



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam tahun 2018, Indonesia memiliki jumlah total mahasiswa terdaftar 8.043.480 orang berdasarkan data Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi (Kemenristekdikti) yang dikeluarkan pada Desember tahun 2018 (Kemenristekdikti, 2018:3). Dalam data statistik yang dikeluarkan Kemenristekdikti tersebut, tercatat sebanyak 4670 lembaga pendidikan tinggi yang tersebar di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Lembaga pendidikan tinggi tersebut mengusahakan kegiatan-kegiatan pengajaran dan pendidikan untuk meluluskan sarjana-sarjana yang ahli dan terampil di bidangnya.

Untuk memberikan layanan pendidikan dan pengajaran yang baik, lembaga pendidikan tinggi diharapkan sudah memiliki fasilitas-fasilitas yang mampu memberikan pengalaman akademis yang baik bagi mahasiswanya terutama dalam menunjang perkuliahan, misalnya laboratorium untuk kegiatan-kegiatan praktikum. Jumlah mahasiswa yang banyak tentunya juga harus dilayani dengan pengadaan dan kesiapan perguruan tinggi dalam menyediakan fasilitas-fasilitas yang memadai.

1.2. Konteks Transformasi Digital Secara Umum

Pada perkembangannya, penerapan teknologi terkini sudah merupakan hal yang lazim digunakan di setiap universitas. Kegiatan-kegiatan administrasi dan kegiatan belajar mengajar sudah mulai menggunakan teknologi sebagai media

penyampaiannya. Administrasi keuangan yang biasanya mengharuskan mahasiswa mengurusnya dan menyetorkan sejumlah uang langsung di loket pembayaran Bagian Administrasi dan Keuangan, kini dengan bantuan teknologi hal tersebut menjadi lebih sederhana. Mahasiswa dengan mudah meyetorkan dana melalui pengiriman dana menggunakan sistem perbankan *online* yang kemudian secara otomatis masuk ke rekening universitas dan oleh sistem yang disiapkan pihak universitas, pengiriman dana tersebut diolah untuk kemudian dikembalikan berupa laporan kepada mahasiswa yang mengirimkan dana bahwa pihak universitas sudah menerima pembayaran dari mahasiswa yang bersangkutan.

Hal lain yang berlaku adalah kemudahan merekam dan melacak kehadiran mahasiswa di kelas dengan adanya sistem daftar hadir yang menggunakan sistem elektronik menggunakan kartu yang disematkan teknologi Radio Frequency Identification (RFID) di dalamnya. Teknologi juga digunakan untuk memfasilitasi bagian perpustakaan dalam merekam jumlah buku yang ada dan yang sedang dipinjam melalui sistem elektronik sehingga memudahkan transaksi saat meminjam dan sekaligus memastikan dengan cukup akurat setiap buku yang keluar dari perpustakaan dan ketersediaan buku yang ada dalam. Beberapa contoh tersebut merupakan teknologi yang diterapkan dalam kegiatan administrasi sebuah lembaga pendidikan khususnya di sebuah perguruan tinggi.

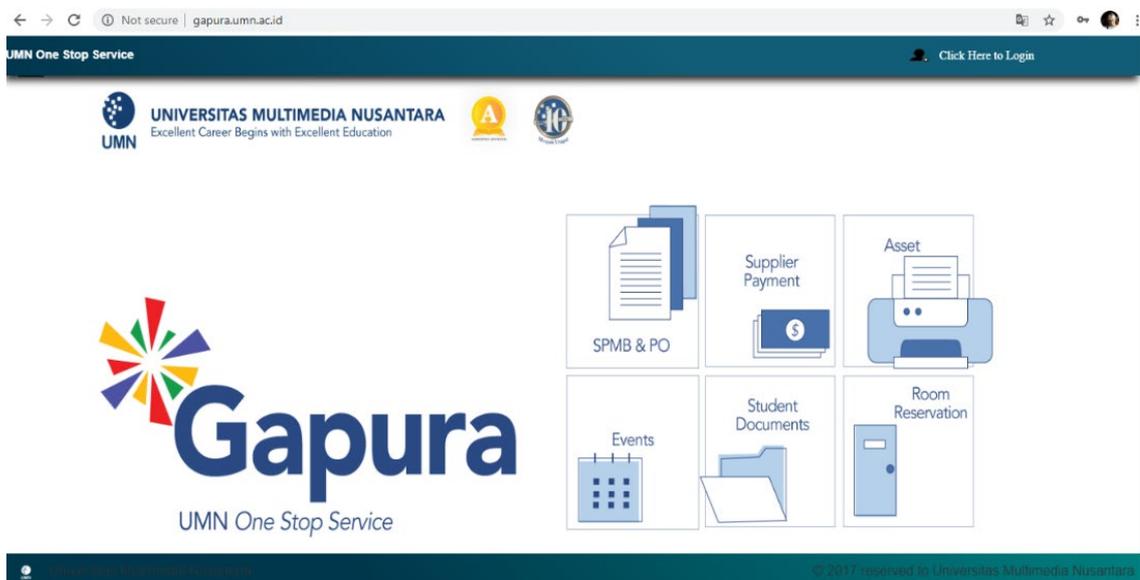
Contoh lainnya adalah penerapan sistem belajar jarak jauh yang menggunakan media internet sebagai perantaranya. Mahasiswa tidak perlu hadir di kelas untuk menerima materi pelajaran yang diberikan dosennya baik dalam waktu yang sama atau tidak. Penerapan teknologi pembelajaran yang dikenal dengan

sebutan Elearning ini juga dapat membantu memudahkan penyampaian materi pembelajaran meskipun mahasiswa maupun dosen tidak hadir di dalam kelas. Teknologi-teknologi ini dibuat dan diterapkan dengan tujuan membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan sederhana, sekaligus tetap mengedepankan peningkatan mutu pembelajaran dan prestasi peserta didik.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu universitas di Indonesia yang sangat besar perhatiannya dalam menyiapkan fasilitas untuk kegiatan perkuliahan bagi mahsiswanya. Menyediakan fasilitas kegiatan belajar mengajar yang baik dan memadai merupakan bentuk tanggung jawab dan pelayanan yang diberikan untuk mahasiswa peserta didiknya yang sedang menyelesaikan studinya di UMN ini. Dalam memenuhi kebutuhan dalam hal kegiatan akademis ini, UMN sudah menyiapkan di antaranya studio dan laboratorium sebagai fasilitas pembelajaran, termasuk perpustakaan dan beberapa auditorium besar untuk berbagai aktifitas dan agenda akademis serta non akademis yang dapat dilaksanakan di UMN.

UMN menyiapkan fasilitas-fasilitas di antaranya studio dan laboratorium broadcast untuk melayani kegiatan-kegiatan perkuliahan sekaligus kegiatan-kegiatan lain di universitas termasuk kegiatan kemahasiswaan yang ada di UMN. Studio dan laboratorium broadcast dan photography ini memiliki peralatan yang dikelola dan disiapkan dalam suatu tempat di gedung B lantai 6 kampus UMN. Dari tempat ini, seluruh civitas akademik UMN memiliki akses dan hak meminjam kebutuhan peralatan untuk dokumentasi kegiatan kampus juga pengerjaan tugas kuliah terkait broadcasting, film, dan fotografi.

Laboratorium broadcast adalah salah satu bagian yang melayani kebutuhan universitas secara keseluruhan, terutama untuk aktifitas yang ada kaitannya dengan penggunaan peralatan-peralatan broadcasting seperti kamera, lampu-lampu untuk syuting, hingga perlengkapan perekam suara. Pada Februari 2020, laboratorium broadcast ini memiliki lebih dari 1146 barang yang terdaftar dan bisa diakses di aplikasi peminjaman peralatan UMN.



Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi GAPURA

Aplikasi peminjaman peralatan yang digunakan ini bernama GAPURA. Pada aplikasi ini, pengguna dapat memilih dan menentukan waktu peminjaman, jenis barang yang dipinjam serta jumlah barang yang akan dipinjam. Aplikasi GAPURA yang ditunjukkan pada gambar 1.1 merupakan aplikasi yang sudah digunakan oleh UMN sejak tahun 2016.

1.3. Peluang dan Manfaat Transformasi Digital

Kegiatan layanan yang ada di dalam laboratorium broadcasting ini di antaranya adalah melayani peminjaman dan penggunaan peralatan serta fasilitas studio. Banyaknya permintaan peminjaman dan penggunaan peralatan serta fasilitas ini kemudian menimbulkan masalah baru, yakni tidak semua pengguna layanan mengetahui jenis peralatan yang ada di laboratorium. Pengguna layanan bahkan seringkali meminta bantuan pengelola laboratorium untuk menjelaskan secara teknis fungsi dan cara penggunaan alat-alat yang mereka pinjam.

Saat transaksi yang cukup ramai, tentunya akan menyulitkan pengelola yang hanya berjumlah 2 orang untuk sekaligus memberikan informasi-informasi terkait cara pengoperasian alat-alat tersebut kepada para pengguna layanan. Masalah kesulitan menyampaikan informasi dan teknis pengoperasian alat ini juga akan berpotensi menjadi masalah dalam pelayanan laboratorium broadcasting UMN.

Untuk menyelesaikan permasalahan ini, peneliti menawarkan menggunakan media video tutorial sebagai cara untuk menyampaikan informasi yang berkaitan khususnya tentang penjelasan alat dan tata cara penggunaan peralatan di laboratorium broadcasting UMN. Airinei Dinu dan Daniel Homocianu (2007) menyatakan data dalam jurnal yang dibuatnya tentang 25% siswa yang menonton video tutorial sebelum kegiatan praktikum mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan belajar dengan cara membaca buku. Kemudian sebanyak 60% kasus dari kuisioner yang disebar, siswa mengakui video tutorial sangat berguna dan membantu mendukung mereka dalam belajar.

Menurut Riyana (dikutip dalam Meyta et al., 2015) bahwa media video pembelajaran merupakan pengantar pesan berupa sajian audio dan visual yang di dalamnya terdapat prinsip, konsep, tata cara dan teori penerapan yang akan membantu dalam memberikan pemahaman pada suatu materi pembelajaran.

Munadi (dikutip dalam Sri et al., 2017) menyatakan bahwa terdapat nilai-nilai praktis dalam penggunaan media video tutorial pada perkuliahan, di antaranya:

- Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan keterbatasan jarak dan waktu;
- Penayangan video dapat diulang berkali-kali untuk meningkatkan pemahaman pada suatu materi;
- Materi dan informasi yang disampaikan akan cepat dipahami dan mudah diingat;
- Mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang sebelumnya tidak nyata dan hanya bisa dibayangkan menjadi sesuatu yang nyata dan terlihat jelas;
- Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari mahasiswa;
- Baik peserta didik yang pandai ataupun yang kurang pandai akan tumbuh minat serta termotivasi dan belajarnya dari menonton video tutorial ini.

Manfaat yang akan didapat dengan menggunakan media video ini yakni memberikan kemudahan bagi pengguna layanan untuk memahami penggunaan

peralatan yang akan mereka pinjam di laboratorium. Hasil penerapan penelitian ini juga akan memberi dampak positif dengan digunakannya informasi dan pengetahuan tata cara penggunaan peralatan yg ada di laboratorium UMN bagi yang akan meminjam juga bagi mereka yang tidak meminjam peralatan di tempat ini. Lebih besar lagi manfaat yang akan diperoleh dengan penerapan transformasi digital ini adalah untuk memberikan peningkatan pada nilai pelayanan yang ada di laboratorium UMN.

1.4. Tantangan Transformasi Digital

Tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan transformasi digital ini adalah diperlukan kreatifitas dalam membuat konten dan menyajikan materi pembelajaran serta penyampaian informasi tata cara penggunaan alat dalam bentuk video. Materi video yang menarik dan juga informatif sangat diperlukan dalam pembuatan video tutorial ini.

Tantangan berikutnya adalah pada saat penerapan teknologi ini, diperlukan waktu penyesuaian dan penyelarasan sehingga pengguna dapat menggunakan layanan yang terbaru ini dengan baik. Sosialisasi dan edukasi untuk penggunaan layanan ini tentu saja diharapkan akan lebih mempermudah dan memberikan nilai lebih pada kepuasan pengguna atas layanan yang diberikan laboratorium.