

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik yang dirancang secara terstruktur dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Menurut Sudjana (2004), pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan interaksi edukatif antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang terlibat dalam kegiatan membelajarkan.

Pembelajaran dipandang sebagai sistem yang disusun untuk mendukung dan mengorganisir proses pengajaran demi memaksimalkan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang dengan prosedur tertentu guna memastikan tercapainya tujuan belajar.

Dalam proses pembelajaran yang dipandang sebagai sistem tentunya ada komponen-komponen pembelajaran yang terstruktur. Menurut Rusman (2011), komponen-komponen tersebut mencakup tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah komponen pertama yang harus ditetapkan, karena berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Materi pembelajaran mencakup informasi, alat, dan teks yang diperlukan dalam perencanaan serta pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata, dengan tujuan untuk mencapai hasil

yang diinginkan. Materi pembelajaran adalah kumpulan informasi, alat, dan teks yang dibutuhkan dalam perencanaan pembelajaran serta berfungsi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Materi ini membantu pendidik dalam menyampaikan konsep dan pengetahuan kepada peserta didik secara efektif.

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran yang telah dirancang dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa metode, media, dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran efektif serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sementara itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang berperan dalam mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran adalah alat komunikasi antara pengajar dan pembelajar dalam proses penyampaian pesan pembelajaran. Hal ini didukung oleh penjelasan Oemar Hamalik (1989:23) bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Penjelasan di atas menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi antara pendidik dan pembelajar dengan tujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan pembelajaran harus dibuat dengan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, namun masih banyak media pembelajaran yang belum efektif dikarenakan tidak

menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Menurut Asri Budiningsih (2003:15), desain pesan pembelajaran adalah perencanaan untuk merencanakan bentuk fisik dari pesan atau informasi pembelajaran, yang kajiannya mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, atau antara pendidik dan peserta didik.

Dalam desain pesan pembelajaran, terdapat dua unsur prinsip desain pesan pembelajaran yaitu unsur-unsur visual dan unsur-unsur verbal di mana dengan menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran di atas ke dalam media pembelajaran yang akan dibuat dapat menjadikan media pembelajaran menjadi lebih efektif serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, media pembelajaran sebagai media yang membantu proses belajar mahasiswa harus dibuat berdasarkan desain yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, tujuan pembelajaran, di mana dalam menentukan sebuah media pembelajaran dibutuhkan desain pesan media pembelajaran agar media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran dengan efektif.

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.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Program Studi S1 Teknologi Pendidikan – FIP UNJ, [https://fip.unj.ac.id/?page\\_id=124](https://fip.unj.ac.id/?page_id=124), 2024

Lulusan dari Program Studi Teknologi Pendidikan sering disebut sebagai Teknolog Pendidikan. Tujuan utama seorang Teknolog Pendidikan adalah menyelesaikan masalah terkait belajar dan pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam proses pengembangan media pembelajaran, Teknolog Pendidikan perlu memiliki kompetensi dalam merancang media yang dapat menerjemahkan dan menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi dalam Persepsi dan Desain Pesan sangat penting bagi seorang Teknolog Pendidikan.

Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan adalah mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan di UNJ dengan bobot 3 SKS. Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang persepsi, komunikasi, desain pesan, serta peran desain pesan dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, mata kuliah ini mencakup pembelajaran tentang citra visual, proses mendesain visual, langkah-langkah visualisasi ide, dan cara mendesain pesan pembelajaran secara efektif.

Oleh karena itu sebagai seorang Teknolog Pendidikan dapat memahami mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan merupakan salah satu hal penting di mana dalam proses mendesain bahan ajar yang sesuai untuk membantu proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih efektif, namun pengembang menemukan bahwa proses pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan pada awal semester sampai tengah semester yaitu pokok bahasan 1-7 yang dilakukan secara asinkronus di LMS UNJ membutuhkan pengembangan *learning object*.

Dijelaskan bahwa mahasiswa pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan dengan karakteristik umur 17-20 tahun ini termasuk ke dalam golongan generasi Z. *Pew Research Center* menetapkan gen Z sebagai individu yang lahir di rentang 1997 hingga 2012 (Dimock, 2019).<sup>2</sup> Generasi Z cenderung memiliki perkembangan otak yang lebih kuat dalam menerima informasi melalui kemampuan audio dan visual.<sup>3</sup> Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan audio dan visual yang sangat baik dalam menerima suatu informasi atau materi.

Kemudian demi mendukung kesimpulan pengembang mengenai mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di LMS UNJ yang membutuhkan pengembangan *learning object*, pengembang melakukan wawancara tidak terstruktur kepada dosen pengampu Mata Kuliah Persepsi dan Desain Pesan Ibu Retno Widyaningrum. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan pada tahun 2023 semester 119 menggunakan metode pembelajaran *flipped classroom* di mana pada semester awal sampai tengah semester (1-7) pembelajaran berfokus pada materi yang dilakukan secara asinkronus melalui *Learning Management System* UNJ yaitu, <https://onlinelearning.unj.ac.id/> dan dari tengah semester sampai akhir semester (8-12) pembelajaran berfokus pada diskusi yang dilakukan secara sinkronus.

Selanjutnya dari hasil wawancara tersebut mendapat kesimpulan bahwa media pembelajaran daring yang berada di *Learning Management System* UNJ pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan membutuhkan *learning object* baru dikarenakan

---

<sup>2</sup> Michael Dimock, Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>, 2019

<sup>3</sup> Redaksi Cmedia, 8 Gaya Belajar Generasi Z, <https://penerbitcmedia.com/8-gaya-belajar-generasi-z/>, 2018

bahan ajar atau *learning object* yang tersedia yaitu media *Power Point* dengan format PDF dan media video.

Di mana menurut dosen mata kuliah, terdapat kekurangan pada LO yang mana LO tidak efektif untuk menyampaikan materi secara mandiri, lalu desain pada media *Power Point* serta media video yang ada pada tiap materinya tidak selaras hal ini menurut dosen pengampu dapat membuat mahasiswa perlu melakukan penyesuaian terhadap proses pembelajaran.

Lalu, pengembang melakukan observasi *Learning Management System* UNJ pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan, di mana mayoritas bahan ajar yang tersedia hanya berupa *Power Point* yang dikonversi ke format PDF dengan desain visual yang tidak efektif, serta penggunaan media belajar berbasis video, lalu media video terlalu panjang yaitu rata rata berdurasi 5 menit.

Hal ini didukung dengan penjelasan dari dosen pembimbing bahwa media PDF yang tersedia belum efektif untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara mandiri dan media video seharusnya berdurasi maksimal 3 menit sesuai dengan penjelasan mengenai durasi ideal *learning object*. Dewi Salma Prawiradilaga menjelaskan dalam buku *Wawasan Teknologi Pendidikan* bahwa suatu *learning object* dalam bentuk dokumen berkisar antara 5 – 10 halaman sedangkan untuk *videoclips* berdurasi 1 – 3 menit, bukan merupakan program video yang berdurasi 25 menit.<sup>4</sup> Oleh karena itu diperlukan pengembangan *learning object* agar sesuai dengan kondisi saat ini untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif.

---

<sup>4</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 272.

Selanjutnya pengembang melakukan konsultasi dengan ahli teknologi pembelajaran untuk memvalidasi data mengenai *learning object* yang belum efektif. Menurut ahli teknologi pembelajaran yaitu Bapak Kunto Imbar, bahwa LO yang ada pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di LMS UNJ belum efektif dikarenakan jumlah halaman pada LO PDF masih terlalu banyak dan durasi video yang ada terlalu panjang. Hal ini dibuktikan dengan jumlah halaman pada LO PDF masih banyak yang berjumlah 10 halaman ke atas dan rata-rata video berdurasi 5 menit. Kedua, LO yang tersedia masih belum *dichunking* dengan efektif, dibuktikan dengan masih adanya beberapa sub materi yang digabung ke dalam 1 LO.

Ketiga, desain visual LO yang sangat bervariasi, hal ini dikarenakan sebagian besar LO diambil dari tugas mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan yang mana membuat mahasiswa membutuhkan waktu penyesuaian dari satu LO ke LO yang lain. Terakhir, *learning guide* yang tidak efektif, hal ini dibuktikan dengan pada 1 pokok bahasan ada 2 LO yang membahas materi yang sama namun *learning guide* yang ada tidak menjelaskan hal tersebut.

Pengembang juga melakukan survei terkait mata kuliah Persepsi Desain Pesan ke mahasiswa angkatan 2023 yang telah mengambil mata kuliah. Kesimpulan yang didapat adalah LO yang ada tidak efektif untuk membantu mereka belajar mandiri di LMS, hal ini disebabkan karena durasi LO yang terlalu lama baik PDF maupun Video, serta desain visual yang menurut mereka kurang menarik.

Untuk mengatasi masalah terkait *learning object* yang ada pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan yang ada di LMS UNJ, pengembang menyimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan *Learning Object* pada mata kuliah Persepsi dan

Desain Pesan yang ada di LMS UNJ. 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”*.<sup>5</sup>

Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktik yang berfokus pada cara-cara etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui pembuatan, pemanfaatan, dan pengelolaan teknologi yang relevan. Teknologi pendidikan dapat menyelesaikan masalah belajar dan memfasilitasi proses belajar dengan menciptakan sumber belajar yang sesuai dan efektif untuk peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk mengatasi permasalahan yang ada, penting untuk mengembangkan *learning object* yang efektif dan sesuai dengan kecenderungan mahasiswa.

Berdasarkan hasil survei kepada mahasiswa, dosen mata kuliah serta observasi mandiri pada LMS UNJ di mana garis besar masalah yang ada pada mata kuliah Persepsi Desain Pesan yang ada di LMS UNJ adalah *learning object* yang tersedia belum efektif dalam proses penyampaian pesan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, pengembang berkesimpulan untuk melakukan pengembangan *learning object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan yang ada di LMS UNJ.

Diketahui saat ini terdapat salah satu inovasi yang muncul dalam perkembangan pendidikan yaitu munculnya *Online Learning*. *Online Learning* menawarkan fleksibilitas yang memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja,

---

<sup>5</sup> Ibid., hal.31.

tanpa batasan geografis atau waktu. Sistem ini menyediakan berbagai macam materi pembelajaran yang lebih beragam, tidak hanya berupa teks, tetapi juga visual, audio, dan interaktif.<sup>6</sup>

Perbedaan utama antara pembelajaran *online* dan konvensional terletak pada metode penyampaian dan penerimaan informasi. Dalam pembelajaran online, siswa diharuskan lebih teliti dan jeli dalam memahami informasi yang disajikan secara digital.<sup>7</sup> Hal ini menuntut kemampuan siswa untuk mengolah informasi dengan mandiri, mengingat bahwa interaksi dengan pengajar mungkin tidak seintensif dalam pembelajaran konvensional.

Dalam proses pembelajaran dengan *Online Learning* bahan ajar dapat disebut sebagai Objek Belajar atau dapat disebut sebagai *Learning Object* (LO). *Learning object* Adalah isi materi ajar yang disusun menjadi bagian aspek terkecil dari suatu mata pelajaran tertentu (*chunking*). Definisi LO menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning Object* adalah bahan ajar yang dirancang menjadi bagian kecil relatif spesifik dan tunggal dari suatu materi tertentu yang digunakan untuk menyampaikan materi dan dijadikan sebagai rujukan belajar oleh warga belajar secara mandiri dan dapat digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran (Wiley, 2000; Kay dan Knaack, 2005; The Herrige Group, 2002; Chaeruman dikutip dalam Prawiradilaga, 2013).<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Irvan Maulana, M. Givi Efgivia, dan Yanuardi, *Pengembangan Pembelajaran Online Learning Dengan Desain ASSURE dan PEDATI* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), hal.34.

<sup>7</sup> *Ibid.*, h. 34

<sup>8</sup> Diana Ariani, Dewi Salma Prawiradilaga, dan Wasetya Fatharaini, "*Microlearning* untuk Produksi Ragam *Learning Object Materials*", *Jurnal Pembelajaran Inovatif* Vol. 5 No. 2, 2022, hal.19

*Learning Object* (LO) adalah segala entitas, digital atau non-digital, yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan berbagai macam media. LO dapat disusun dan dikemas dalam bentuk *power point*, PDF, *videoclips*, *audioclips*, foto, infografis, *hyperlink*, dan sebagainya. Suatu LO dalam bentuk dokumen berkisar antara 5-10 halaman, sementara kesepakatan tak tertulis menyebutkan istilah video *clips*, berdurasi maksimal 3 menit, bukan program video yang berdurasi 25 menit.<sup>9</sup>

Kemendiknas telah menyeragamkan format LO melalui rumusan yang disediakan untuk pembelajaran berbasis komputer.<sup>10</sup> Berikut ini adalah uraian bentuk LO menurut Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti:

1. Teks: LO ini dirancang dengan memanfaatkan naskah teks yang dapat langsung digunakan tanpa memerlukan program tambahan. Contohnya meliputi naskah materi, ringkasan, soal, kuis, dan lainnya. Namun, jika diperlukan program tambahan, teks tersebut dapat disiapkan menggunakan aplikasi seperti Microsoft Word, PDF, atau Adobe, kemudian disimpan dalam format dokumen.
2. Gambar: LO ini berbentuk foto digital, seperti poster, sketsa, diagram, bagan, dan sejenisnya. Pembuatan LO ini dapat dilakukan menggunakan aplikasi seperti Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan lainnya.
3. Audio: LO dalam bentuk audio biasanya menggunakan format WAV, namun format lain juga bisa diputar asalkan komputer memiliki program yang mendukung.

---

<sup>9</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, hal. 272.

<sup>10</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: "e-learning"* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 154-156

4. Animasi atau Video: LO ini berupa multimedia interaktif yang biasanya menggabungkan teks, grafik, audio, video, animasi, serta tombol navigasi. Pembuatan LO ini dapat dilakukan menggunakan aplikasi seperti Adobe Premiere, Adobe After Effects, Flash, dan lainnya.

Universitas Negeri Jakarta menerapkan *online learning* dalam proses pembelajarannya melalui *Learning Management System* (LMS) untuk mendukung kemajuan pendidikan. Platform *online learning* yang digunakan di Universitas Negeri Jakarta adalah *onlinelearning.unj.ac.id*.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembang terdorong untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan *learning object* pada Mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan dengan pokok bahasan 1-7 yang berfokus pada pengembangan *learning object* mata kuliah Persepsi Desain Pesan yang ada di LMS UNJ.

*Learning object* ini nantinya akan diintegrasikan ke LMS UNJ yang digunakan sebagai *learning object* pada 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 dan Desain Pesan?
2. Media apa yang digunakan pada *learning object* mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?
3. Kendala apa sajakah yang terjadi dalam pembelajaran mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?

4. Bagaimanakah mengembangkan *learning object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?
5. *Learning object* apakah yang akan dikembangkan pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan?

### C. Ruang Lingkup

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

#### 1. Media

Pengembang memfokuskan untuk mengembangkan media *learning object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di LMS UNJ.

#### 2. Materi

Produk pengembangan berupa *learning object* pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan pokok bahasan 1-7 yang berada di LMS UNJ.

#### 3. Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah “Persepsi dan Desain Pesan”

#### 4. Waktu

Waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 1 Agustus 2024.

## D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini untuk menghasilkan *learning object* mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan di LMS UNJ 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 nantinya diharapkan dapat memiliki manfaat teoritis, yaitu:

- a. Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan *learning object* untuk memfasilitasi belajar.
- b. Memperluas kajian teori mengembangkan *learning object* sesuai kajian pembelajaran *online*.
- c. Memperluas kajian mengenai pengembangan *learning object* 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.
- 2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar variatif bagi mahasiswa dalam belajar pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

**b. Bagi Dosen**

- 1) Diharapkan dapat membantu dosen dalam memberikan sumber belajar kepada mahasiswa pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.
- 2) Diharapkan dapat membantu menyampaikan materi pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

**c. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan**

- 1) Diharapkan dapat menjadi salah satu contoh *learning object* yang efektif pada penyajian materi dalam *Learning Management System UNJ*.
- 2) Diharapkan dapat menjadi contoh mata kuliah lain dalam menyajikan *learning object* pada *Learning Management System UNJ*.

