

BAB I

PENDAHULUAN

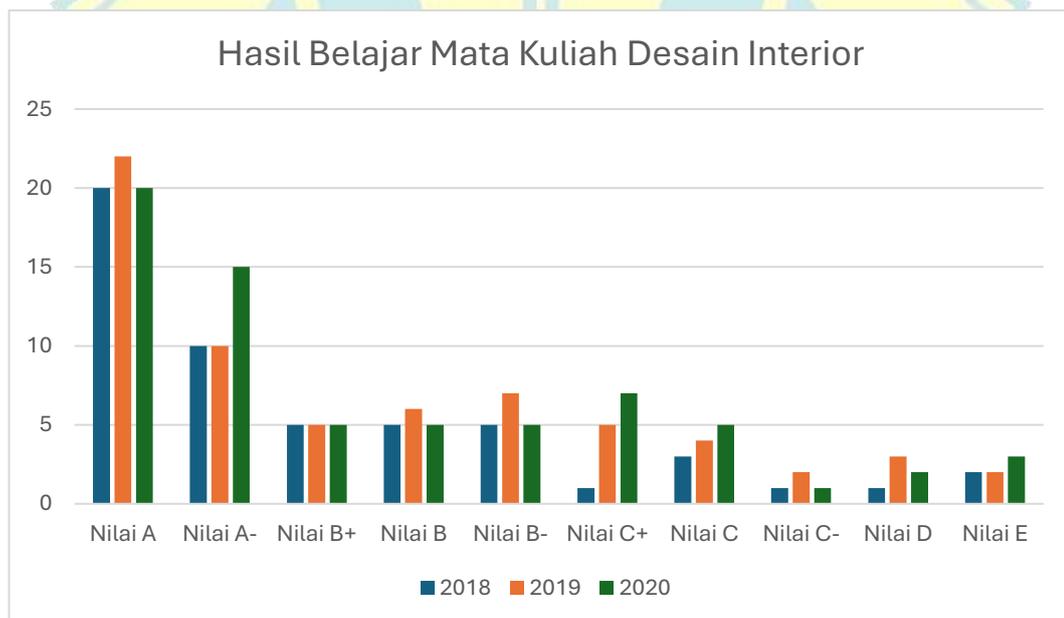
1.1. Latar Belakang

Pendidikan menempati peringkat tinggi di antara komponen paling penting untuk kemajuan nasional dan komunal. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, menekankan bahwa pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman seseorang. Pendidikan lebih dari sekadar transmisi pengetahuan; pendidikan juga melibatkan pembentukan karakter, nilai-nilai, dan etika individu. Orang-orang termotivasi untuk belajar sebanyak mungkin tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka sehingga mereka dapat menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi yang membantu memajukan pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2004). Status ekonomi dan sosial jangka panjang suatu komunitas atau individu hanya dapat ditingkatkan dengan berinvestasi dalam pendidikan mereka. Lebih lanjut, hal itu memfasilitasi transmisi pengetahuan dan adat istiadat dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Riski Sapitri Siregar et al., 2022).

Di era kemajuan teknologi yang pesat dan globalisasi yang meluas ini, sektor pendidikan menghadapi tantangan monumental untuk menata kembali metode pengajaran tradisional agar dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk mengakomodasi tuntutan dan karakteristik unik mahasiswa. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran telah bergeser fokusnya pada penggunaan media pembelajaran sebagai penentu yang signifikan. Arsyad (2019) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki tujuan lebih dari sekadar menyampaikan pengetahuan kepada mahasiswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong pembelajaran, memecah ide-ide kompleks, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu mahasiswa meningkatkan kualitas

emosional dan kognitif mereka dengan berbagi informasi yang beragam dan partisipatif.

Desain Interior merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini mengajarkan cara merancang tata letak lantai yang indah secara estetika sekaligus fungsional, baik untuk rumah maupun bisnis. Berbagai ide abstrak dan kompleks yang dibahas dalam mata kuliah ini—termasuk, namun tidak terbatas pada, prinsip desain, gaya interior, komponen spasial, dan rekayasa desain membutuhkan kecerdasan visual dan spasial tingkat tinggi. Perkuliahan dan media penyampaian konvensional lainnya, seperti buku teks dan presentasi PowerPoint, masih menjadi bagian penting dari materi mata kuliah ini. Banyak yang merasa metode ini gagal memberikan stimulasi yang dibutuhkan anak-anak untuk membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak yang ada (Kozdras, 2016; Ranney, 2013).



Gambar 1. 1 Diagram Hasil Belajar Mata Kuliah Desain Interior pada angkatan 2018, 2019 dan 2020

Berdasarkan Gambar 1.1, Perolehan belajar mahasiswa pada Angkatan 2018, 2019 dan 2020 Mayoritas mahasiswa tetap memperoleh Nilai tinggi (A dan A-)

Di setiap angkatannya, namun di angkatan 2020 menunjukkan tren penurunan nilai menengah dan rendah (C+, C, D, dan E). Hal ini bisa menunjukkan penurunan

performa akademik atau tantangan tertentu pada angkatan 2020. Misalnya akibat pandemi akibat pandemi atau perubahan metode pembelajaran.

Observasi peneliti dan wawancara informal dengan sejumlah besar mahasiswa menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa kesulitan memahami materi Desain Interior. Alat bantu belajar visual dan interaktif kurang dimanfaatkan, sehingga menyulitkan mahasiswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dan sulit.

Menurut penelitian terbaru, penggunaan alat bantu visual untuk lebih memahami dan menyerap ide-ide abstrak meningkatkan daya ingat mahasiswa terhadap materi tersebut. Menggunakan kemampuan visual sebagai contoh, Damayanti dan Hidayat (2021) menunjukkan bahwa komik instruksional dan media grafis dapat meningkatkan efikasi pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi konten. Selain itu, Sulistyono (2020) menekankan bahwa analisis kebutuhan harus dilakukan sebelum mengembangkan materi pembelajaran khusus mahasiswa. Sebagai bagian dari analisis kebutuhan ini, kita akan melihat lingkungan kelas, kesulitan yang dihadapi mahasiswa, dan jenis media pembelajaran yang menurut mereka paling menarik dan efektif.

Peneliti kemudian mengkaji materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk mata kuliah Desain Interior yang ditawarkan oleh Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan di Universitas Negeri Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan mahasiswa terhadap berbagai bentuk media pembelajaran, apa yang paling mereka perjuangkan, dan bentuk media mana yang paling sesuai dengan gaya belajar unik mereka. Dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan objektif tentang kebutuhan aktual mahasiswa akan materi pembelajaran yang segar dan aplikatif.

Animasi, komik elektronik, dan media visual inovatif merupakan contoh media pembelajaran berbasis teknologi digital yang kemungkinan besar akan merasakan dampak dari kesimpulan studi ini. Media-media ini meningkatkan proses pendidikan dengan merangkul tren terkini dalam teknologi pendidikan dan membuatnya menarik secara visual, sebagaimana dinyatakan oleh Moreno dan Mayer (2007) dan Kay (2012). Media-media ini juga bertujuan untuk meningkatkan

pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Sebagai hasil dari upaya ini, mahasiswa teknik bangunan dapat mengantisipasi kurikulum Desain Interior yang lebih menarik dan lebih relevan dengan pekerjaan masa depan mereka.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat identifikasi masalah-masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode Ceramah dan Presentasi statis (seperti slide Power point dan buku teks), yang kurang efektif dalam menyampaikan materi yang bersifat visual dan abstrak, seperti desain interior.
2. Hasil Observasi awal dan wawancara informal menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada aspek seperti prinsip desain, gaya interior dan elem ruang. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang kurang variatif dan kurang mampu merangsang pemahaman mendalam.
3. Terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman..

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata kuliah Desain Interior di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta.
2. Subjek penelitian difokuskan pada mahasiswa angkatan 2018, 2019, dan 2020 yang mengambil Mata Kuliah Design Interior dengan total 50 orang.
3. Fokus penelitian adalah pada analisis kebutuhan media pembelajaran, bukan pada pengembangan atau implementasi media tersebut.
4. Aspek media pembelajaran yang dianalisis meliputi:
 - a. Jenis media yang dibutuhkan,
 - b. Materi yang dianggap sulit,
 - c. Preferensi mahasiswa terhadap bentuk media pembelajaran.

5. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa angket/kuesioner.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dan penjabaran latar belakang masalah, kemudian indentifikasi masalah, serta pembahasan masalah yang sudah dijelaskan di atas didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah Desain Interior di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang saat ini digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Desain Interior dan mengevaluasi efektivitasnya dalam membantu mahasiswa memahami materi. Untuk mengetahui bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi belajar mahasiswa.
2. Mengetahui bentuk media pembelajaran seperti apa yang paling diharapkan dan dianggap efektif oleh mahasiswa untuk mendukung pemahaman dan motivasi belajar mereka dalam mata kuliah Desain Interior.
3. Memberikan rekomendasi pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital seperti e-komik, animasi, atau media visual interaktif lainnya, yang relevan dengan karakteristik materi dan gaya belajar mahasiswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu:

A. Manfaat Teoritis:

Sebagai kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah berbasis desain.

B. Manfaat Praktis:

- Bagi Dosen:

Memberikan informasi tentang jenis media pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

- Bagi Mahasiswa:

Membantu mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

- Bagi Pengembang Media Pembelajaran:

Menjadi acuan awal dalam merancang media pembelajaran berbasis digital atau visual yang relevan dengan materi Desain Interior..

