

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ adalah salah satu sub sistem Fakultas Ilmu Pendidikan yang memiliki visi untuk menjadi salah satu jurusan unggulan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang perekayasaan pembelajaran pada berbagai lembaga pendidikan, berdasarkan kaidah dan etika akademik. Prodi S1 Teknologi Pendidikan UNJ menghasilkan lulusan yang disebut dengan teknolog pembelajaran. Menurut Miarso, kompetensi umum Teknologi Pendidikan berisi kemampuan lulusan Teknologi Pendidikan dalam membuat desain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, mengevaluasi pembelajaran.¹

Salah satu prospek karir yang didapatkan oleh lulusan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan adalah menjadi seorang Pengembang Media Pembelajaran. Profesi ini menuntut seorang teknolog pembelajaran untuk bisa mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar yang terdiri dari media sederhana, grafis, audio dan audiovisual, video, multimedia dan multimedia interaktif, serta hypermedia (gabungan beberapa media yang diatur dalam teks, contohnya website).

Dewasa ini pengembangan media yang dikembangkan adalah media – media yang sifatnya digital atau diakses secara digital, hal ini terjadi karena perkembangan zaman yang semakin canggih membuat permintaan media pembelajaran yang mudah diakses seperti *e-modul* dan *e-learning* sangat tinggi peminatnya.

¹ Ratu Sylvia Ridwan, Syelma Nuraida Fatya, Fazri Fauziutami, *Relevansi Lulusan Teknologi Pendidikan pada Profesi Pengembang Media Pembelajaran* (Jurnal Inovasi Kurikulum 19, 2022, 23-33)

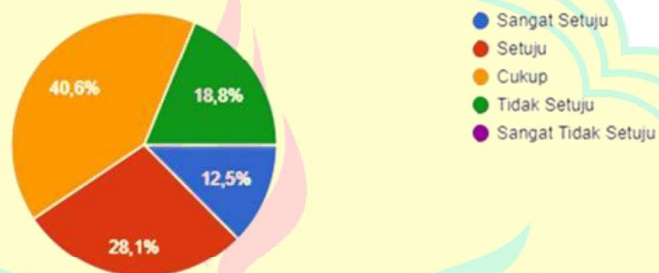
Namun program studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ menyadari bahwa tidak semua masyarakat memiliki fasilitas untuk mengakses informasi secara digital, di Indonesia sendiri masih banyak masyarakat yang tidak memiliki gadget bahkan kesulitan untuk mengakses internet karena belum meratanya pembangunan di Indonesia. Solusi yang ditawarkan oleh program studi S1 Teknologi Pendidikan adalah dengan membuka mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” dengan tujuan mahasiswanya dapat mengembangkan media pembelajaran sederhana secara tepat sasaran, dimana media ini dapat dibuat dari bahan – bahan sederhana yang mudah didapatkan dimana saja. Dilihat dari kompleksitasnya media sederhana dapat dibuat secara manual tanpa menggunakan bantuan sarana yang canggih atau mahal.

Dalam pelaksanaan perkuliahan Mata Kuliah “Pengembangan Media Sederhana” di Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ, pengembang mendapati terdapat beberapa kendala yang membuat pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak adanya buku pedoman yang menjelaskan mekanisme pengerjaan tugas seperti sistematika makalah, sistematika bahan presentasi, dan penilaian keaktifan. Selanjutnya terpisahnya materi konsep dan contoh–contoh media sederhana yang akan dibuat. jadi Mahasiswa diharuskan melihat tiga media yang berbeda, yaitu RPS dan SAP mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” untuk melihat mekanisme perkuliahan serta kriteria penilaian, online learning UNJ untuk membaca materi, dan Pedoman Praktikum untuk melihat mekanisme pengerjaan tugas pembuatan media sederhana. Bagi mahasiswa yang sebelumnya belum pernah membuat media sederhana, ini menjadi tantangan serius untuk mereka dan dikhawatirkan praktik pembuatan media sederhana menjadi hal yang menakutkan dan memberatkan bagi mereka.

Selain itu ketidaktahuan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran sederhana dapat membuat tujuan kompetensi dari mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” tidak terpenuhi.

Apakah kamu merasa kesulitan selama menjalani perkuliahan mata kuliah Pengembangan Media Sederhana ?

32 jawaban



Gambar 1. 1 Grafis Survey Kendala Belajar Mahasiswa

Sejalan dengan hasil survey terbuka pengembang menggunakan angket G-form terhadap 32 Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ yang sedang dan sudah mengambil mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”, hasilnya menunjukkan sebanyak 40,6% mahasiswa merasa cukup kesulitan selama menjalani perkuliahan mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”, 28,1% mahasiswa setuju bahwa mereka selama ini kesulitan selama menjalani perkuliahan mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”, dan 12,5% mahasiswa sangat setuju bahwa mereka kesulitan selama menjalani perkuliahan mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”.

Lebih lanjut, kendala yang mereka alami selama mempelajari “Pengembangan Media Sederhana” adalah pada proses pembuatan media sederhanannya terutama di materi media sederhana tiga dimensi salah satunya karena kendala biaya untuk membeli bahan-bahan. Hasil temuan selanjutnya, yang membuat kendala-kendala tersebut menjadi semakin sulit untuk mahasiswa adalah beberapa

materi yang ada di LMS ternyata masih belum cukup jelas menjelaskan bagaimana mengembangkan media sederhana, kurangnya contoh konkret media pembelajaran sederhana, kurangnya penjelasan yang dicontohkan oleh dosen, kurangnya gambar atau link video dalam proses pembuatan media sederhana, sulit mempertimbangkan kira-kira media sederhana apa yang cocok dan diperlukan dalam suatu pembelajaran, kurang interaktif atau bervariasi dan yang terakhir adalah banyaknya komponen yang sulit dipahami.



Gambar 1. 2 Survey Kendala Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah PMS

Berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, MM selaku dosen pengampu mata kuliah "Pengembangan Media Sederhana" pada bulan Maret 2023, beliau sudah membuat pedoman untuk menjawab permasalahan di atas untuk membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas mengembangkan media-media sederhana, hanya saja menurut

beliau buku pedoman tersebut masih sangat sederhana, tidak adanya contoh visual/gambar saat bagian penjelasan langkah-langkah pembuatan, tidak komperhensif dengan tidak adanya pengantar materinya, deskripsi, kemampuan prasyarat, dan tujuan.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) tahun 2004, yaitu "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*". Teknologi Pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran dengan memecahkan masalah belajar melalui intervensi yang mencakup kawasan penciptaan, pengembangan, pemanfaatan, desain, dan penilaian. Selanjutnya, kajian keilmuan Teknologi Pendidikan memiliki dua karakteristik yang menjadi hal penting dalam menentukan tujuan pembelajaran, yaitu *surface learning* dan *deep learning*. Ramsden (1992) mendefinisikan *deep learning* sebagai proses memfokuskan kegiatan pembelajaran pada proses memeriksa fakta dan ide baru secara kritis, menghubungkannya dengan struktur kognitif yang ada dan membuat banyak hubungan antar ide. Sedangkan *surface learning* adalah belajar tanpa merenungkan tujuan atau strategi, memperlakukan proses pembelajaran sebagai bagian pengetahuan yang tidak berhubungan, hanya menghafal dan terpaku pada pengajar atau buku.²

Dari permasalahan yang telah dijabarkan serta definisi dan kajian keilmuan Teknologi Pendidikan dalam memecahkan masalah belajar, pengembang tertarik untuk mengembangkan buku pedoman

² Hamlan Andi Basso Malla, Herlina, Misnah, Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Berpikir Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. (*Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 20, No. 3 Desember 2018)

belajar sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran.

Buku pedoman mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” ini berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses perkuliahan dan produksi media sederhana di mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”, dengan detail isi yang komprehensif dimulai dari deskripsi mata kuliah, sistematika perkuliahan, sistematika pengerjaan tugas, pengantar teori, dan panduan pengembangan produksi media sederhana. Selain itu buku pedoman ini akan menggunakan lebih banyak unsur visual dibandingkan unsur tekstual dengan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan didalamnya.

Berdasarkan dari uraian – uraian yang ada diatas, pengembang mengambil kesimpulan bahwa mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan membutuhkan sebuah media yang digunakan untuk memandu mereka dalam menjalankan perkuliahan di mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”, untuk mengatasi kesulitan mereka dalam mencari sumber belajar yang memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi serta valid dan sumber belajar yang memiliki materi lengkap namun tidak hanya berisikan banyak teks, melainkan berisikan banyak visual sehingga membuat materi tidak bersifat abstrak untuk dipelajari, namun walaupun banyak berisikan konten visual, unsur-unsur teori dan konseptual dari mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” tidak akan hilang.

Buku pedoman akan dibuat dalam bentuk cetak dikarenakan karakteristik teknologi cetak yang memudahkan mahasiswa saat sedang membutuhkannya, terkadang jika buku berbentuk elektronik suka tertimbun file yang lain serta penamaan file saat didownload kurang jelas. Dilain sisi dari segi penggunaan, teknologi cetak memiliki kemudahan yaitu penggunaannya tidak harus mengikuti prosedur khusus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Apa saja kesulitan yang dialami oleh Mahasiswa Program Studi S1 Teknologi Pendidikan dalam mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”?
2. Mengapa Mahasiswa S1 Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ mengalami kesulitan dalam menjalani proses perkuliahan di mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”?
3. Media apa yang sesuai untuk memfasilitasi perkuliahan mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana”?
4. Bagaimana mengembangkan buku pedoman mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” di Prodi S1 Tekonologi Pendidikan UNJ?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, pengembang memfokuskan pada masalah keempat dengan ruang lingkup penelitian yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Media

Media berbentuk buku pedoman yang digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menjalani perkuliahan serta mengembangkan media sederhana di mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

2. Materi

Materi mengenai buku pedoman perkuliahan mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” yang berisikan sistematika perkuliahan dan panduan pengembangan produksi media sederhana.

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah Mahasiswa S1 Program Studi Teknologi Pendidikan angkatan 2022.

4. Tempat

Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan buku pedoman mata kuliah “Pengembangan Media Sederhana” Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

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

1. Manfaat Teoritis

- a) Memperluas kajian penelitian dalam pengembangan buku pedoman kuliah untuk memfasilitasi belajar.
- b) Memperluas kajian mengenai pengembangan buku pedoman kuliah yang efektif sesuai kebutuhan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

a. Mahasiswa

1. Diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami mekanisme perkuliahan, memahami teori dan unsur-unsur dalam media pembelajaran sederhana, sampai mengembangkan media pembelajaran sederhana.

2. Diharapkan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran sederhana.

b. Dosen

1. Diharapkan dapat membantu dosen pengampu dalam memberikan sumber belajar kepada mahasiswa.

2. Diharapkan dapat membantu dosen pengampu dalam penyajian materi.

c. Prodi S1 Teknologi Pendidikan UNJ

Sebagai investasi jangka panjang bagi Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ agar mahasiswanya memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran sederhana yang berkualitas, hal ini juga pasti akan berdampak positif dalam akreditasi Program Studi S1 Teknologi Pendidikan UNJ.

