

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan kini sudah semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Hal tersebut dimanfaatkan untuk terus melakukan perubahan dan perkembangan pada proses pembelajaran agar semakin lebih baik. Salah satu perubahan dan perkembangan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya muncul *e-learning*.

E-learning adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan pembelajaran.¹ Istilah *e-learning* ini juga sering dianggap belajar melalui internet.² Dalam pelaksanaan *e-learning* pengajar menyampaikan materi memanfaatkan media elektronik.

Bahan ajar pada *e-learning* merupakan berupa objek belajar atau dikenal dengan istilah *Learning Object (LO)*. LO merupakan penggalan materi yang disusun menjadi aspek terkecil dari suatu

¹ Dewi Salma Prawiradilaga dkk, "Mozaik Teknologi Pendidikan *E-learning*", (Jakarta Prenada Media Group, 2013, hal.34.

² Dewi Salma Prawiradilaga, "Wawasan Teknologi Pendidikan", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012),hal. 272.

mata pelajaran. LO ini dapat dikemas dalam bentuk digital berupa dokumen seperti *PDF*, *word*, artikel, gambar, infografis, *audio clips*, dan *videoclips*. Suatu LO dalam bentuk dokumen berkisar antara 5 – 10 halaman sedangkan untuk *videoclips* berdurasi 1 – 3 menit, bukan merupakan program video yang berdurasi 25 menit.³

Universitas Negeri Jakarta telah memanfaatkan e-learning dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan *LMS (Learning Management System)* untuk mendukung proses pembelajaran yaitu melalui site *onlinelearning.unj.ac.id*.

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan adalah salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang mempunyai tujuan salah satunya adalah untuk menghasilkan lulusan mahasiswa yang memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi.⁴ Lulusan program studi S1 Teknologi Pendidikan disebut dengan Teknolog Pendidikan, sebagai seorang Teknolog Pendidikan untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran salah satu intervensi yang dapat diberikan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki dalam mengembangkan media pembelajaran adalah seorang Teknolog

³ Ibid, h. 272.

⁴ http://fip.unj.ac.id/?page_id=124 Diakses pada 10 Desember 2020

Pendidikan harus tahu bagaimana menerjemahkan dan menyampaikan pesan pembelajaran dengan tepat kepada pebelajar yaitu salah satunya melalui dengan memperhatikan Persepsi dan Desain Pesan.

Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan adalah mata kuliah wajib mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan UNJ dengan bobot 3 sks. Mata kuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa tentang persepsi, komunikasi, disain pesan, fungsi disain pesan dalam belajar dan pembelajaran, *visual image*, proses mendesain visual dan langkah-langkah visualisasi ide serta bagaimana mendesain pesan pembelajaran dengan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara tidak struktur dengan dosen pengampu mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan dengan Ibu Retno Widyaningrum, diketahui beberapa hal sebagai berikut. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan pada tahun 2019 semester 111 menggunakan metode pembelajaran *flipped classroom* yaitu adanya pembelajaran tatap muka secara langsung dan secara *online* melalui *course site hylearn*. *Course site Hylearn* adalah salah satu *e-learning* yang dikembangkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran.



Gambar 1.1 Hasil Wawancara Dengan Dosen

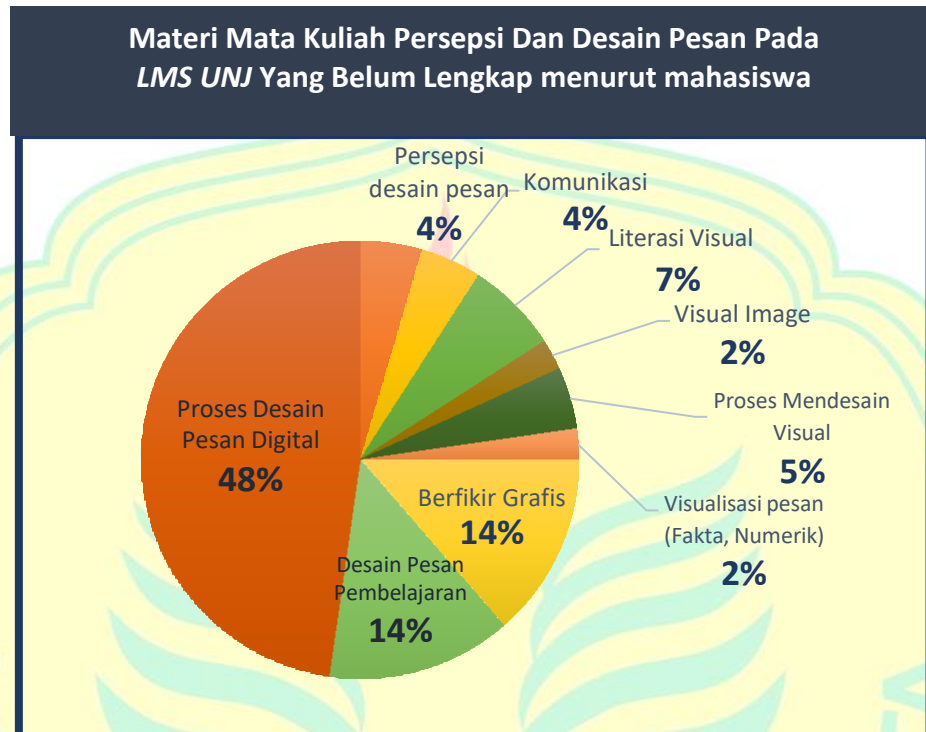
Hasil wawancara digambarkan pada gambar 1.1, pertama akibat dari dampak Pandemi, maka metode pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di tahun 2020 harus berubah. Beliau mengatakan akibat dari pandemi yang tiba-tiba kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara *full online*. Pada pelaksanaannya mahasiswa angkatan 2020 yang sedang pada mata kuliah tersebut menggunakan metode pendekatan asinkronus melalui *Learning Management System UNJ* dan pendekatan sinkronus untuk interaksi tatap maya dalam waktu 2 minggu sekali dengan bantuan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*.

Pembelajaran dengan pendekatan asinkronus menggunakan *Learning Management System UNJ*. Beliau mengatakan materi atau bahan ajar harus dikemas secara *online* kedalam LMS UNJ dan terdapat beberapa materi yang belum lengkap pada LMS UNJ.

Peneliti juga melakukan observasi pada *Learning Management System UNJ* sebagai platform utama untuk kegiatan pembelajaran asinkronus mata kuliah persepsi dan desain pesan. Dari total 41 *LO* yang disajikan dalam *Learning Management System UNJ* 73% berupa dokumen yaitu sebanyak 30 *LO* menggunakan *PDF (Portable Document Format)* yang sifatnya verbal dan 27% *LO* disajikan menggunakan video sebanyak 11 video. Materi yang disajikan dalam *Learning Management System UNJ* berupa dokumen sebanyak 12 – 23 halaman. Sedangkan materi yang disajikan dalam bentuk video disajikan berdurasi 5 – 10 menit. Hal tersebut dinilai tidak cukup efektif untuk sebuah *LO*, karena *LO* berupa dokumen idealnya adalah 5-10 halaman dan berupa video idealnya berdurasi 1-3 menit⁵ dan disesuaikan dengan konteks belajar serta kecenderungan mahasiswa. Hal ini mengakibatkan *LO* tidak cukup efektif karena disajikan dengan cakupan materi yang cukup banyak.

Selanjutnya pengembang melakukan survei secara *online* kepada mahasiswa angkatan 2020 sebanyak 44 responden. Hasil survei yang didapatkan terkait *LO* atau materi yang belum lengkap pada *Learning Management System UNJ* diketahui sebagai berikut.

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga, "Wawasan Teknologi Pendidikan", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 272.



Gambar 1.2 Hasil Survei Diagram Persentase Materi Mata Kuliah Persepsi Dan Desain Pesan Pada LMS UNJ yang Belum Lengkap

Pada gambar 1.2 diketahui materi yang belum lengkap pada *Learning Management System UNJ* dengan persentase terbanyak yaitu terdapat pada materi Proses Desain Pesan Digital sebanyak 48%, Desain Pesan Pembelajaran 14%, Berpikir Grafis 14%, Literasi Visual 7%, Proses Mendesain Visual 5%, Komunikasi 4%, Persepsi desain pesan 4%, Visual Image 2% dan Visualisasi pesan 2%.

Selain itu hasil survei kepada mahasiswa diketahui beberapa hal lain juga sebagai berikut. Sebanyak 98,7% Mahasiswa mengetahui tujuan pembelajaran mata kuliah persepsi dan desain pesan. Sebanyak 65%

menurut mahasiswa *LO* yang disajikan dalam bentuk *PDF* memiliki cakupan materi yang cukup banyak. Sebanyak 56,8% Mahasiswa kesulitan memahami materi dengan cakupan cukup banyak yang disajikan dalam bentuk *PDF*. Hal tersebut ditambahkan juga dengan hasil wawancara peneliti kepada mahasiswa angkatan 2020 bahwa materi pada *Learning Management System UNJ* kebanyakan disajikan dengan kalimat yang panjang dalam bentuk *PDF* serta hanya terdapat materi tapi tidak ada contoh prakteknya sehingga sulit dipahami dan untuk diterapkan.

Berdasarkan dari paparan di atas peneliti menggaris bawahi masalah yang ditemukan dari dosen pengampu adalah materi yang disajikan di *Learning Management System UNJ* belum lengkap. *LO* pada 16 kali pertemuan pada mata kuliah tersebut materi sudah tersedia, namun pada *LO* dipertemuan ke 15 dan 16 konten materi pada *LO* yang disajikan belum lengkap yaitu sesuai dengan hasil survei dan observasi yang ditemukan yaitu pada materi Proses Desain Pesan Digital dan Desain Pesan Pembelajaran.

Sedangkan kendala mahasiswa menyebutkan *LO* yang disajikan pada *Learning Management System UNJ* kebanyakan bersifat verbal berupa *PDF (Portable Document Format)*. Selain itu *LO* pada *PDF* yang disajikan memuat cakupan materi yang cukup banyak. Sehingga *Learning Object* pada mata kuliah tersebut belum cukup efektif. Dengan demikian

dibutuhkan perbaikan akan LO pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

Berdasarkan Definisi Teknologi pendidikan menurut AECT:

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”⁶

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pendidikan dapat memecahkan masalah belajar serta memfasilitasi belajar dengan cara menciptakan sumber belajar yang sesuai dan efektif untuk pebelajar. Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada diperlukan pengembangan *Learning Object* yang efektif dan disesuaikan dengan kecenderungan mahasiswa.

Mahasiswa pada mata kuliah persepsi dan desain pesan dengan karakteristik umur 17-20 tahun ini termasuk ke dalam golongan generasi Z. Menurut Meagan Johnson generasi Z adalah orang yang terlahir setelah tahun 2002.⁷ Bagi generasi Z cenderung memiliki bagian dari otak yang jauh lebih berkembang dalam menerima informasi adalah kemampuan

⁶ Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.31.

⁷ <https://biz.kompas.com/read/2017/10/06/190000428/mengenal-karakteristik-gen-z-generasi-setelahmillenial#:~:text=Hingga%20saat%20ini%20belum%20ada,populasi%20penduduk%20dunia%20saat%20ini>. Diakses pada 24 Desember 2020

audio dan visual.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan audio dan visual yang sangat baik dalam menerima suatu informasi atau materi.

Berdasarkan survei kepada mahasiswa terkait media pembelajaran yang efektif pada mata kuliah persepsi desain pesan melalui *Learning Management System UNJ*. Hasil survei disajikan pada gambar 1.3



Gambar 1.3 Survei Media Pembelajaran Menurut Mahasiswa

Berdasarkan hasil survei yang disajikan pada Gambar 1.3, sebanyak 61% mahasiswa menyebutkan media pembelajaran yang efektif menurut mereka yang dapat digunakan dalam *Learning Management System UNJ* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan adalah berupa

⁸ <https://penerbitcmedia.com/8-gaya-belajar-generasi-z/> Diakses pada 24 Desember 2020

video. Dilanjutkan hasil survei menunjukkan sebanyak 82,3% mahasiswa menginginkan video yang dikembangkan berupa ilustrasi/grafis. Pemilihan media tersebut tidak dikatakan 100% dapat membuat efektif pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan, namun dapat dijadikan salah satu pertimbangan dan data pendukung pada penelitian pengembangan *learning object* ini.

Video merupakan media yang menyajikan gabungan antara audio, visual, dan teks untuk menyajikan suatu pesan atau informasi tertentu. Dalam Jurnal penelitian Putu Darma Wisada (2019) video pembelajaran adalah media audio dan visual yang berisikan pesan pembelajaran baik konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.⁹ Dilanjutkan dalam jurnal penelitian Rikko Fajar (2019) menyebutkan video dapat memudahkan peserta didik yaitu pada penggunaannya dapat diputar secara berulang, sehingga apabila pengguna belum mengerti atau sulit untuk memahami materi dapat mengulang pada bagian tertentu dalam video.

Berdasarkan penjelasan tersebut artinya suatu materi pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, dan prosedur dapat disajikan dalam bentuk video untuk membantu pemahaman peserta didik. Pada penggunaannya dapat digunakan secara berulang, sehingga memudahkan

⁹ Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, Adr. I Wayan Ilia Yuda S (2019). Journal of Education Technology. Vol. 3 (3) pp. 140-146

peserta didik untuk mengulang kembali pada bagian tertentu untuk memahami materi yang sulit dipahami.

Pada jurnal Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif tahun 2018 menjelaskan bahwa *motion graphic* dalam pembelajaran sangat berpengaruh sesuai dengan pernyataan Kustandi dan Sutjipto (2013) "Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau alam".¹⁰ Selanjutnya pada jurnal penelitian berjudul "Perancangan *Animated Motion Graphic* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Anak Tunagrahita" (2017), jurnal tersebut bertujuan mengembangkan media berupa video *motion graphic* yang berisi materi bina diri dalam mempelajari tata cara makan untuk membantu pengajar maupun orang tua dalam menyampaikan materi secara visual sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik tunagrahita dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan jurnal kedua tersebut menunjukkan media visual pada *motion graphic* dapat memudahkan untuk mengingat sebuah informasi pada kognitif individu serta menunjukkan bahwa *motion graphic* dapat

¹⁰ Fahmi Nugrohadhi and Rudi Susilana, "Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif," *Edutcehnologia 2*, no. 1 (2018): 45–53

digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi khususnya pada materi mengenai cara atau proses.

Berdasarkan paparan di atas peneliti terdorong melakukan penelitian untuk mengembangkan *Learning Object* berupa video *motion graphic* pada materi Proses Desain Pesan Digital dan Desain Pesan Pembelajaran. Pemilihan pada materi tersebut berdasarkan masalah yang teridentifikasi dan hal tersebut diperkuat oleh pendapat Situmorang (2006) Materi yang dapat dipertimbangkan untuk suatu media video adalah materi yang berkaitan dengan proses, prosedural, faktual, sikap, materi yang sifatnya langka, materi yang memiliki resiko tinggi apabila peserta didik harus berhadapan langsung serta materi yang membutuhkan aspek-aspek visual dalam pencapaian suatu kompetensi.¹¹ Dengan demikian pemilihan penyajian *Learning Object* berupa video sesuai dengan kebutuhan yaitu materi yang bersifat proses dan membutuhkan aspek visual dalam pencapaian tujuan pembelajaran serta sesuai dengan kecenderungannya dari mahasiswa angkatan 2020.

Video ini nantinya akan digunakan sebagai *learning object* yang diintegrasikan ke dalam *Learning Management System* UNJ yang dapat

¹¹ Ardiansyah Ardiansyah, Kunto Imbar Nursetyo, and Cecep Kustandi, "Pengembangan Video Knowledge Capture Mata Kuliah Difusi Inovasi Pendidikan Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 1 (2020): 09–16,.

digunakan sebagai *Learning Object* mata kuliah persepsi dan desain pesan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata kuliah Persepsi Desain Pesan?
2. Media apa yang digunakan pada mata kuliah persepsi desain pesan?
3. Kendala apa sajakah yang terjadi dalam pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?
4. Pada materi apakah yang kurang lengkap dalam *Learning Management System UNJ*?
5. Bagaimanakah mengembangkan *learning object* berupa *video motion graphic* pada mata kuliah persepsi dan desain pesan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan *learning object* berupa video *motion graphic*

2. Materi

Produk *learning object* berupa video *motion graphic* yang dikembangkan yaitu pada materi Proses Desain Pesan Digital dan Desain Pesan untuk Pembelajaran

3. Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah “Persepsi Desain Pesan”

4. Waktu

Waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 01 Desember 2020

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan *Learning Object* berupa video *motion graphic* mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan tersebut, diharapkan penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat dalam teoritis yaitu :

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan *learning object* untuk memfasilitasi belajar.
- b. Memperluas kajian teori mengembangkan *learning object* sesuai kaidah pembelajaran *online*
- c. Memperluas kajian mengenai pengembangan video yang efektif sesuai dengan kaidah *learning object*

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pada mata kuliah persepsi dan desain pesan khususnya pada materi proses desain pesan digital dan desain pesan pembelajaran.

2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar variatif bagi mahasiswa dalam belajar pada mata kuliah Persepsi Desain Pesan

b. Bagi Dosen

1) Diharapkan dapat membantu dosen dalam memberikan sumber belajar kepada mahasiswa pada mata kuliah persepsi desain pesan

2) Diharapkan dapat membantu menyampaikan materi pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan

c. Bagi Universitas

1) Diharapkan dapat sebagai salah satu contoh *Learning object* yang efektif pada penyajian materi dalam *Learning Management System UNJ*

2) Diharapkan dapat menjadi contoh untuk prodi-prodi lain di Universitas Negeri Jakarta dalam menyajikan *Learning Object* berupa video pada *Learning Management System UNJ*