

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat di era ini, berbagai media dan sumber belajar telah mengalami perkembangan agar dapat mencapai sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan kemajuan teknologi, tidak serta merta teknologi sederhana dilupakan, karena perannya masih sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai pelengkap dari media pembelajaran yang lain.

Mengacu kepada tujuan dari Teknologi Pendidikan yang diambil dari definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004 yaitu, “*memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja*”. Program studi Teknologi Pendidikan seharusnya dapat memfasilitasi belajar kepada semua peserta didik terutama civitas akademika dari program studi Teknologi Pendidikan baik melalui program-program yang ada, kurikulum yang berlaku hingga penyediaan media pembelajaran dan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar.

Menurut Cecep Kustandi di dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran “Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan

atau isi materi pada saat itu” (Cecep Kustandi, 2013). Serta berdasarkan hasil penelitian mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar “kegiatan pembelajaran yang menggunakan media powerpoint pada kelas eksperimen lebih mampu menarik perhatian siswa dan mampu menyajikan materi baik berupa teori maupun contoh nyata sehingga persepsi siswa menjadi sama sehingga interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin selama proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik.” (Nurkholis, 2015). Serta mengacu kepada pernyataan Hamalik (1986) yang Mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dapat 'membangkitkan keinginan dan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada tanggal 01 April 2019 terdapat media pembelajaran di lorong Program Studi Teknologi Pendidikan yaitu papan bulletin yang digunakan untuk tempat memajang karya atau tugas hasil buatan mahasiswa seperti foto, poster, WPAP dan infografis. Namun, hasil karya mahasiswa tersebut tidak dirawat dengan baik sehingga banyak yang berjatuhan atau tidak tersusun dengan rapih dan menarik. Selain itu dari pihak mahasiswa terutama mahasiswa anggota HMP Teknologi Pendidikan divisi Humas tidak berinisiatif untuk melakukan perawatan dan pembaharuan konten secara berkala terhadap media papan bulletin tersebut. Sehingga konten-konten tersebut seperti poster ataupun infografis bertahan di papan bulletin melebihi waktu yang seharusnya dan diturunkan oleh para dosen.

Lorong teknologi pendidikan sebagai salah satu tempat yang menjadi penghubung antar ruangan yaitu ruang dosen, ruang kelas, ruang konsultasi, ruang lab komputer dan studio menjadikan lorong teknologi pendidikan dipenuhi berbagai macam aktivitas para mahasiswa dan dosen seperti, kegiatan diskusi mahasiswa, tempat untuk para mahasiswa menunggu saat pergantian kelas atau sekedar berbincang antar mahasiswa. Sehingga dirasa perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan para mahasiswa secara mandiri ketika sedang berada dilorong TP agar secara tidak langsung tercipta lingkungan belajar walau diluar proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, yang dilakukan pada tanggal 16 september 2019 sampai dengan 30 September 2019 kepada lima puluh orang mahasiswa yang terdiri dari dua tahun angkatan yaitu mahasiswa tahun angkatan 2016 dan 2017, mengenai perihal ketersediaan media pembelajaran terutama media pembelajaran sederhana di lingkungan program studi Teknologi Pendidikan menghasilkan 90% responden berpendapat bahwa kondisi lorong program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sangat minim dengan ketersediaan media pembelajaran yang dapat diakses oleh setiap individu saat diluar kelas dan diluar proses pembelajaran.

Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta juga merasa kesulitan untuk memahami dan mengingat beberapa materi dari materi mata kuliah yang diajarkan karena banyaknya materi-materi yang saling bersinggungan antara

mata kuliah yang satu dengan yang lainnya. Mahasiswa dituntut dapat melakukan analisis karakteristik kepada suatu individu untuk menyusun strategi pembelajaran, namun mereka sendiri belum mampu menentukan karakteristik diri sendiri serta menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran pelengkap untuk membantu para mahasiswa mengidentifikasi karakteristik yang terdapat pada dirinya serta bagaimana strategi pembelajaran yang tepat bagi mereka.

Bersumber dari kesulitan mahasiswa tersebut, pengembang berpendapat bahwa diperlukannya pengembangan media pembelajaran Content Wheel yang merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mereka mengidentifikasi karakteristik yang terdapat pada diri mereka dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu sebagai tambahan sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat digunakan atau dimainkan secara mandiri dan bebas oleh para mahasiswa diluar kelas dan sebagai media pembelajaran yang dapat menggambarkan materi atau ilmu apa saja yang dipelajari di Program Studi Teknologi Pendidikan kepada individu eksternal atau individu diluar Teknologi Pendidikan yang ingin mengetahui tentang Teknologi Pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengidentifikasi kan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian :

1. Bagaimana kondisi latar belajar yang ada di Program Studi Teknologi Pendidikan?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi karakteristik dirinya untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat?
3. Bagaimana kelayakan media Content Wheel untuk digunakan di lingkungan Program Studi Teknologi Pendidikan?

C. Ruang Lingkup

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan keluar dari konteks penelitian, pada penelitian pengembangan ini peneliti mencoba mengangkat masalah penelitian dengan batasan media yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik mahasiswa dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mahasiswa Program studi Teknologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan.

D. Tujuan Pengembangan

Menghasilkan media pembelajaran Content Wheel yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik mahasiswa dan strategi pembelajaran yang tepat di Program Studi Teknologi Pendidikan untuk mahasiswa Program studi Teknologi Pendidikan.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan

akademisi dan praktis mengenai pengembangan inovasi media pembelajaran dan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat :

a. Peneliti :

Menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan mengidentifikasi karakteristik mahasiswa dan strategi pembelajaran yang tepat di Program Studi Teknologi Pendidikan untuk mahasiswa Program studi Teknologi Pendidikan.

b. Mahasiswa:

1. Membantu mengidentifikasi karakteristik pada diri sendiri dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik mereka.
2. Dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh setiap individu yang berada dilingkungan program studi Teknologi Pendidikan.

c. Pemerhati:

Dijadikan salah satu media pembelajaran didalam maupun di luar kelas oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta