

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Ia tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, penguatan nilai-nilai, serta pengembangan keterampilan untuk menghadapi perubahan zaman. Dalam kerangka pendidikan tersebut, aktivitas belajar menjadi elemen inti yang memungkinkan individu memperoleh, mengolah, dan menerapkan pengetahuan secara bermakna sesuai dengan konteks kehidupan.

Bagi pemelajar dewasa, belajar bukan hanya soal menghafal atau menerima informasi, melainkan proses aktif yang melibatkan pengalaman, refleksi, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. Belajar pada tingkat pendidikan tinggi, khususnya pada jenjang pascasarjana, dituntut untuk bersifat mandiri, fleksibel, serta mampu memecahkan masalah yang relevan dengan dunia professional.

Untuk mendukung proses belajar tersebut, diperlukan belajar yang dirancang secara sengaja, sistematis, dan berorientasi pada kebutuhan pemelajar, yang biasa disebut pembelajaran. Pembelajaran tidak sekadar menyampaikan materi, melainkan merupakan proses yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan mempertimbangkan kebutuhan pemelajar. Dalam konteks ini, peran pendidik bukan hanya sebagai penyampai informasi,

tetapi juga sebagai fasilitator, mentor, dan perancang pembelajaran yang bermakna.

Agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka seluruh elemen pembelajaran perlu dirancang sebagai bagian dari sebuah sistem yang saling terintegrasi. Disinilah peran teknologi pendidikan menjadi penting sebagai disiplin ilmu yang menekankan pada desain pembelajaran (*Instructional Design*) yang sistemik dan berbasis kebutuhan pemelajar.

Sebagaimana dijelaskan oleh *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) pada tahun 2004, teknologi pendidikan merupakan “*Studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang sesuai.*” Definisi ini menegaskan bahwa teknologi pendidikan tidak hanya berfokus pada alat atau media untuk belajar, tetapi juga mencakup keseluruhan proses perancangan dan implementasi solusi secara langsung. Selain itu, dalam definisi teknologi pendidikan tersebut telah disebutkan bahwa studi yang dimaksud tidak hanya untuk memfasilitasi belajar tetapi juga untuk meningkatkan kinerja. Kinerja yang dimaksud adalah pencapaian aktivitas kerja yang bernilai. Meningkatkan kinerja yang dimaksud adalah untuk orang yang sudah bekerja atau karyawan di berbagai bidang. Berangkat dari definisi AECT tersebut dan seiring dengan

perkembangan zaman, beberapa ahli teknologi pendidikan mengemukakan disiplin ilmu Teknologi Kinerja.

Teknologi Kinerja dapat dipahami sebagai upaya sistematis untuk menyelesaikan masalah kinerja yang disebabkan karena kurangnya pengetahuan sehingga bisa terjadi peningkatan kinerja yang terukur. Teknologi kinerja kini menjadi bidang yang semakin penting dalam menjawab tuntutan peningkatan produktivitas dan efektivitas kerja di dunia profesional. Ilmu ini menawarkan pendekatan sistemik untuk menganalisis penyebab masalah kinerja hingga merancang solusi yang relevan, terukur, dan berkelanjutan. Melalui penerapan teknologi kinerja, para praktisi dapat mengembangkan intervensi solusi yang berbasis data dengan mempertimbangkan konteks organisasi sehingga dapat menjadi pondasi penting dalam pengambilan keputusan yang strategis di lingkungan kerja.

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta menghasilkan pengembang media, desainer pembelajaran (*Instructional Designer*), teknolog pembelajaran, dan teknolog kinerja yang mampu mendesain, mengembangkan, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan proses dan teknologi yang tepat. Untuk menguasai pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki para praktisi teknologi kinerja, program magister teknologi pendidikan menawarkan mata kuliah teknologi kinerja. Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman

mendalam mengenai konsep, prinsip, dan penerapan teknologi kinerja dalam konteks profesional. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa mampu merancang intervensi yang sesuai dengan permasalahan kinerja yang ada dengan tepat dalam waktu satu semester.

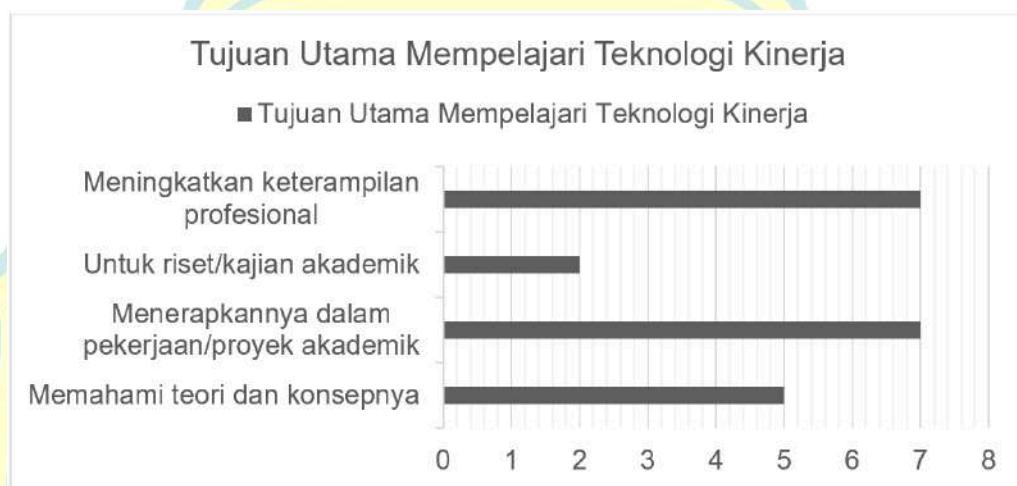
Untuk memastikan pencapaian tujuan tersebut selaras dengan kondisi dan kebutuhan mahasiswa, dilakukan analisis kebutuhan melalui angket yang disebarluaskan kepada 9 mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah teknologi kinerja guna mengetahui apa yang perlu dimaksimalkan pada perkuliahan teknologi kinerja berikutnya.

Tabel 1.1 Usia, Jenis Kelamin, dan Pendidikan S2 Responden

Usia	Jenis Kelamin	Latar Belakang Pendidikan S1
25	Laki-laki	Pendidikan Matematika
25	Laki-laki	Pendidikan Bahasa Mandarin
28	Laki-laki	Ilmu Komunikasi
31	Perempuan	Pendidikan Fisika
32	Perempuan	Pendidikan Biologi
33	Laki-laki	Pendidikan Bahasa Jepang
33	Laki-laki	Kesehatan Masyarakat
34	Perempuan	Pendidikan Matematika
45	Laki-laki	Teknik Informatika

Berdasarkan data pada tabel 1.1, dapat diketahui bahwa mahasiswa S2 teknologi pendidikan memiliki karakteristik pemelajar

dewasa yang ditunjukkan oleh rentang usia responden antara 25 hingga 45 tahun, yang umumnya telah memiliki pengalaman belajar, pengalaman kerja, serta pola berpikir yang relative matang. Selain itu, latar belakang pendidikan S1 responden yang beragam dan tidak berasal dari satu disiplin keilmuan tertentu menunjukkan keberagaman pengetahuan awal mengenai disiplin ilmu teknologi kinerja.



Gambar 1.1 Tujuan Utama Mempelajari Teknologi Kinerja

Data dari angket tersebut juga menunjukkan bahwa tujuan utama mereka mempelajari teknologi kinerja sangat beragam. Sebagian besar mahasiswa menyatakan tujuan mereka adalah memahami teori dan konsep dasar teknologi kinerja secara mendalam. Selain itu, banyak dari mereka ingin menerapkan ilmu tersebut langsung dalam konteks pekerjaan atau proyek akademik yang sedang dijalankan. Hal ini menunjukkan bahwa orientasi pembelajaran yang tidak hanya teoritis tetapi juga sangat aplikatif. Sejumlah mahasiswa juga menekankan pentingnya peningkatan keterampilan profesional sebagai motivasi utama dalam mempelajari teknologi kinerja. Beberapa responden

bahkan menggabungkan tujuan – tujuan tersebut dengan keinginan untuk melakukan riset atau kajian akademik yang dapat memperdalam wawasan mereka serta memberikan kontribusi ilmiah. Secara umum angket ini menunjukkan bahwa teknologi kinerja dipelajari tidak hanya sebagai penerapan di dunia kerja tetapi juga untuk penelitian sehingga pembelajaran teknologi kinerja harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Setelah mengetahui kebutuhan belajar mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan dalam mata kuliah teknologi kinerja, penting untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar yang mendukung pembelajaran tersebut. Saat ini, referensi utama yang dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Modul *Hyper Content* Teknologi Kinerja oleh Prawiradilaga dan Chaeruman (2018). Untuk buku pendukung yang digunakan antara lain adalah Desain dan Pengembangan Program Pelatihan oleh Benny A. Pribadi (2014); *Effective Training: Systems, Strategies, and Practices* oleh Blanchard dan Thucker (2013); *Foundations of Instructional and Performance Technology* karya Seung Youn Chyung (2008); dan lain-lain. Referensi – referensi tersebut telah memberikan pondasi teori dasar yang kuat dalam memahami konsep utama teknologi kinerja, namun masih memiliki keterbatasan terutama dalam hal konteks dan relevansi dengan kebutuhan mahasiswa pascasarjana di Indonesia. Misalnya, modul dan buku yang tersedia berbentuk cetak sehingga tidak sepenuhnya mengakomodasi

kebutuhan praktis, selain itu contoh-contoh kasus yang relevan dengan konteks di Indonesia masih kurang tersedia dalam satu sumber belajar yang terintegrasi.

Berbeda dengan modul dan buku cetak, buku ajar dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dalam suatu mata kuliah atau program studi tertentu. Buku ajar tidak hanya menghadirkan teori, tetapi juga mengintegrasikan contoh dan latihan yang membantu mahasiswa memahami serta menerapkan materi. Penyusunan buku ajar mengikuti Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan aksesibilitas yang semakin tinggi, buku ajar saat ini banyak dikembangkan menjadi format digital yang interaktif. Buku ajar digital memungkinkan integrasi berbagai media pembelajaran seperti video, simulasi, kuis interaktif, artikel, dsb. melalui *hyperlink* yang memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Format digital memberikan fleksibilitas untuk belajar dimana saja dan kapan saja sehingga cocok untuk mahasiswa pascasarjana yang melakukan perkuliahan sambil bekerja. Penelitian yang dilakukan oleh Munandar (2019)¹ menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa pascasarjana lebih memilih buku digital karena akses yang mudah, cepat, dan efisien. Selain itu, Kisno dan Sianipar (2019)² melaporkan

¹ Munandar, D.I., & Irwansyah. (2019). *Format cetak vs digital: Preferensi membaca bahan bacaan akademik mahasiswa pascasarjana Universitas Indonesia*. Jurnal Kajian Komunikasi, 7(1), 1-15.

https://journal.ui.ac.id/index.php/kajian_komunikasi/article/view/1234

² Shinoda, K., & Sianipar, O. L. (2019). *Perbandingan efektivitas buku digital versus buku cetakan dalam meningkatkan performa belajar mahasiswa*. Jurnal Pendidikan, 20(2), 123-135.

bahwa sekitar 69,9% responden lebih menyukai buku digital dibandingkan dengan buku cetak dengan alasan buku digital yang *portable* dan integrasi teknologi yang mendukung proses belajar. Temuan tersebut menguatkan pentingnya pengembangan buku ajar digital sebagai solusi yang relevan dalam mendukung pembelajaran modern, terutama di Tingkat pendidikan tinggi yang menuntut fleksibilitas dan aksesibilitas tinggi.



Gambar 1.2 Sumber Belajar yang Digunakan

Data angket terbaru pada 9 mahasiswa S2 program studi Teknologi Pendidikan semakin memperkuat pentingnya sumber belajar digital dalam proses pembelajaran teknologi Kinerja. Dari angket tersebut seluruh responden (9 responden) mengandalkan buku digital sebagai sumber belajar, disusul oleh 77,8% (7 dari 9 responden) penggunaan buku cetak, dilanjutkan oleh pemanfaatan video pembelajaran sebesar 55,6% (5 dari 9 responden), dan penggunaan modul sebesar 44,4% (4 dari 9 responden). Tidak ada responden yang menggunakan podcast, menandakan bahwa sumber belajar ini belum menjadi pilihan dalam konteks pembelajaran teknologi kinerja. Dari data

ini menunjukkan bahwa buku cetak dan modul masih relevan dengan format digital yang lebih diminati sesuai kebutuhan mahasiswa pascasarjana saat ini.

Berdasarkan temuan penelitian dan data angket tersebut, jelas terlihat bahwa pengembangan buku ajar digital interaktif dan kontekstual sangat diperlukan. Buku ajar digital yang dikembangkan harus disusun sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan karakteristik mahasiswa pascasarjana dengan pendekatan pembelajaran orang dewasa (andragogi). Dengan demikian, pengembangan buku ajar digital diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran teknologi kinerja dalam program studi magister teknologi pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana ketersediaan panduan analisis kinerja yang sistematis dan operasional dalam sumber belajar yang digunakan mahasiswa mata kuliah Teknologi Kinerja?
2. Bagaimana ketersediaan instrumen analisis kinerja dan rubrik pemilihan intervensi yang membantu mahasiswa menentukan solusi peningkatan kinerja secara tepat?
3. Bagaimana relevansi dan kontekstualisasi contoh kasus yang tersedia dalam sumber belajar terhadap kebutuhan mahasiswa pascasarjana di Indonesia?

4. Bagaimana penyajian materi intervensi klasik dan intervensi kekinian dalam sumber belajar yang digunakan, ditinjau dari tingkat aplikatif dan keterkaitannya dengan konteks nyata?
5. Bagaimana ketersediaan sumber belajar yang terintegrasi, interaktif, dan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk mendukung kebutuhan belajar mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

1. Media

Buku ajar ini dikembangkan dalam format digital yang memungkinkan integrasi beragam media pembelajaran seperti teks, gambar, dan kuis interaktif yang dapat memperkaya proses belajar. Dengan format digital tersebut, buku ajar dapat diakses secara fleksibel kapan saja dan di mana saja.

2. Materi

Materi yang disajikan dalam buku ajar ini berfokus pada bidang Teknologi Kinerja, terutama aspek intervensi yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas kinerja individu dan organisasi.

3. Sasaran

Sasaran utama dari buku ajar ini adalah mahasiswa program Pascasarjana (S2) Teknologi Pendidikan. Mahasiswa pada jenjang

ini membutuhkan sumber belajar yang relevan dan mendalam untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek serta pengembangan keterampilan profesional. Buku ajar digital ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang sesuai dengan kebutuhan akademik dan pengembangan karier mereka.

4. Tempat

Pengembangan dan pemanfaatan buku ajar digital ini dilakukan di Program Studi S2 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Lokasi kegiatan berada di Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta. Penentuan lokasi ini penting untuk konteks pelaksanaan penelitian dan validasi penggunaan buku ajar dalam lingkungan akademik yang sebenarnya.

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan buku ajar digital “Beragam Intervensi untuk Meningkatkan Kinerja Manusia” yang sesuai dengan RPS dan kebutuhan mahasiswa pascasarjana, yang memadukan teori dengan teknologi digital untuk membantu mahasiswa menganalisis berbagai jenis intervensi kinerja secara tepat.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Kegunaan Teoretis

Pengembangan buku ajar digital ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu Teknologi Kinerja dengan menghadirkan alternatif referensi yang lebih kontekstual dan terintegrasi dengan kurikulum.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, buku ajar digital ini dapat digunakan sebagai alternatif referensi yang mudah diakses dan interaktif bagi mahasiswa serta dosen. Buku ini membantu mahasiswa dalam memahami dan menganalisis konsep Teknologi Kinerja terutama dalam proyek akademik yang sesuai dengan RPS dan kebutuhan pembelajaran modern.

