

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Mahasiswa mempunyai peranan penting dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional, sementara itu Perguruan Tinggi merupakan lembaga pendidikan yang secara formal disertai tugas dan tanggung jawab mempersiapkan mahasiswa sesuai dengan tujuan pendidikan tinggi. (Wulan dan Abdullah, 2014)¹. Teknologi Pendidikan sebagai ilmu dan bidang garapan dengan cara menguji secara empiris inovasi yang ditemukan agar dapat diterapkan secara tepat.² Salah satu misi dari Teknologi Pendidikan adalah menyebarkan inovasi dibidang pembelajaran dan belajar demi untuk peningkatan mutu SDM dan pendidikan itu sendiri.³ Tujuan awal pendirian prodi adalah untuk menyiapkan SDM yang kompeten, dan tangguh dalam upaya mendukung peningkatan mutu pendidikan di Indonesia melalui berbagai inovasi (teknologi).⁴

Dalam definisi AECT tahun 2018 yang dikeluarkan oleh Komite Definisi dan Terminologi AECT menyatakan bahwa:

¹ Ayu, Dyah Noor Wulan & Sri Muliati Abdullah, *Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi* dalam Jurnal Sosio-Humaniora Sosio-Humaniora Vol. 5 No. 1., Mei 2014

² Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, (2012), hal. 156.

³ *Ibid*, h. 268.

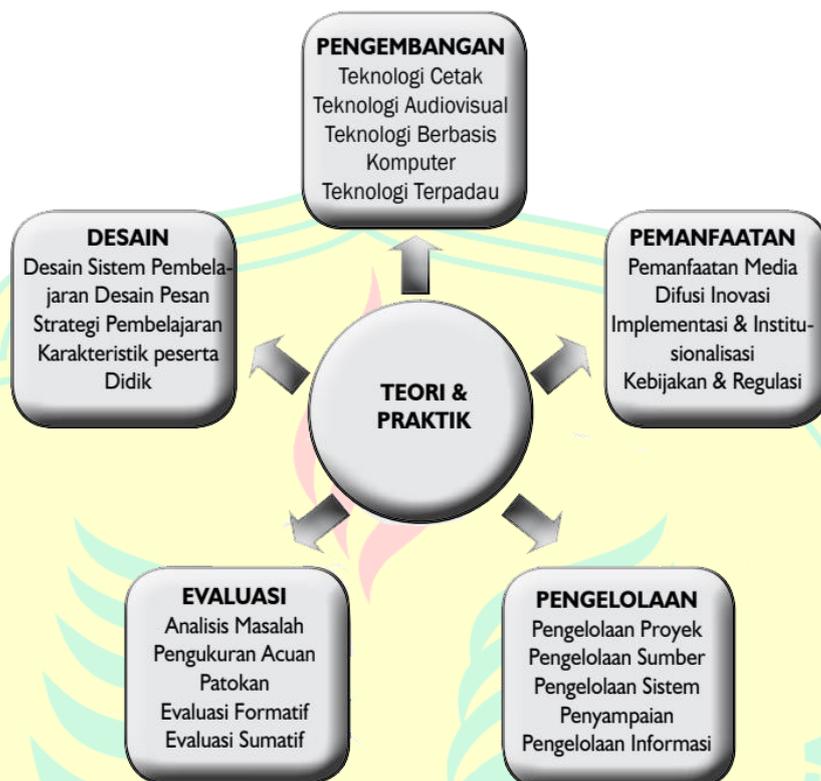
⁴ *Ibid*, h. 147

*'Educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management and implementation of learning and instructional processes and resources.'*⁵

Teknologi pendidikan adalah studi dan aplikasi etis dari teori, penelitian, dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, manajemen, dan implementasi belajar dan proses instruksional dan sumber daya. Teknologi pendidikan dimaksudkan untuk memajukan pengetahuan yang di dalamnya termasuk memediasi dan meningkatkan belajar dan kinerja melalui berbagai langkah strategis dari proses desain, manajemen, dan pelaksanaan belajar dan pembelajaran.⁶ Hal ini berarti melalui strategi desain, manajemen dan implementasi proses dan sumber daya pembelajaran dan instruksional adalah cara menuju tujuan pengetahuan yang maju dan belajar serta kinerja yang meningkat. Kemudian berlandaskan definisi AECT 1994, terdapat 5 kawasan Teknologi Pendidikan atau Pembelajaran diantaranya Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, Penilaian.

⁵ AECT, The Definition and Terminology Committee, https://aect.org/news_manager.php?page=17578 diakses pada 19 Januari 2023

⁶ Atwi Suparman. (2019). Modul 1 : Konsep Dasar Teknologi Pendidikan. Jakarta.



Gambar 1. 1 Kawasan Teknologi Pembelajaran, 1994

Salah satu kawasan (domain) yang banyak mendapat perhatian dalam kajian teknologi pendidikan adalah bidang pengembangan. Akar domain ini diarahkan pada produksi media mulai dari media cetak, audiovisual, sampai pada teknologi komputer dan integrasi teknologi yang dikendalikan oleh komputer.⁷ Seels dan Richey (1994: 35) mendefinisikan *development is the process of translating the design specifications into physical form* (proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik). Spesifikasi desain maksudnya adalah suatu produk yang dirancang baik dalam tingkat makro seperti program

⁷ Yaumi, Muhammad, Media & Teknologi Pembelajaran (Jakarta: Prenamedia Group, 2018) tersedia di <https://123dok.com/document/zgd0xenz-media-teknologi-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 28 November 2022. H.82

dan kurikulum maupun dalam tingkat mikro seperti modul, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan bentuk fisik dalam definisi tersebut merujuk pada teknologi cetak, audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Kawasan Pengembangan berorientasi pada produksi media pembelajaran yang kisi-kisi modelnya dihasilkan dari kawasan desain. Kawasan pengembangan menjadi tumpuan pengolahan pesan agar dapat menghasilkan sumber belajar *by design*.⁸ Berdasarkan berbagai definisinya maka kegiatan pengembangan didasari oleh empat alasan utama, yakni (1) melanjutkan bentuk produk yang sudah ada, (2) memodifikasi atau mengubah, (3) menggabungkan elemen-elemen penting, dan (4) membuat produk baru.⁹ Ada enam bagian media pembelajaran yaitu teks, visual, audio, video, objek nyata (*real objects*) dan model, dan multimedia (dikutip dalam Newby dkk 2011: 120-121).¹⁰ Maka dari itu kawasan pengembangan ini erat kaitannya dengan produksi media pembelajaran baik berupa teks, visual, audio, video, model dan multimedia. Hal tersebut harus dipelajari dan dihasilkan oleh mahasiswa program studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ.

Sebelum tahun 2017 terdapat tiga konsentrasi pada program studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ yaitu Teknologi Pembelajaran, Teknologi Kinerja, dan Pengembangan Media Pembelajaran. Namun

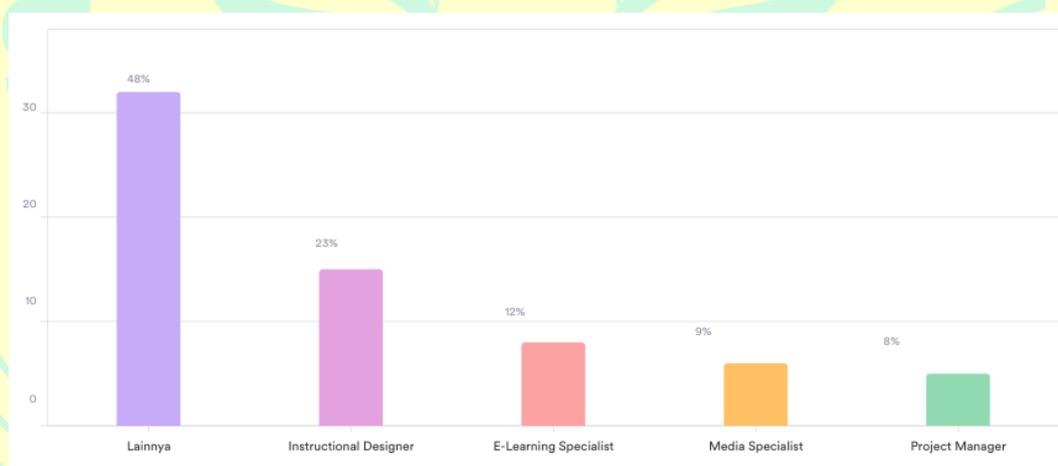
⁸ Dewi Salma Prawiradilaga, Op.Cit, h. 50.

⁹ Yaumi, Muhammad, Op.Cit, h. 83

¹⁰ Ibid, h. 11

karena tuntutan kondisi maka pada tahun 2017 konsentrasi Pengembangan Media Pembelajaran dilebur dikedua konsentrasi yang tersisa yang mengartikan bahwa mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan dituntut untuk dapat memproduksi sebuah media.¹¹ Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil wawancara dan survey yang dilakukan peneliti kepada para alumni yang telah bekerja didapati bahwa masyarakat umum serta pihak industri tempat alumni bekerja menganggap lulusan dari Teknologi Pendidikan salah satunya sebagai media specialist.

Job Title Lulusan Teknologi Pendidikan



Gambar 1. 2 Hasil Survey Job Title Lulusan Teknologi Pendidikan

Pengembangan Media Pembelajaran erat kaitannya dengan kawasan pengembangan berdasarkan tuntutan kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya menjadikan mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ harus mampu menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk

¹¹ Interview dengan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 17 Oktober 2022 pukul 12.29 WIB.

fisik. Mencakup banyak variasi teknologi seperti teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer maupun teknologi terpadu.¹²

Program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta memiliki beberapa tujuan beberapa diantaranya: Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengolah serta melaporkan hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran, baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi. Memiliki kemampuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah. Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi. Memiliki kemampuan menyebarluaskan atau mensosialisasikan hasil atau temuan dan modifikasi solusi belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional sampai dengan berbasis sumber berteknologi.¹³ Dari keseluruhan tujuan Program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta kemudian dibebankan pada setiap mata kuliah yang ada di program studi tersebut.¹⁴

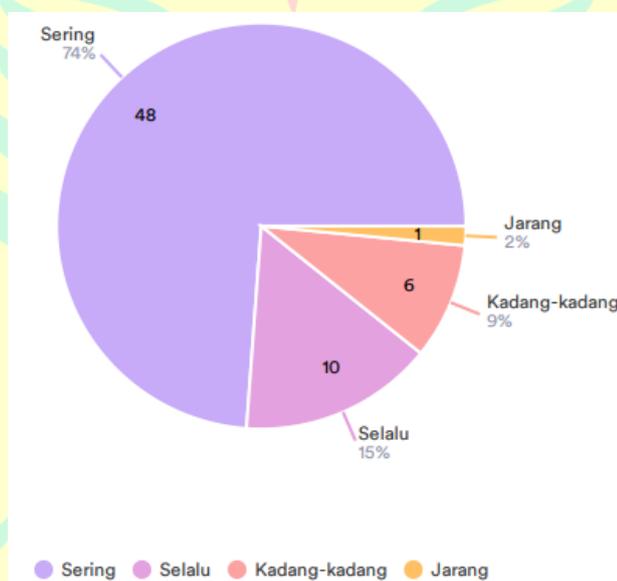
Mata kuliah yang ada pada program studi teknologi pendidikan telah memiliki keluarannya masing-masing berdasarkan profil lulusan program studi. Adapun salah satu deskripsi profil lulusan baik dari teknologi pembelajaran maupun teknologi kinerja yaitu mampu melakukan rekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola,

¹² Dewi Salma Prawiradilaga, Op.Cit, h. 50.

¹³ Buku Pedoman Akademik S1 TP FIP Universitas Negeri Jakarta Tahun 2023

¹⁴ Interview dengan Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 20 September 2022 pukul 14.20 WIB.

memanfaatkan dan mengevaluasi proses dan sumber belajar dengan menjunjung tinggi etika profesi. Sebagian mata kuliah pada program studi teknologi pendidikan hasil penugasannya berupa produk. Hal ini diperkuat dari hasil survey yang dilakukan peneliti bahwa 90% mahasiswa aktif TP (angkatan 2021-2017) dengan jumlah responden sebanyak 65 orang merasa sering mendapatkan tugas mata kuliah yang ouputnya menghasilkan produk-produk instruksional.

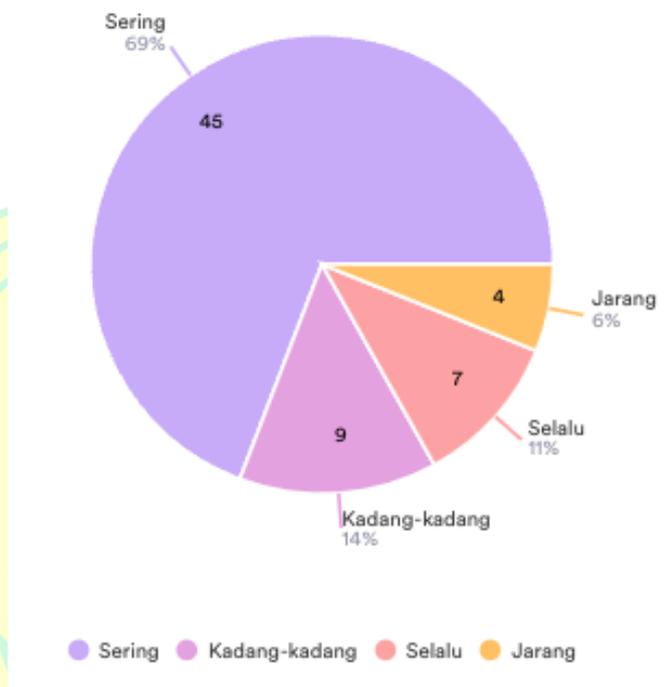


Gambar 1. 3 Survey Tugas Mata Kuliah dengan learning outcome berupa produk

Juga hasil survey yang dilakukan peneliti kepada 65 Alumni Teknologi Pendidikan UNJ sebagian besar menyatakan sering mendapatkan tugas mata kuliah yang ouputnya menghasilkan sebuah produk.¹⁵

¹⁵ Data Survey Portofolio Alumni TP UNJ

1. Apakah selama Anda berkuliah di TP UNJ sering mendapat tugas mata kuliah yang outputnya menghasilkan sebuah produk?



Gambar 1. 4 Survey Alumni Tugas Mata Kuliah dengan learning outcome berupa produk

Meski produk yang dihasilkan mahasiswa telah banyak dikembangkan namun berdasarkan hasil wawancara dengan Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ pada tanggal 20 September 2022 mengatakan bahwa Manajemen Sumber Daya seperti *learning resources* dan *learning outcome* pada program Studi S1 Teknologi Pendidikan belum dijalankan secara maksimal, mahasiswa memublikasikan hasil karyanya masih sebatas melalui sosial media seperti *Youtube* dan *Instagram* serta mading yang tersedia di ruangan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan yang mana dalam proses *upload*

dan pemasangannya memerlukan *admin* atau tenaga seseorang sedangkan SDM pada program studi tersebut terbatas.¹⁶

Selanjutnya dari sisi dosen terutama yang mengampu mata kuliah dengan hasil penugasan berupa produk menyatakan bahwa mereka belum memiliki wadah khusus untuk menampung keseluruhan hasil karya mahasiswa, sebagian dosen mengelola sistem informasi hasil karya mahasiswa secara manual yakni dengan memindahkan file-file yang telah mahasiswa kumpulkan ke dalam *OneDrive* dosen sendiri.¹⁷ Belum adanya mata kuliah yang dosen ampu yang dikelola secara sistem dan masih dimanage oleh mahasiswa sendiri, serta belum tersedianya *platform* yang seharusnya disediakan oleh kampus. Secara manajerial kampus perlu menyediakan *platform* bagi mahasiswa secara personal itu dapat mengisi portofolio masing-masing terlepas dari apa mata kuliahnya nantinya karya dari setiap mata kuliah terkumpul di *platform* tersebut atas individu mahasiswanya dan bukan dikontrol oleh dosen.¹⁸ Dalam hal publikasi produk mahasiswa ada pula dosen yang melakukan publikasi secara manual dengan membagikannya melalui akun sosial media pribadi miliknya kemudian membebaskan *audiens* untuk memberikan *feedback*.¹⁹

¹⁶ Interview dengan Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 20 September 2022 pukul 14.20 WIB.

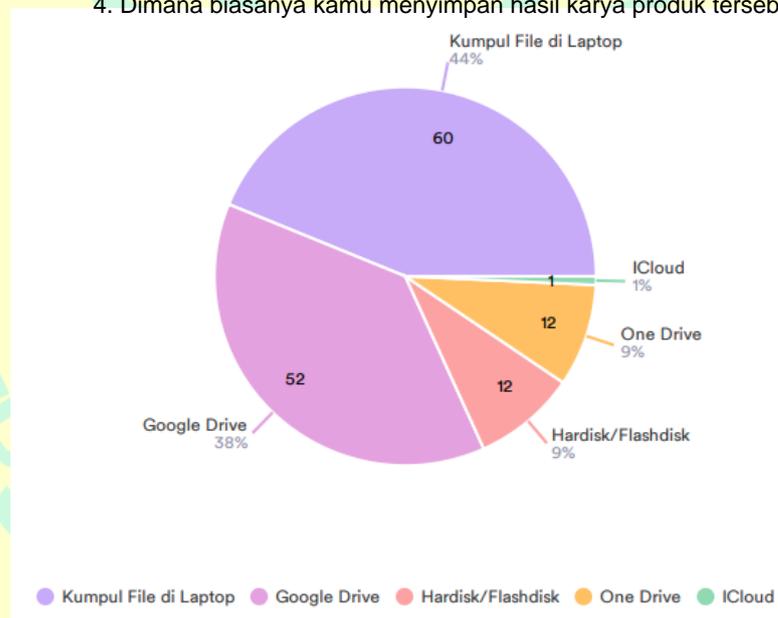
¹⁷ Interview dengan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 17 Oktober 2022 pukul 12.29 WIB.

¹⁸ Interview dengan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 13 Oktober 2022 pukul 11.10 WIB.

¹⁹ Interview dengan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, 02 November 2022 pukul 14.40 WIB.

Adapun dari sisi mahasiswa itu sendiri terdapat beberapa kendala yang dialami, berdasarkan *survey* yang peneliti lakukan kepada beberapa mahasiswa aktif program studi S1 teknologi pendidikan angkatan 2021-2017 sejak tanggal 20 September-20 November 2022 dapat disimpulkan bahwa meski banyak mata kuliah yang ada pada Program Studi S1 Teknologi Pendidikan yang menghasilkan produk namun mereka masih kesulitan dalam hal menyimpan hasil penugasan produk tersebut seperti file-file yang hilang dan *google drive* yang penuh.²⁰

4. Dimana biasanya kamu menyimpan hasil karya produk tersebut?



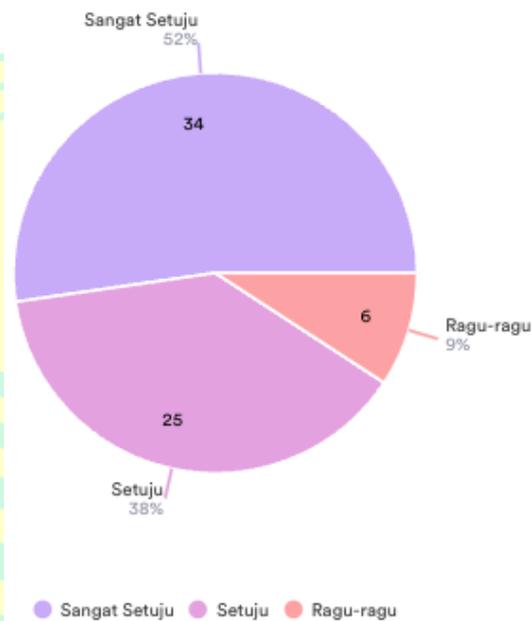
Gambar 1. 5 Survey Penyimpanan hasil karya produk mahasiswa

Di sisi lain masih berdasarkan hasil *survey* adanya keinginan mahasiswa memublikasikan hasil karya mereka dan menunjukkan personal branding sebagai seorang mahasiswa Teknologi Pendidikan. Bahkan sebagian besar responden juga setuju penugasan produk yang menjadi

²⁰ Data Survey Portofolio Mahasiswa TP S1 UNJ

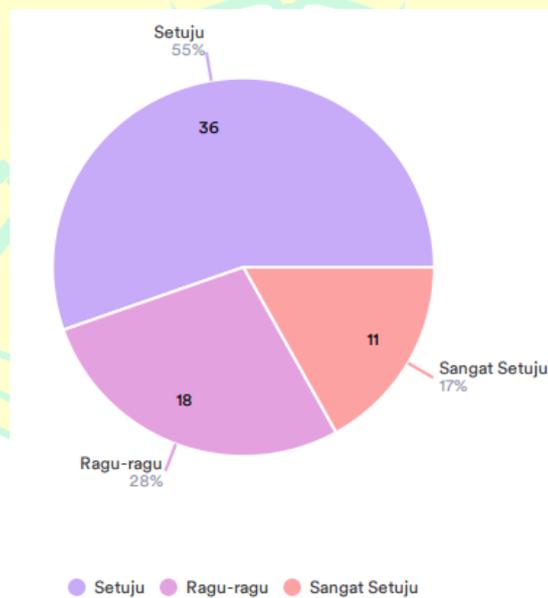
hasil karya mahasiswa selama ini dipublikasikan sebagai portofolio mahasiswa Teknologi Pendidikan.

15. Apakah hasil penugasan produk kamu selama ini mendukung personal branding yang kamu harapkan?



Gambar 1. 6 Survey Hasil Penugasan Produk mendukung Personal Branding

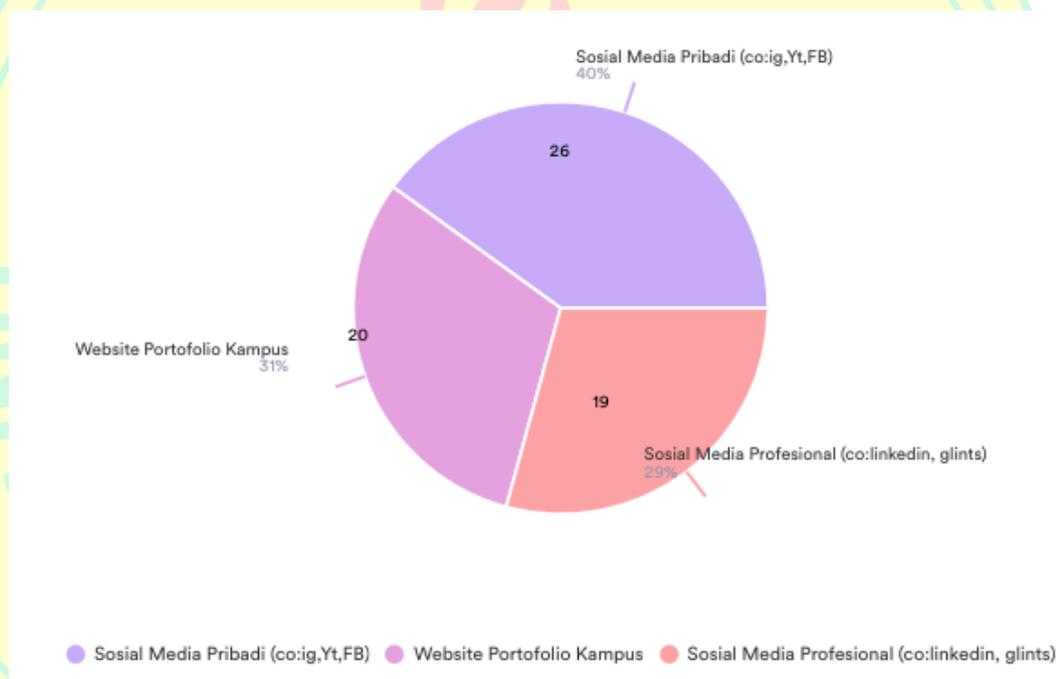
21. Apakah kamu setuju jika penugasan produk yang menjadi hasil karya mu selama ini dipublikasikan sebagai portofolio mahasiswa TP?



Gambar 1. 7 Survey Tugas Mata Kuliah dengan learning outcome berupa produk

Namun mahasiswa memiliki kesulitan dalam memublikasikannya dan mereka menyatakan bahwa perlu adanya *platform* untuk membranding hasil karyanya. Adapun *platform* tersebut diantaranya berupa Sosial Media Pribadi seperti *Youtube* dan *Instagram*, Sosial Media Profesional seperti *Linkedin*, dan *Website Portofolio Kampus*.²¹

23. Platform apa yang dirasa cocok untuk membranding berbagai hasil penugasan produk mu?



Gambar 1. 8 Survey Tugas Mata Kuliah dengan learning outcome berupa produk

Selanjutnya berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan kepada Alumni Teknologi Pendidikan UNJ beberapa diantaranya merupakan seorang *expertise* dalam bidang keilmuan TP yang mana juga merupakan calon pengguna dari lulusan Teknologi Pendidikan atau dalam hal ini sebagai pihak industri menyatakan bahwa setuju jika penugasan produk

²¹ Data Survey Portofolio Mahasiswa TP UNJ

yang menjadi hasil karya selama perkuliahan dipublikasikan sebagai portofolio mahasiswa TP karena pentingnya publikasi karya, dapat menambah koleksi portofolio, dapat dijadikan sebagai artefak seorang mahasiswa Teknolog Pendidikan, juga sebagai referensi bahkan nilai tambah ketika mencari pekerjaan.

19. Apa alasan anda setuju jika penugasan produk yang menjadi hasil karya Anda selama perkuliahan dipublikasikan sebagai portofolio mahasiswa TP?

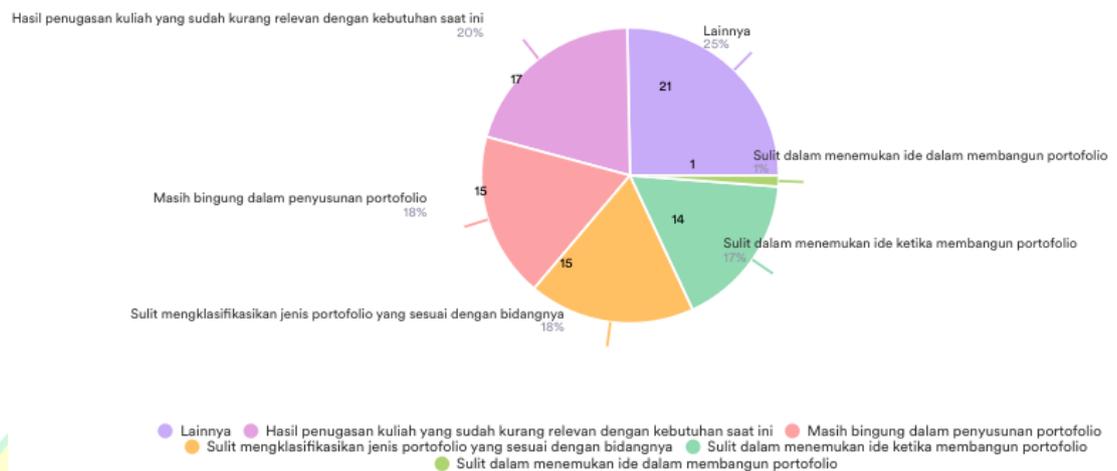


Gambar 1. 9 Survey Alasan penugasan produk menjadi hasil karya selama perkuliahan

Namun di sisi lain sama halnya seperti mahasiswa kendala yang dihadapi alumni yakni file yang mudah tercecer pada *platform* yang digunakan sebagai penunjang portofolio juga kesulitan mereka mengklasifikasikan jenis portofolio yang sesuai dengan bidangnya.²²

²² Data Survey Portofolio Alumni TP UNJ

17. Apa kesulitan Anda dalam membranding portofolio Anda?



Gambar 1. 10 Survey Tugas Mata Kuliah dengan learning outcome berupa produk

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dimana mahasiswa di program studi S1 Teknologi Pendidikan memiliki profil lulusan yang sejalan dengan tujuan program studi tersebut dan guna memperkuat profil lulusan maka dapat didukung dengan menunjukkan personal branding pada mahasiswa dan lulusan. *Personal branding* dapat ditunjukkan melalui beberapa *platform* dimana salah satunya yaitu melalui *Website* Portofolio Kampus. Hasil karya mahasiswa atau disebut sebagai artefak. Artefak-artefak yang dihasilkan dari pengalaman belajar atau proses pembelajaran mahasiswa dalam periode waktu tertentu diseleksi dan disusun menjadi satu portofolio dan dapat dijadikan personal branding mahasiswa. Artefak yang dihasilkan mahasiswa perlu dikelola agar memiliki nilai tambah dalam rangka mengatasi hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *platform* yang dapat mengelola artefak yang dihasilkan oleh mahasiswa dan lulusan Teknologi Pendidikan UNJ.

Adanya pengembangan *platform* tersebut sejalan dengan definisi Teknologi Pendidikan AECT 2018 yaitu memediasi, menghubungkan,

memfasilitasi pembelajaran dan kinerja melalui strategi desain yakni dengan memaksimalkan pengelolaan sumber daya berupa *learning resources* dan *learning outcome*. Implikasi dari terciptanya *platform* tersebut diharapkan dapat mendukung implementasi pembelajaran dari sisi mahasiswa yang dapat membangun profil lulusan Teknologi Pendidikan karena tersedianya *platform management resources*. Kemudian proses pembelajaran kedepannya dapat diterapkan dengan memaksimalkan portofolio sebagai personal branding mahasiswa dengan tools yang tersedia pada *platform*, selain itu dapat pula memmanage artefak mahasiswa yang selama ini memiliki kendala karena file yang hilang dan kesulitan dalam penyusunan portofolio.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah mahasiswa selama berkuliah menghasilkan artefak berupa produk-produk pembelajaran?
2. Apakah artefak pembelajaran tersebut disimpan pada wadah atau *platform* tertentu?
3. Apakah artefak tersebut mendukung profil personal mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai personal branding?
4. Apakah artefak tersebut mendukung profil lulusan mahasiswa Teknologi Pendidikan?
5. Bagaimana artefak tersebut dikelola dalam memperkuat profil personal dan profil lulusan mahasiswa Teknologi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup dari penelitian ini ialah:

1. Jenis Masalah

Peneliti membatasi masalah pada poin kelima di Identifikasi Masalah yang telah dipaparkan, yaitu “Bagaimana artefak tersebut dikelola dalam memperkuat profil personal dan profil lulusan mahasiswa Teknologi Pendidikan?”

2. Jenis Media

Media berupa *platform* yang dapat mengelola artefak berupa produk-produk pembelajaran. *Platform* tersebut hadir dalam upaya manajemen artefak agar dapat dikelola, disimpan, dan dipublikasikan hal ini berguna dalam memperkuat profil personal dan profil lulusan mahasiswa Teknologi Pendidikan.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini ialah mahasiswa S1 prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

4. Tempat

Tempat dalam penelitian ini ialah program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang beralamat di Jl. R.Mangun Muka Raya, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

D. Tujuan Pengembangan

Menghasilkan *platform* manajemen artefak yang dapat dikelola, disimpan, dan dipublikasikan hal ini berguna dalam memperkuat profil personal dan profil lulusan mahasiswa Teknologi Pendidikan.

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan & teknologi dalam perkembangannya dan dapat digunakan prodi Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Peneliti

Menghasilkan sebuah *platform* yang dapat digunakan untuk program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

2. Program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Memperkuat profil lulusan mahasiswa S1 TP UNJ dengan menunjukkan personal branding pada mahasiswa & lulusan serta memaksimalkan manajemen di program studi dengan mengelola sumber daya berupa *learning resources & learning outcome*.

3. Mahasiswa

Menjadi salah satu wadah yang kredibel untuk memublikasikan hasil karya atau artefak-artefak yang dihasilkan dari pengalaman belajar atau proses pembelajaran mahasiswa di program studi Teknologi Pendidikan.