber belajar sebanyak 48%. Namun sebagian besar lulusan lebih memilih kedua konsentrasi yang berada di Teknologi Pendidikan seperti

21 % lulusan memilih konsentrasi pengembang teknologi kinerja dan 31% lulusan memilih sebagai pengembang kinerja.

1.4 Sebagian besar lulusan menyatakan konsentrasi studi sudah sesuai dengan bidang pekerjaan yang ditemui saat ini.

1.5 Sebagian besar lulusan telah memiliki kesesuaian dalam melaksanakan tugas sehari-hari.

2. Kompetensi pengembang teknologi kinerja dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

2.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah mengembangkan media pelatihan seperti modul, online learning, dan e-learning (12 orang), mengembangkan kebutuhan pelatihan (8 orang), mengembangkan pelatihan (6 orang), memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik (6 orang), mengelola SDM dengan baik (5 orang), mengimplementasikan atau melaksanakan pelatihan (5 orang), dan mengevaluasi pelatihan (5 orang). Sedangkan kompetensi yang lain, yang dikemukakan

oleh responden adalah merekayasa belajar untuk meningkatkan kinerja, menganalisis kinerja organisasi, mampu bekerjasama dalam tim, mengelola organisasi dengan baik, menerapkan knowledge management, mengembangkan pelatihan, mengelola sumber belajar dan pemanfaatan TIK, memiliki leadership, mengenali karakteristik peserta pelatihan, dan menerapkan prinsip organisasi belajar. Dari kompetensi yang seharusnya dimiliki, kompetensi seluruhnya sudah didapat dalam perkuliahan, kecuali kemampuan berkomunikasi dengan baik. Namun kompetensi tersebut telah diterapkan baik dalam matakuliah tertentu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada.

2.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah Training atau Diklat (23 orang), Human Resource Development (HRD) (14 orang), Learning Development (5 orang), dan People Development (2 orang). Sedangkan peluang yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah Evaluator Pelatihan, Organization Development, Learning Design

Specialist, Knowledge Management, Pengembang RPP, Modul Developer, Specialist Training, dan Developer Media. Dari peluang-peluang yang dikemukakan oleh responden diperoleh bahwa peluang kerja lulusan teknologi pendidikan terbilang sangat besar dan luas.

2.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan di dunia kerja adalah dalam pelaksanaan training, masalah teknis dalam training, mengembangkan e-learning, kurang berkomunikasi dengan baik, dan tidak adanya networking. Dari hambatan-hambatan yang telah dikemukakan bahwa hambatan yang dihadapi lulusan terbilang cukup besar, namun secara tidak langsung dapat diatasi oleh lulusan.

2.4 Kompetensi yang diterapkan oleh lulusan di dunia kerja, yang terbanyak menurut responden adalah melaksanakan pelatihan (5 orang), mengembangkan media pelatihan atau pembelajaran (4 orang), menerapkan kemampuan komunikasi dengan baik (3 orang), menganalisis karakteristik peserta didik (3 orang),

mengevaluasi pelatihan atau pembelajaran (3 orang), mengembangkan atau menganalisis pelatihan (3 orang). Sedangkan kompetensi lain, yang dikemukakan oleh responden adalah merekayasa belajar untuk meningkatkan kinerja, mengelola sumber belajar serta pemanfaatan TIK untuk pelatihan atau kegiatan pembelajaran dan menganalisis kinerja organisasi. Dari kompetensi yang diterapkan, seluruh kompetensi sudah sesuai dengan kompetensi yang telah dimiliki oleh lulusan dan sudah didapat dalam perkuliahan.

3. Kompetensi pengembang pembelajaran dan peluang-peluang lulusan di lapangan pekerjaan.

3.1 Kompetensi yang seharusnya dimiliki lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah mengembangkan pembelajaran, sumber belajar, dan media (15 orang), mengembangkan kurikulum (8 orang), menganalisis karakteristik peserta didik (5 orang), mengevaluasi pembelajaran (5 orang), dan menganalisis masalah pembelajaran (4 orang). Sedangkan kompetensi yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah memiliki

komunikasi dengan baik, mengelola sumber belajar serta pemanfaatan untuk pembelajaran, mempunyai kreativitas, dan mampu bekerjasama dengan tim. Dari kompetensi yang seharusnya dimiliki, kompetensi seluruhnya sudah didapat dalam perkuliahan, kecuali kemampuan berkomunikasi dengan baik dan mempunyai kreativitas. Namun kompetensi tersebut telah diterapkan baik dalam matakuliah tertentu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada.

3.2 Peluang yang dapat diperoleh lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah Pengembang Kurikulum (17 orang), Instructional Designer (15 orang), Training Development (5 orang), Modul Developer (3 orang), Pengembang E-learning (3 orang), dan Konsultan Pembelajaran (3 orang). Sedangkan peluang yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah Administrasi, Staff Stasiun Televisi, Learning Center, Marketing, Human Resource (HR). Dari peluang-peluang yang dikemukakan oleh responden diperoleh bahwa peluang

kerja lulusan teknologi pendidikan terbilang sangat besar dan luas.

3.3 Hambatan yang dihadapi oleh lulusan di dunia kerja adalah mendesain pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kurangnya kerjasama antar tim, mengevaluasi pembelajaran secara berkala, dan kurangnya kemampuan dalam mengajar. Dari hambatan-hambatan yang telah dikemukakan bahwa hambatan yang dihadapi lulusan terbilang cukup besar, namun secara tidak langsung dapat diatasi oleh lulusan.

3.4 Kompetensi yang diterapkan oleh lulusan di dunia kerja adalah mengembangkan (pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran), memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik, merekayasa belajar dengan cara (mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan dan mengevaluasi) sumber belajar, mengembangkan kurikulum. Dari kompetensi yang diterapkan, seluruh kompetensi sudah sesuai dengan

kompetensi yang telah dimiliki oleh lulusan dan sudah didapat dalam perkuliahan.

4. Prospek kompetensi pengembang media dan sumber belajar sebagai kompetensi utama bagi lulusan.

4.1 Kompetensi yang wajib dimiliki lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah mengembangkan media pembelajaran (12 orang), mengembangkan sumber belajar dan pelatihan (11 orang), menggunakan dan memilih sumber dan proses teknologikal untuk menunjang kegiatan belajar (3 orang), mengevaluasi sumber belajar (2 orang), memanfaatkan media pembelajaran (2 orang). Sedangkan kompetensi yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah memiliki kreativitas yang tinggi dan merancang sumber belajar. Dari kompetensi yang wajib dimiliki lulusan, kompetensi seluruhnya sudah dapat dalam perkuliahan, kecuali kreativitas yang tinggi. Namun kompetensi tersebut telah diterapkan dalam matakuliah tertentu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada.

4.2 Prestasi atau kontribusi lulusan, yang terbanyak menurut responden adalah mengembangkan e-learning (8 orang), mengembangkan (modul, RPP, silabus, dan kurikulum) (7 orang), menjadi trainer atau coach dalam pelatihan (4 orang), penghargaan tertentu (3 orang), dan penanggungjawab program (3 orang). Sedangkan prestasi atau kontribusi yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah menjadi supervisor dan naik jabatan. Dari prestasi atau kontribusi yang dikemukakan oleh responden menyatakan bahwa lulusan teknologi pendidikan sangat membantu dan memajukan lembaga dengan prestasi atau kontribusi yang dimilikinya.

4.3 Matakuliah yang berperan untuk melaksanakan tugas, yang terbanyak menurut responden adalah desain pembelajaran (17 orang), manajemen pelatihan (8 orang), computer grafis dan animasi (8 orang), desain e-learning (7 orang), dan evaluasi pelatihan (6 orang). Sedangkan matakuliah yang lain, yang dikemukakan oleh responden adalah dasar-dasar komunikasi, prinsip disain pesan, pendidikan orang dewasa, landasan teknologi

pendidikan, pengembang kurikulum, teori belajar dan pembelajaran, desain pelatihan, evaluasi hasil belajar, pengembangan sumber daya manusia, pengembang media, manajemen penyiaran radio dan televisi, pengantar teknologi pendidikan, psikologi pengembangan, desain pelatihan, pengantar ilmu pendidikan, pengembang sumber belajar, dan pengembang buku ajar cetak. Dari matakuliah yang dikemukakan oleh responden diperoleh bahwa hampir semua matakuliah teknologi pendidikan diterapkan dalam dunia kerja dan matakuliah yang diterapkan tidak semuanya termasuk kedalam matakuliah khusus melainkan beberapa matakuliah termasuk kedalam matakuliah umum.

4.4 Kompetensi atau kemampuan tambahan yang dimiliki lulusan adalah kemampuan berkomunikasi dengan baik, teamwork atau bekerjasama dengan baik, kemampuan analisis yang baik, keterampilan dalam mengajar, dan kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas. Dari kompetensi tambahan yang dimiliki lulusan, seluruh

kompetensi sudah didapat dalam perkuliahan yang diterapkan dalam matakuliah teretntu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada, kecuali kompetensi dalam keterampilan dalam mengajar.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa keseluruhan dari hasil penelitian dan pembahasan pengolahan data ini masih jauh dari kesempurna. Banyak terdapat keterbatasan didalam penelitian ini yang tidak dapat peneliti hindari. Adapun keterbatasan-keterbatasan yang dimaksud, antara lain:

1. Keterbatasan waktu, tempat dan biaya membuat pengumpulan data hanya melalui penyebaran wawancara.
2. Pengetahuan peneliti mengenai aspek yang dibahas dalam penelitian, kurang mendalam.
3. Peneliti tidak ada wawancara tindak lanjut dari data, termasuk jumlah responden dari 34 lulusan menjadi 29 lulusan.
4. Terdapat 4 pernyataan yang tidak dapat dijawab oleh semua responden, sebab ada sebagian responden yang tidak sesuai dengan kompetensinya atau berbeda dengan konsentrasinya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan sudah relevan dengan tuntutan dunia kerja. Kesimpulan secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

1. Lulusan teknologi pendidikan memiliki waktu studi selama 5-6 tahun dengan waktu tunggu yang dimiliki lulusan untuk mendapatkan pekerjaan selama 6 bulan setelah lulus. Sebagian besar lulusan memilih konsentrasi pengembang media dan lulusan menyatakan bahwa pekerjaannya saat ini sudah sesuai dengan konsentrasi pada saat perkuliahan.
2. Kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan pengembang teknologi kinerja, seluruhnya sudah didapat pada saat perkuliahan yaitu seperti mengembangkan media pelatihan, mengembangkan kebutuhan pelatihan, mengembangkan pelatihan, dan berkomunikasi dengan baik. Sebagian besar

kompetensi tersebut telah diterapkan baik dalam matakuliah tertentu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada, sehingga peluang kerja lulusan teknologi pendidikan terbilang sangat besar dan luas yaitu seperti *Training* atau Diklat, *Human Resource Development (HRD)*, *Learning Development*, dan *People Development*. Selain peluang, lulusan juga menghadapi hambatan dalam pekerjaannya, yaitu seperti dalam pelaksanaan *training*, masalah teknis dalam training, mengembangkan *e-learning*, kurang berkomunikasi dengan baik, dan tidak adanya *networking*. Dari hambatan yang dihadapi lulusan terbilang cukup besar, namun secara tidak langsung lulusan dapat mengatasi hambatan yang dihadapinya. Kompetensi yang diterapkan oleh lulusan di dunia kerja yaitu melaksanakan pelatihan, mengembangkan media pelatihan atau pembelajaran, menerapkan kemampuan komunikasi dengan baik, menganalisis karakteristik peserta didik, mengevaluasi pelatihan atau pembelajaran, mengembangkan atau menganalisis pelatihan. Dari kompetensi yang diterapkan, seluruh kompetensi sudah sesuai dengan kompetensi yang telah dimiliki oleh lulusan dan sudah didapat dalam perkuliahan.

3. Kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan pengembang pembelajaran, seluruhnya sudah didapat pada saat perkuliahan yaitu seperti mengembangkan pembelajaran, sumber belajar, dan media, mengembangkan kurikulum, menganalisis karakteristik peserta didik, mengevaluasi pembelajaran, dan menganalisis masalah pembelajaran. Sebagian besar kompetensi tersebut telah diterapkan baik dalam matakuliah tertentu atau dihubungkan dengan matakuliah yang sudah ada, sehingga peluang kerja lulusan teknologi pendidikan terbilang sangat besar dan luas yaitu seperti Pengembang Kurikulum, *Instructional Designer*, *Training Development*, *Modul Developer*, Pengembang *E-learning*, dan Konsultan Pembelajaran. Selain peluang, lulusan juga menghadapi hambatan dalam pekerjaannya, yaitu seperti mendesain pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kurangnya kerjasama antar tim, mengevaluasi pembelajaran secara berkala, dan kurangnya kemampuan dalam mengajar. Dari hambatan yang dihadapi lulusan terbilang cukup besar, namun secara tidak langsung lulusan dapat mengatasi hambatan yang dihadapinya. Kompetensi yang diterapkan oleh lulusan di dunia kerja yaitu mengembangkan pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran,

memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik, merekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan dan mengevaluasi sumber belajar, mengembangkan kurikulum. Dari kompetensi yang diterapkan, seluruh kompetensi sudah sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh lulusan dan sudah didapat dalam perkuliahan.

4. Prospek kompetensi pengembang media, lulusan setuju bahwa kompetensi pengembang media wajib dimiliki oleh lulusan teknologi pendidikan sebagai kompetensi utama. Penguasaan kompetensi media wajib dimiliki agar para lulusan teknologi pendidikan dapat bekerja secara optimal dalam seluruh konsentrasi yang ada di teknologi pendidikan. Kompetensi pengembang media yang seharusnya dimiliki oleh kedua konsentrasi tersebut, adalah mengembangkan media pembelajaran, mengembangkan sumber belajar dan pelatihan, menggunakan dan memilih sumber dan proses teknologikal untuk menunjang kegiatan belajar, mengevaluasi sumber belajar, memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan kompetensi yang dimiliki, semua matakuliah sangat berperan dan diterapkan untuk membantu lulusan di dunia kerja, matakuliah yang berperan adalah desain pembelajaran,

manajemen pelatihan, computer grafis dan animasi, desain *e-learning*, dan evaluasi pelatihan. Prestasi dan kontribusi yang telah diberikan oleh lulusan kepada lembaga tempat bekerja yaitu mengembangkan *e-learning*, mengembangkan (modul, RPP, silabus, dan kurikulum), menjadi *trainer* atau *coach* dalam pelatihan, penghargaan tertentu, dan penanggungjawab program. Lulusan memerlukan kompetensi tambahan untuk dapat menunjang kompetensi yang dimiliki. Menurut pendapat lulusan kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh lulusan TP adalah kemampuan berkomunikasi dengan baik, *teamwork* atau bekerjasama dengan baik, kemampuan analisis yang baik, keterampilan dalam mengajar, dan kemampuan untuk mengembangkan kreatifitas.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini adalah temuan penelitian dapat digunakan dalam mengembangkan kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang lebih relevan atau sesuai kembali dengan tuntutan dunia kerja.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka beberapa saran diberikan sebagai berikut:

1. Seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan wajib menguasai kompetensi pengembang sumber belajar sebagai kompetensi utama teknologi pendidikan, karena akan sangat mendukung pelaksanaan tugas-tugasnya nanti di dunia kerja.
2. Seluruh mahasiswa teknologi pendidikan harus lebih proaktif lagi dalam mengembangkan kemampuan dirinya untuk dapat menguasai kompetensi pada kedua konsentrasi.
3. Perlu adanya pertimbangan untuk membekali mahasiswa dalam kemampuan berkomunikasi dengan baik seperti *Communication Skills*, komunikasi interpersonal, *Public Speaking*, mampu bekerja sama dengan tim (*Teamwork*), dan negosiasi. Hal ini dikarenakan untuk dapat menunjang lulusan dapat mempercayai dirinya dengan kompetensi yang lulusan miliki.