

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini menggeser esensial dalam pendidikan yang berpusat kepada peserta didik (*student centred*). Pada proses pembelajaran *student centred*, peserta didik mempunyai kendali penuh dalam menentukan berbagai dimensi pembelajaran yang akan mereka peroleh¹. Dengan pembelajaran ini, diharapkan peserta didik memiliki jiwa *life-long learner* serta dapat menguasai *hard skill* dan *soft skill* yang saling mendukung.

Sejalan dengan perkembangan pendidikan yang berorientasi pada peserta didik, pembaharuan definisi Teknologi Pendidikan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT) tahun 2018 adalah sebagai berikut:

“Educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design,

¹Cecep Kustandi, Ika Lestari, Mobile Learning Design Models for State University of Jakarta, Indonesia , doi: : 10.3991/ijim.v13i09.10987

management and implementation of learning and instructional processes and resources.”

Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan Teknologi Pendidikan adalah ilmu dan praktik etis dalam memediasi dan meningkatkan pembelajaran serta kinerja peserta didik melalui desain yang strategis dari proses dan sumber belajar. Dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa mendesain dan mengembangkan bahan belajar adalah suatu upaya dalam penyediaan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan tuntutan lulusan Teknologi Pendidikan yang perlu memiliki kompetensi media, diharapkan dapat menyediakan sumber belajar yang akan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Program studi Teknologi Pendidikan pada Universitas Negeri Jakarta sudah memahami bahwa pentingnya kompetensi media harus dimiliki oleh semua mahasiswa. Berdasarkan wawancara dengan dosen yang ahli dalam media, yaitu Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd menjelaskan bahwa konsentrasi media dijadikan konsentrasi yang wajib diikuti oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan mulai dari mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2017. Hal ini dapat merubah beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam menempuh mata kuliah khususnya yang berkaitan dengan konsentrasi media. Salah satu perubahan

terkait paradigma ini adalah mengharuskan mahasiswa baru Teknologi Pendidikan mempunyai kemampuan dasar dalam merancang desain grafis. Tetapi jika dilihat dari realita, calon mahasiswa baru Teknologi Pendidikan terdiri dari peserta didik dengan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, salah satu usaha untuk memfasilitasi mahasiswa baru Teknologi Pendidikan dalam menyediakan sumber belajar untuk mendesain grafis yang dapat membantu pemerataan kemampuan dasar dalam merancang desain grafis. Hal yang perlu diperhatikan dalam penyediaan sumber belajar adalah analisis dari peserta didik. Peneliti melakukan pra-penelitian dengan membuat survey desain grafis seperti berikut:



Gambar 1. 1 Hasil Pra-penelitian



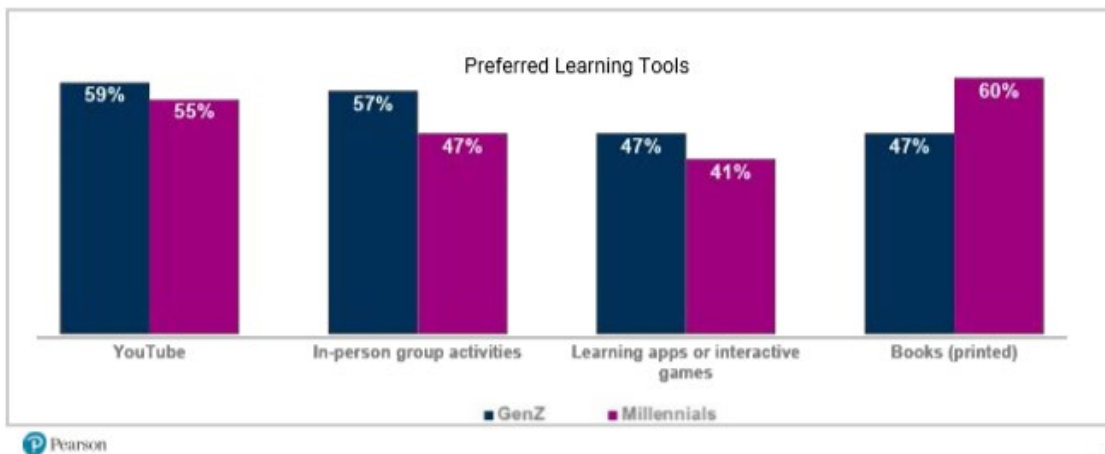
Gambar 1. 2 Hasil Pra-penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh, responden 50% memilih bahan belajar yang menggunakan buku cetak yang dilengkapi oleh video tutorial. Selain itu, menurut survey online yang dilakukan Pearson tahun 2018, bahan belajar yang sering digunakan digital native dan millennials adalah sebagai berikut.²

² Pearson. "Beyond Millennials: The Next Generation of Learners" (2018), diakses dari <https://www.pearsonlearned.com/beyond-millennials-the-next-generation-of-learners> diakses pada tanggal 18 Desember 2019 pukul 14:27

Preferences for YouTube, apps & videos translates to preferred ways of learning

GenZ is more likely to prefer YouTube or Apps to Millennials, who prefer printed books for learning.



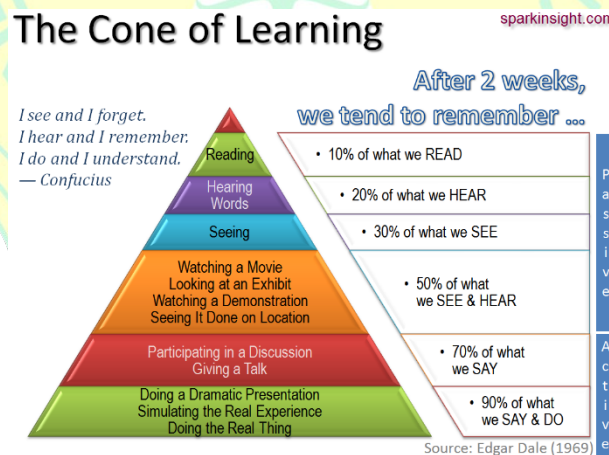
Gambar 1. 3 Beyond Millennials: The Next Generation of Learners

Grafik ini menjelaskan bahwa generasi Gen Z (*Digital Native*) dan generasi *Millennials* mempunyai kebiasaan yang berbeda dalam memilih *platform* untuk bahan pembelajaran. 59% Generasi Gen Z (*Digital Native*) memilih *platform* Youtube dalam pembelajaran, sedangkan 60% *Millennials* memilih *platform* Buku dalam pembelajaran. Dari hasil survey diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2014 hingga 2018 dapat dikatakan generasi transisi dari *millennials* ke *Digital Native*, hal ini dilihat dari hasil survey pra-penelitian. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mencakup kebutuhan *Millennials*

yang terbiasa dengan buku dan *digital native* dengan video. Dewi Salma Prawilaga (2012:85) mengutip pendapat Edgar Dale yaitu:

“...The instruction provided to learners should proceed from direct experience through iconic representation of experience (as in picture, film, etc), through symbolic representation (as in words).”

Edgar dale menjelaskan dalam teori “*Cone of Experience*” bahwa penyajian materi terkait dengan pembelajaran dalam kelas, penyajian materi tersebut berada dalam skala abstrak (simbolik) hingga kongkrit (kebendaan)³. Sehingga semakin beragamnya pengalaman belajar, mahasiswa akan semakin kritis dan dapat berpikir tingkat tinggi.



Gambar 1. 4 Kerucut Pengalaman (Cone of Experience)

³ Dewi Salma Prawilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta:Kencana,2012), hal.85

Berdasarkan teori tersebut, dengan menggabungkan media cetak dan komputer dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh penelitian Lutfin Andyana Rehusisma dkk, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih dan Sehat”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Booklet* dan video karakter hidup bersih dan sehat dengan menggunakan model ADDIE. Persentase rata-rata validasi *Booklet* sebesar 100% dan video sebesar 96,89%. Hasil validasi oleh ahli media termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan rata-rata media pembelajaran *Booklet* sebesar 98,90% dan video sebesar 97,50% yang termasuk kategori sangat valid.

Media pembelajaran *Booklet* dan video karakter hidup bersih dan sehat yang digunakan dalam sosialisasi pada masyarakat melek huruf dan masyarakat buta huruf di setiap kecamatan (Kecamatan Tumpang, Turen, Pujon, Wagir, Poncokusumo, dan Bantur). Hasil uji kelompok besar berdasarkan hasil Uji-T berpasangan dan wilcoxon rank test menunjukkan pengetahuan masyarakat yang melek huruf pada setiap kecamatan dengan $p(0.00) < 0.05$, artinya pengetahuan meningkat secara signifikan, pada masyarakat buta huruf di Kecamatan Bantur diperoleh $p > 0.05$ artinya pengetahuan meningkat secara tidak signifikan, sedangkan pada kecamatan

lain memiliki nilai $p < 0.05$ yang artinya mengalami peningkatan secara signifikan.

Berdasarkan hal-hal tersebut, pengembang akan mengembangkan *Booklet* desain grafis yang dilengkapi video tutorial untuk memfasilitasi mahasiswa baru Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dalam mempelajari kemampuan dasar dalam mendesain grafis sebagai prasyarat dalam mengikuti konsentrasi media.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apa kendala Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam meningkatkan kemampuan dalam mendesain grafis?
2. Apakah bahan belajar berbentuk *Booklet* dapat menjadi solusi dari kendala mahasiswa baru tersebut?
3. Bagaimana *Booklet* yang sesuai untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan?
4. Bagaimana proses pengembangan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan. Ruang lingkup dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk *Booklet* cetak desain grafis

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Booklet* cetak desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

E. Kegunaan Pengembangan

Adapun kegunaan dari penulisan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Untuk Mahasiswa

Pengembangan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan ini berguna sebagai sumber belajar dalam memenuhi prasyarat mata kuliah media.

2. Untuk Dosen

Pengembangan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan ini berguna sebagai sumber belajar desain grafis.

3. Untuk Lembaga

Pengembangan ini dapat membantu prodi Teknologi Pendidikan UNJ untuk mengembangkan pengembangan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan dalam rangka memfasilitasi belajar mahasiswa baru Teknologi Pendidikan.

4. Untuk Pengembang

Pengembangan ini sebagai kesempatan peneliti untuk memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan *Booklet* desain grafis untuk mahasiswa baru Teknologi Pendidikan

