

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa banyak perubahan dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan pendidikan tinggi. Teknologi informasi dan komunikasi membuat adanya perubahan pada cara dosen memberikan materi dan cara mahasiswa menerima pengetahuan. Kegiatan pembelajaran sebelumnya dominan dilakukan di ruang kelas dengan mahasiswa yang menerima informasi dari dosen yang merupakan sumber pengetahuan utama. Namun, dengan kemajuan teknologi, kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat tanpa terbatas ruang dan waktu.

Perubahan dalam bidang pendidikan tinggi juga dipengaruhi dengan hadirnya generasi Z. Generasi yang saat ini mendominasi penduduk Indonesia adalah Generasi Z yang merupakan kelompok demografis yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012 (Badan Pusat Statistik, 2020). Mereka lahir dan tumbuh di era digital. Hal ini membuat mereka terampil dalam memanfaatkan teknologi digital untuk berkomunikasi, memperluas jaringan informasi dan untuk belajar sehingga mereka dikenal juga sebagai *iGeneration* atau *Internet Generation*. Saat ini, sebagian besar generasi Z sedang menempuh pendidikan di bangku perkuliahan dan sebagian lainnya sudah mulai bekerja pada beberapa tahun yang lalu.

Generasi Z tumbuh di tengah kemajuan teknologi yang pesat. Pembelajaran tradisional yang pasif biasanya kurang disukai oleh mereka dibanding dengan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Generasi Z lebih suka belajar melalui video, platform media sosial, atau aplikasi *mobile* lainnya daripada buku atau kuliah berbasis teori. Generasi Z memiliki kemampuan teknologi yang canggih yang memungkinkan mereka beradaptasi dengan berbagai sumber informasi dan memanfaatkan internet sebagai alat utama untuk mencari dan memahami materi pelajaran. Dalam sebuah penelitian, ditemukan bahwa salah satu *Learning Style* yang paling banyak digunakan generasi Z adalah *Individual (Solitary) Learning Style* yang cenderung lebih suka belajar mandiri dan *asynchronous* (Nurofia & Tjandraningtyas, 2023). Generasi Z memiliki karakteristik multitasking yang mana

mereka biasa melakukan berbagai aktivitas dalam satu waktu dan menginginkan semua bisa dilakukan dengan cepat (Wijoyo, Indrawan, Cahyono, Handoko, & Santamoko, 2020). Hal tersebut membuat Generasi Z cenderung akan menyukai pembelajaran yang fleksibel, mudah di akses tanpa terbatas ruang dan waktu. Namun, pendidik menghadapi tantangan untuk membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar Generasi Z sambil tetap mempertahankan inti dan kedalaman materi yang diajarkan.

Dalam menghadapi tantangan membuat strategi pembelajaran yang sesuai preferensi belajar generasi Z yang unik ini, media pembelajaran *microlearning* muncul sebagai salah satu solusi yang dapat diterapkan. *Microlearning* adalah pendekatan pembelajaran yang tujuannya untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk potongan kecil agar mudah dipahami peserta didik (Jamaludin, 2023). Pendekatan ini cocok dengan gaya belajar generasi Z karena tetap dapat mudah dipahami oleh mereka yang cenderung lebih suka pembelajaran *asynchronous* atau belajar sendiri. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *microlearning* menjadi semakin relevan sebagai upaya menyesuaikan kebutuhan belajar generasi Z di era digital. Mata kuliah Sistem Multimedia dan Desain Web Lanjut di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta (UNJ) berupaya memanfaatkan media pembelajaran *microlearning* sebagai strategi pembelajaran untuk generasi Z.

Media pembelajaran *microlearning*, terutama yang berbentuk infografis dan video animasi, telah menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan dalam pendidikan modern di Indonesia. Infografis adalah representasi data atau konsep secara visual yang dirancang untuk memberikan informasi yang rumit kepada pembaca agar mudah dipahami dan diserap dengan cepat. Infografis menggabungkan gambar, grafik, dan teks untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Visualisasi data yang menarik dapat meningkatkan minat baca sehingga media infografis cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang memerlukan minat baca yang tinggi (Mansur & Rafiudin, 2020). Selain itu, selama proses pembelajaran, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020). Video *microlearning* dengan konten yang padat dan durasi yang

singkat, dapat mempertahankan perhatian siswa yang sering terbagi. Dengan memanfaatkan media infografis dan video animasi dalam *microlearning*, pendidik di Indonesia dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif untuk Generasi Z.

Mata kuliah Sistem Multimedia dan Desain Web Lanjut di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta (UNJ) menggunakan media pembelajaran *microlearning* yang merupakan langkah strategis untuk menyesuaikan gaya belajar mahasiswa generasi Z yang lebih suka pendekatan pembelajaran visual yang singkat. Dalam hal ini, media yang digunakan adalah infografis dan video animasi yang di kemas singkat. Penerapan media *microlearning* dalam rangka uji coba sudah dilakukan pada satu topik bahasan dari masing-masing mata kuliah tersebut. Penerapan media *microlearning* ini memberi mahasiswa kesempatan untuk belajar secara bertahap dan sesuai dengan ritme dan preferensi mereka sendiri. Diharapkan metode ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata kuliah ini. Namun, *microlearning* juga memiliki kekurangan. Kekurangan *microlearning* antara lain adalah jumlah materi yang terbatas dan kurang cocok untuk topik yang kompleks serta membutuhkan penjelasan yang mendetail (Fitria, 2022).

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran *microlearning* tidak hanya tergantung pada kecocokan dengan gaya belajar Generasi Z, tetapi juga pada tingkat keterlibatan mahasiswa (*student engagement*). Menurut Fredricks, dkk. (2004), diacu dalam Junianto, Bashori, & Hidayah (2020), *student engagement* merupakan keterikatan siswa pada proses pembelajaran, baik saat kegiatan akademik maupun non-akademik yang diamati melalui tingkah laku, emosi, dan kemampuan kognitif siswa saat berada di sekolah atau di dalam kelas. Dalam sebuah penelitian, hasil menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara *student engagement* dengan prestasi akademik (Sa'adah & Ariati, 2018). Hal ini berarti *student engagement* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik.

Saat ini, belum ada pengukuran terkait penerapan media pembelajaran *microlearning* pada mata kuliah Sistem Multimedia dan Desain Web Lanjut di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Penerapan media pembelajaran tersebut perlu penyesuaian sehingga

perlu ada pengukuran terkait potensi keberhasilan pada penerapannya. Salah satunya melalui pengukuran *student engagement* dalam penerapan media pembelajaran *microlearning* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengetahui tingkat *student engagement* dalam penerapan media pembelajaran *microlearning* untuk mengetahui potensi keberhasilan penerapan media pembelajaran tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Generasi Z kurang menyukai pembelajaran dengan metode tradisional dan menginginkan pembelajaran yang fleksibel.
2. Belum ada pengukuran terkait penerapan media pembelajaran *microlearning* pada mata kuliah Desain Web Lanjut dan Sistem Multimedia di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ sehingga belum terukur potensi keberhasilan penerapan media tersebut.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Pengukuran *student engagement* dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Desain Web Lanjut dan Sistem Multimedia di semester 120
2. Pengukuran *student engagement* hanya difokuskan pada penerapan media pembelajaran *microlearning*.
3. Penelitian ini menggunakan *mixed method* dengan model eksplanatoris sekuensial.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tingkat *student engagement* dalam penerapan media pembelajaran *microlearning* pada mata kuliah Desain Web Lanjut dan Sistem Multimedia di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui *student engagement* dalam penerapan media pembelajaran *microlearning* pada mata kuliah Desain Web Lanjut dan Sistem Multimedia di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang bagaimana *student engagement* mahasiswa dalam pembelajaran.
2. Dapat memberikan pemahaman kepada pendidik dalam merancang atau menggunakan media pembelajaran *microlearning* yang sesuai dengan preferensi gaya belajar mahasiswa,

