



Relevansi Lulusan Teknologi Pendidikan pada Profesi Pengembang Media Pembelajaran

Ratu Sylvia Ridwan¹, Syelma Nuraida Fatya², Fazri Fauziutami³

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

ratusylvia@upi.edu¹, syelmaf@upi.edu², fazrifau@upi.edu³

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berdampak pula pada munculnya inovasi-inovasi di bidang pembelajaran yang membutuhkan pengelolaan lebih lanjut oleh profesi yang memiliki kompetensi relevan. Salah satu kompetensi yang memiliki urgensi adalah profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran yang merupakan peluang karir bagi lulusan program studi Teknologi Pendidikan. Urgensi profesi tersebut juga diakui pemerintah dengan disahkannya Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor: PER/2/M.PAN/2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Dan Angka Kreditnya. Namun, pengimplementasian JF-PTP di lapangan belum sepenuhnya maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dan relevansi antara profesi Teknologi Pendidikan dengan Pengembangan Media Pembelajaran dengan mengkaji lebih lanjut terkait profesi Pengembang Media Pembelajaran berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Sumber data didapatkan dari wawancara dengan tiga orang alumni Teknologi Pendidikan UPI yang bekerja sebagai Pengembang Media Pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa tidak ada kondisi eksplisit pengimplementasian Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) pada bidang pekerjaan Pengembang Media Pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian juga meneliti kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan. Kompetensi yang harus dimiliki lulusan Teknologi Pendidikan secara lebih spesifik diantaranya mampu menguasai keterampilan 4C (*collaboration, critical thinking, communication, and creativity*), 5 kawasan Teknologi Pendidikan (*desain, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana, dan nilai*), kompetensi pedagogi dan andragogi.

Kata Kunci: Pengembang Media; Teknologi Pendidikan; Jabatan Fungsional

Abstract

The rapid development of information and communication technology at this time also has an impact of the emergence of innovations in the field of learning that require further management by professions that have relevant competencies. One of the competencies that has urgency is the learning technology development profession which is career opportunities for graduated students of Educational Technology major. The urgency of the profession is also recognized by the government with the ratification of the Minister of State Apparatus Empowerment Regulation Number: PER/2/M.PAN/2009 regarding the Functional Position of Learning Technology Developer and its Credit Score. However, the implementation of JF-PTP in the field has not been fully maximized. This study aims to determine the implementation and relevance of the Educational Technology profession with the Development of Learning Media by further examines the Learning Media Developer profession based on the facts that occur in the field. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. Sources of data obtained from interviews with three alumni of Educational Technology major, UPI, who work as Learning Media Developers. Based on the results of the study, it was found that there were no explicit conditions for the implementation of the Functional Position of Learning Technology Developer (JF-PTP), Learning Media Developer. In addition, the results of the research are also the competencies of graduates of educational technology. The specific competencies include being able to master 5 areas of Educational Technology, pedagogical and andragogic competencies (depending on the focus of media development based on each level).

Keywords: Media developer; Educational technology; Functional

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah salah satu cita-cita luhur negara yang harus diwujudkan. Namun, bukan hanya dari segi kognitif saja, seorang individu diharapkan memiliki jiwa merdeka (Hendratmoko et al., 2018). Untuk mewujudkannya, dibuatlah tujuan pendidikan nasional yakni dengan menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang religius, beretika, berilmu, cepat tanggap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang bertanggungjawab (*UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003). Tujuan pendidikan nasional tentunya menjadi acuan atau landasan dalam setiap penyelenggaraan kegiatan pendidikan.

Tujuan pendidikan nasional terbentuk atas sebuah hirarki, dengan tujuan pembelajaran yang menjadi bagian paling mikro dan rinci. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu memperhatikan komponen pendukung pembelajaran yang meliputi tenaga pengajar, pebelajar, isi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran. Komponen tersebut perlu diolah dan dikelola oleh sumber daya manusia khususnya yang memiliki kompetensi yang relevan agar dapat berfungsi sesuai dengan kapasitasnya. Kompetensi sumber daya manusia tersebut tentunya mengacu pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Sumber daya manusia dari bidang Teknologi Pendidikan merupakan salah satu SDM yang memiliki kompetensi khususnya untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri dapat dilakukan melalui proses desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan hingga melakukan evaluasi terhadap keseluruhan komponen dalam suatu sistem pembelajaran (Miarso, 2011).

Seiring dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, muncul pula berbagai kebaruan yang mempengaruhi sistem pembelajaran. Terlepas dari tantangan dan hambatan yang ditimbulkan, kebaruan atau inovasi tersebut juga membawa perubahan positif yang sangat membantu kegiatan belajar dan mengajar untuk memiliki mutu yang tinggi serta menghasilkan output yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat (Mukmin, 2012). Dalam hal ini, profesi Teknologi Pendidikan tentunya memiliki campur tangan yang besar dalam mengadopsi dan mengeksekusi inovasi yang muncul di ranah pembelajaran.

SDM profesi Teknologi Pendidikan di Indonesia sendiri jelas semakin dibutuhkan dan dibuktikan dengan terbukanya lapangan pekerjaan dari berbagai lembaga. Pengakuan akan urgensi profesi di bidang Teknologi Pendidikan juga ditunjukkan oleh pemerintah melalui pengesahan Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor: PER/2/M.PAN/2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Dan Angka Kreditnya. Namun, pengimplementasian JF-PTP di lapangan belum sepenuhnya maksimal. Hal tersebut juga dikuatkan oleh beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan JF-PTP yang secara spesifik membahas peran dan tantangan profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada abad-21 (Warsita, 2017). Penelitian tersebut membuktikan bahwa Pengembang Teknologi Pembelajaran harus mempertimbangkan pendapat dan kebutuhan profesi lain untuk menghasilkan suatu produk; Misalnya pertimbangan dari tenaga pendidik, pranata laboratorium, praktisi sumber belajar, dan pihak lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi yang muncul dalam pembelajaran sejalan dengan meningkatnya urgensi terhadap profesi Pengembang Media Pembelajaran. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui implementasi dan relevansi antara profesi Teknologi Pendidikan dengan Pengembangan Media Pembelajaran. Untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut, penulis berusaha mengkaji terkait kinerja profesi Pengembang Media Pembelajaran berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Profesi Teknologi Pendidikan

Kata profesi merupakan kata yang tidak asing dan memiliki kaitan yang erat dengan kemahiran dan pendidikan seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, profesi diartikan sebagai bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian tertentu. Sedangkan kamus *The American Heritage School* mencatat profesi sebagai pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan pendidikan dan kemahiran di bidang tertentu (Ariani & Ariani, 2017).

Definisi Teknologi Pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) pada tahun 2004 mendefinisikan sebagai bidang pengetahuan dan praktik etis yang berkecimpung secara spesifik dalam meningkatkan performa pembelajaran melalui pengoptimalan daya cipta, daya guna dan daya kelola terhadap input, proses hingga output pembelajaran (Elihami & Saharuddin, 2017). Kemudian Januszewski dan Molenda pada tahun 2008 mendefinisikan sebagai studi dan praktik yang etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola sesuai sumber daya teknologinya (Achyana, 2016).

Teknologi Pendidikan merupakan salah satu profesi di Indonesia yang telah memenuhi ciri-ciri sebuah profesi, yaitu memiliki persyaratan kemampuan akademis yang baik, membutuhkan tolak ukur kinerja, dan adanya ikhtiar untuk meningkatkan kemampuan kinerja tersebut. Profesi Teknologi Pendidikan di lapangan pekerjaan telah ada sejak tahun 1970 dan digunakan dalam sistem pendidikan. Berawal dengan hanya fokus pada upaya untuk memperjelas penyampaian informasi dengan bantuan berbagai media pembelajaran, kini profesi Teknologi Pendidikan berkembang pada semua aspek untuk terjadinya proses pembelajaran bagi manusia (Syafri, 2013). Teknologi Pendidikan juga memberikan jawaban konkrit untuk memudahkan proses belajar dengan ciri *technological processes, technological resources*, dan peningkatan kualitas guru (Warsita, 2017).

Semakin berkembangnya zaman, keberadaan profesi Teknologi Pendidikan semakin diakui oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya lapangan pekerjaan untuk profesi Teknologi Pendidikan juga menjamurnya Program Studi Teknologi Pendidikan di berbagai Perguruan Tinggi.

Sebagai sebuah profesi, keprofesionalan Teknologi Pendidikan ditunjukkan dengan adanya kode etik, relevansi tugas, dan diakui keberadaannya oleh masyarakat. Adapun ruang lingkup kode etik tersebut mencakup etika terhadap diri sendiri, pembelajar, masyarakat, sejawat, dan organisasi profesi (R. A. R. Putra et al., 2021). Relevansi tugas dapat diwujudkan dengan ketercapaian kompetensi karena hakikat dari kompetensi adalah kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu. Kompetensi Lulusan Teknologi Pendidikan dikelompokkan menjadi dua, yaitu Kompetensi Umum Teknologi Pendidikan dan Kompetensi Sarjana Teknologi Pendidikan (Miarso dalam Eldarni, 2012).

Kompetensi Umum Teknologi Pendidikan berisi kemampuan lulusan Teknologi Pendidikan dalam membuat desain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, mengevaluasi sumber, proses, dan sistem/pola pembelajaran. Sementara itu, Kompetensi Sarjana Teknologi Pendidikan berisi kemampuan untuk 1) menguasai berbagai ide baru dalam konteks belajar dan pembelajaran, 2) mendesain dan mengimplementasikan program dan sistem pembelajaran, 3) mendesain, memproduksi, dan memakai segala jenis media untuk proses belajar dan pembelajaran, 4) manajemen fasilitas (sarana dan prasarana) belajar dan pembelajaran, 5) memperluas tahapan dalam menggunakan sumber untuk belajar dan pembelajaran (Fitri, 2013; Yuberti, 2016). Selain itu, profesi teknologi pendidikan juga erat kaitannya dengan mengajar. Meskipun tidak terjun mengajar secara langsung, namun kompetensi dasar dalam bidang mengajar juga patut dimiliki dan diterapkan pada profesi Teknologi Pendidikan (Susanti et al., 2018).

Di samping itu, adanya Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran merupakan salah satu bentuk pengakuan secara hukum bagi profesi Teknologi Pendidikan. Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) memuat enam tugas pokok seorang PTP yang secara langsung terpadu dengan komponen-komponen sumber daya pembelajaran, yaitu manusia, isi, media, alat, metode, dan lingkungan (*Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Dan Angka Kreditnya Nomor PER/2/M.PAN/3/2009*, 2009). Peraturan tersebut kemudian diperbaiki dan disempurnakan melalui Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2017 karena melihat ketidaksesuaian Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran beserta Angka Kreditnya dengan perkembangan tuntutan kompetensi dan profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran yang cenderung memperkecil ruang lingkup jangkauan profesi PTP.

Sampai saat ini, profesi Teknologi pendidikan tidak hanya berperan sebagai ASN yang telah diakui melalui Jabatan Fungsional PTP, tetapi juga berkembang pesat pada berbagai sektor swasta. Salah satu faktor yang melatarbelakangi keberagaman profesi lulusan Teknologi Pendidikan tersebut adalah adanya ciri khas dari tiap Program Studi Teknologi Pendidikan pada berbagai perguruan tinggi. Ciri khas yang paling terlihat adalah keragaman orientasi profesi alumni seperti 1) Pengelolaan Teknologi Kinerja, 2) Pengembang Media, 3) Desainer Pembelajaran, 4) Kementerian dan Lembaga Pemerintahan, 5) Wiraswasta, 6) Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan, 7) Jurnalis, 8) Dosen, dan lain-lain. Keberagaman orientasi profesi Teknologi Pendidikan tersebut dipengaruhi oleh landasan bidang keilmuan Teknologi Pendidikan sendiri yang meliputi berbagai bidang, seperti teori belajar dan pembelajaran, pendekatan sistem, psikologi, komunikasi, serta manajemen dan organisasi (Achyandia, 2016). Hal seperti ini sebelumnya telah diperkirakan oleh AECT (1994) karena menurut AECT bidang garapan Teknologi Pendidikan adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Bidang Garapan Teknologi Pendidikan Menurut AECT (1994)
Sumber: Ariani & Ariani (2017)

Dari skema bidang garapan Teknologi Pendidikan tersebut, diperoleh gambaran bahwa profesi Teknologi Pendidikan tidak hanya sebagai ASN di ruang lingkup Pemerintahan saja, akan tetapi juga di bidang kesehatan, bisnis dan industri, sekolah, serta masyarakat (Ariani & Ariani, 2017). Apapun bidangnya, profesi Teknologi Pendidikan memiliki misi untuk menyebarkan inovasi terutama pada bidang belajar dan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan mutu dari sumber daya manusia dan pendidikan itu sendiri (Prawiradilaga & Salma, 2012).

B. Pengembang Media Pembelajaran

Salah satu prospek karir dari Teknologi Pendidikan adalah menjadi seorang Pengembang Media Pembelajaran. Pengembang Media Pembelajaran adalah bagian dari profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) sesuai dengan Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2017, yakni seorang Pengembang Teknologi Pembelajaran harus dapat menghasilkan berbagai produk yaitu: 1) Model Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK, 2) Media Pembelajaran, dan 3) Aplikasi Pembelajaran (Warsita, 2017).

Disamping berbasis TIK, PTP seyogyanya sudah mampu mengembangkan model pembelajaran inovatif itu sendiri. Model pembelajaran inovatif memiliki kecenderungan pada pemikiran tentang belajar yang mencakup proses belajar, transfer belajar, siswa sebagai pembelajar dan pentingnya lingkungan belajar (Al-Tabany, 2017). Model pembelajaran yang dikembangkan profesi PTP baik dalam tingkat kelas (mikro) maupun tingkat instansi (makro) khususnya instansi terbuka, telah berkembang dengan memanfaatkan jaringan internet dan menghasilkan pembelajaran *online* atau e-pembelajaran. Adapula pembelajaran yang menggabungkannya dengan pembelajaran konvensional yang dikenal dengan istilah *blended/hybrid learning*. Perkembangan TIK bahkan memungkinkan PTP untuk mengembangkan model pembelajaran yang jauh lebih terbuka dan dapat diakses melalui jarak jauh secara besar-besaran yang dikenal dengan istilah *Massive Open Online Courses* (MOOC).

Media pembelajaran yang dikembangkan dikelompokkan dalam beberapa jenis, yaitu media sederhana, grafis, audio dan audiovisual, video, multimedia dan multimedia interaktif, serta hypermedia (gabungan beberapa media yang diatur dalam teks, contohnya website). Media yang dikembangkan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik tentunya dapat membantu mereka dalam memahami informasi yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi lebih konkret dan sederhana (Zakiy et al., 2018). Media-media pembelajaran tersebut biasanya diperluas melalui jaringan komunikasi internet hingga sampai ke tangan peserta didik dan pendidik yang membutuhkan untuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat diakses secara terbuka melalui *cloud computing* atau yang biasa disebut sebagai *open education resources* (OER).

Aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran yang mencakup bentuk audio, video, dan multimedia dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan perangkat teknologi yang ada. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap perangkat teknologi saling bergantung pada perangkat lainnya. Adapun beberapa contoh dari aplikasi pembelajaran misanya seperti *Edmodo Education*, *Sekolahmu*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, dan masih banyak lagi (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Profesi Pengembang Media Pembelajaran sangat dibutuhkan karena esensi dari media pembelajaran itu sendiri, yaitu sebagai alat untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Sribagus, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak baik pada proses maupun hasil belajar siswa. Untuk melakukan pemilihan media tersebut perlu memperhatikan beberapa aspek seperti tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, mendukung isi pembelajaran, praktis dan fleksibel, serta dapat digunakan oleh guru yang bersangkutan (Kustadi dalam A. D. Putra & Salsabila, 2021). Adapun beberapa prinsip untuk memilih media pembelajaran yang tepat adalah tujuan dan maksud yang eksplisit dalam memilih media, familiaritas media, adaya perbandingan sejumlah media untuk pengambilan keputusan yang lebih baik, sejumlah kriteria atau norma yang berlaku saat proses pemilihan.

Seorang Pengembang Media Pembelajaran akan melalui berbagai tahapan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna. Tahapan tersebut dapat disesuaikan dengan model pengembangan yang dipilih oleh pengembang sesuai dengan kebutuhan. Berbagai jenis model pengembangan yang dimaksud seperti model Dick & Carey, ADDIE, ASSURE, Gagne dan Briggs, serta model-model lainnya. Secara umum, terdapat tiga tahap sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, yaitu tahap identifikasi, tahap pengembangan, dan tahap uji coba yang disertai dengan evaluasi.

Pada tahap identifikasi, Pengembang Media Pembelajaran melakukan identifikasi dengan merumuskan tujuan pembelajaran umum, melakukan analisis instruksional, dan mengidentifikasi tingkah laku. Pada tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan, yang dilakukan adalah merumuskan tujuan instruksional khusus, merancang strategi pembelajaran, dan mengembangkan bahan pembelajaran. Setelah tahap-tahap tersebut dilakukan, selanjutnya adalah menyusun dan melaksanakan evaluasi formatif guna memvalidasi media yang akan dikembangkan, merevisi media, dan melakukan uji coba media pembelajaran yang telah direvisi (Zubair, 2015).

Meskipun untuk membuat media pembelajaran yang tepat guna membutuhkan tahapan yang kompleks, realita yang terjadi di Indonesia adalah kurangnya perhatian yang lebih terhadap pengembangan media pembelajaran itu sendiri. Padahal, masalah yang umumnya terjadi di berbagai sekolah adalah stigma guru yang menganggap bahwa media pembelajaran merupakan penambah pekerjaan mereka (Alwi, 2017). Dari fenomena tersebut, jelas terlihat bahwa terdapat celah bagi profesi lulusan Teknologi Pendidikan sebagai Pengembang Media Pembelajaran guna membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga terciptanya media sebagai komponen pendukung pembelajaran.

METODE

Metode deskriptif dirasa cocok untuk penelitian ini karena penelitian bertujuan untuk mengetahui suatu fenomena tanpa membandingkan dengan fenomena atau variabel lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2016) yang menyebutkan bahwa penelitian deskriptif digunakan ketika penelitian dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri tanpa membandingkan atau menghubungkan dengan variabel lainnya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dan menginvestigasi fenomena yang terjadi di dalam kehidupan riil dengan setting tertentu, tanpa adanya perlakuan atau manipulasi variabel (Fadli, 2021). Hasil penelitian kualitatif dituliskan dalam bentuk narasi yang menjelaskan dan menjawab masalah yang diteliti secara rinci yang ditujukan untuk membuat fenomena lebih mudah dipahami yang disesuaikan dengan model hingga menghasilkan hipotesis baru (Hennink et al., 2020; Sarmanu, 2017).

Populasi penelitian ini yaitu alumni Teknologi Pendidikan UPI. Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. *Purposive sampling* teknik pengambilan sampel yang didasari dengan pertimbangan dan juga sengaja mengambil partisipan tertentu karena kualitas yang dimilikinya (Etikan et al., 2016). Selain karena adanya keterbatasan waktu dan dana penelitian, pertimbangan peneliti dalam mengambil teknik pengambilan sampel *purposive sampling* juga didasari dari maksud peneliti untuk mengambil data yang mendalam dan tepat dengan realistiknya yang jamak (Sidiq et al., 2019).

Sampel yang diambil oleh peneliti adalah tiga orang alumni Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang berprofesi sebagai Pengembang Media Pembelajaran di ruang lingkup yang berbeda untuk memberikan perspektif yang berbeda pula. Pemilihan ketiga sampel ini didasari oleh alasan alumni tersebut dirasa memiliki kompetensi yang mendukung profesi Pengembang Media Pembelajaran.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam dengan ketiga narasumber dan studi literatur. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Fatmawati, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kesesuaian Konsep JF-PTP dengan kondisi di lapangan

Jabatan fungsional merupakan tingkatan yang menggambarkan tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak seorang PNS dalam sebuah organisasi yang selama pelaksanaan tugasnya bersandar pada kompetensi atau kemampuan tertentu. Jabatan fungsional memiliki kedudukan yang sangat penting dalam tugas-tugas pokok organisasi pemerintah (Afrianus, 2012). Di dalam profesi Teknologi Pendidikan, Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) adalah bentuk tugas pokok lulusan Teknologi Pendidikan di dalam lembaga pemerintah. Tugas pokok tersebut berisi setidaknya 6 point, yakni 1) Analisis dan mempelajari sistem teknologi pembelajaran, 2) Mendesain sistem teknologi pembelajaran, 3) Memproduksi media pembelajaran, 4) Implementasi sistem media pembelajaran, 5) Mengendalikan dan monitor sistem pembelajaran, dan 6) Mengevaluasi implementasi sistem dan penggunaan media pembelajaran (Ariani & Ariani, 2017).

Peneliti telah melakukan wawancara kepada 3 alumni Teknologi Pendidikan yang saat ini bekerja di bidang Pengembang Media Pembelajaran. Ketiga alumni tersebut bekerja di tempat dan ruang lingkup yang berbeda. Alumni H (26) bekerja sebagai desainer *motion graphic* di lembaga studio animasi daerah Tasikmalaya. Alumni A (26) bekerja sebagai desainer *e-learning* di perusahaan *creative content* daerah Tangerang Selatan. Alumni S (21) bekerja sebagai *curriculum associate* di lembaga produksi konten video pembelajaran daerah Bandung.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, ketiga alumni menyatakan bahwa tidak ada kondisi eksplisit pengimplementasian Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) pada bidang pekerjaan yang mereka naungi, yaitu Pengembang Media Pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketiga alumni yang kami wawancara bukan merupakan ASN atau PNS yang bekerja di lembaga pemerintah sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2017.

Akan tetapi, selama berprofesi sebagai Pengembang Media Pembelajaran, para alumni pun tetap melaksanakan tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan seorang Pengembang Media Pembelajaran sebagaimana yang tertuang dalam JF-PTP. Dengan kata lain, meskipun lulusan Teknologi Pendidikan yang berprofesi sebagai Pengembang Media Pembelajaran di lembaga swasta tidak merasakan secara langsung penerapan JF-PTP, tetapi dalam teknis pengimplementasian di lapangannya sangat sesuai dengan JF-PTP tersebut.

Luasnya profesi Pengembang Media Pembelajaran hasil wawancara dengan alumni juga membuktikan bahwa apa yang diungkapkan oleh AECT tahun 1994 mengenai bidang garapan Teknologi Pendidikan adalah benar. Bukti konkritnya adalah ketiga alumni tersebut dapat bekerja sebagai Pengembang Media Pembelajaran di berbagai lembaga.

B. Kompetensi dan Peluang Kerja Lulusan Teknologi Pendidikan Sebagai Pengembang Media Pembelajaran

Teknologi pendidikan hakikatnya tidak hanya diimplementasikan pada bidang pendidikan secara formal saja, tetapi dapat diterapkan di semua bidang kehidupan. Sebagai salah satu bagian dari tenaga kependidikan, profesi Teknologi Pendidikan juga harus memiliki tiga kompetensi yang dapat menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan, tentunya selain memiliki kompetensi umum dan kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan. Ketiga kompetensi tersebut yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi

sosial, dan kompetensi profesional (*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, 2021). Kompetensi tersebut salah satunya direpresentasikan dalam bersikap, bertutur kata, dan berperilaku (Zelhendri, 2012).

Informasi yang kami dapatkan dari beberapa narasumber alumni Teknologi Pendidikan UPI mengenai kompetensi lulusan Teknologi Pendidikan di dunia kerja sebagai berikut: pada intinya kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa menurut narasumber H adalah keterampilan 4C (*collaboration, critical thinking, communication dan creativity*). Lulusan Teknologi Pendidikan di bidang media menurut narasumber H seringkali bersinggungan dengan alumni dari program studi DKV, seni rupa dan IT. Namun yang perlu digaris bawahi khususnya dalam dunia kerja kreatif, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki adalah kunci utama terlepas dari program studi yang pernah atau sedang diampu. Narasumber A menyampaikan, kompetensi utama ada pada kurikulum dan media, untuk ranah kerja swasta kompetensi kurikulum akan sangat berguna. Pada ranah media kompetensi yang dibutuhkan adalah menguasai berbagai *software* pendukung dalam memproduksi berbagai media mulai dari media grafis, tiga dimensi, audio, video hingga media foto. Selanjutnya dengan lebih terperinci, narasumber S menyebutkan:

Sesuai dengan namanya, pengembang media pembelajaran, tentu yang menjadi kompetensi utama adalah harus paham soal media pembelajaran. Kalau fokus di tekpend, yang dipelajari di tekpend cenderung umum dan dalam dunia kerja menurut saya di dunia kerja teknologi pendidikan bersifat mengembangkan bukan membuat dari awal sampai akhir. Penjurusan yang ada di program studi Teknologi Pendidikan itu sebagai bekal dasar saja yang kemudian kita sebagai mahasiswa yang perlu membangun dan memperdalam secara mandiri.

Hal tersebut juga sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Miarso (2011) bahwa meskipun dalam dunia kerja lebih bersifat mengembangkan dan tidak secara penuh menciptakan keseluruhan media, secara umum, seseorang yang berprofesi di bidang Teknologi Pendidikan sewajarnya memiliki kompetensi dalam mendesain, mengembangkan, menggunakan, mengelola, menilai, mengevaluasi sumber, proses serta sistem pembelajaran. Meskipun begitu, lulusan Teknologi Pendidikan memiliki nilai tambah karena sewajarnya mereka memiliki kompetensi untuk menguasai ide-ide baru tentang belajar dan pembelajaran, mampu mendesain dan menerapkan pola pembelajaran, mendesain media, mengelola fasilitas berupa sarana dan prasarana belajar, serta mengajarkan prosedur penggunaan sumber belajar.

Kompetensi lainnya yang harus dimiliki lulusan Teknologi Pendidikan dalam dunia kerja yang bersinggungan dengan media menurut narasumber S diantaranya kompetensi dasar membuat media pembelajaran (digital dan tradisional), menguasai 5 kawasan Teknologi Pendidikan (desain, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kegijakan, dan penilaian), kompetensi pedagogi dan andragogi (bergantung pada fokus pengembabngan media berdasar jenjang), kompetensi "mengajar" dalam artian walaupun tidak menjadi seorang pendidik, namun harus dapat memosisikan diri saat menjadi pendidik maupun peserta didik sehingga memiliki sudut pandang yang lebih objektif sesuai kebutuhan kedua belah pihak, dan kompetensi lainnya yang dapat dikembangkan sesuai minta saat memasuki dunia kerja. Pendapat tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa keterampilan dasar mengajar penting untuk dimiliki oleh lulusan Teknologi Pendidikan (Susanti et al., 2018).

Untuk peluang kerja lulusan Teknologi Pendidikan sebagai pengembang media pembelajaran, ketiga narasumber kami sepakat bahwa lulusan Teknologi Pendidikan dapat bekerja di bidang apapun tergantung pada kemampuan, keterampilan dan minat yang dimiliki sehingga bersifat tidak mengikat selama memiliki kemampuan, keterampilan dan minat.

C. Hambatan dan Solusi Profesi Pengembang Media Pembelajaran

Tidak dapat dipungkiri bahwa berkarir di era yang serba cepat saat ini, profesi apapun pasti menghadapi banyak hambatan dan tantangan. Sebagai Program studi Teknologi Pendidikan sendiri selalu mendorong mahasiswanya untuk dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam berkarya sehingga menghasilkan lulusan yang terus berinovasi dan profesional di bidang Teknologi Pendidikan (Syafri, 2013). Sebagai lulusan Teknologi Pendidikan yang bergelut di bidang media, ketiga narasumber

menyampaikan bahwa hambatan yang dialami dalam dunia kerja sejauh ini bukan disebabkan karena adanya miskonsepsi terhadap Teknologi Pendidikan, namun tidak dipungkiri terdapat beberapa pihak yang belum mengenal program studi Teknologi Pendidikan. Hal ini juga telah disampaikan sebelumnya oleh (Yuberti, 2016). Sebagaimana yang disampaikan pada bahasan sebelumnya, selama memiliki keterampilan yang memenuhi kualifikasi kerja maka kita dapat bekerja di bidang tersebut (terutama industri kreatif dan swasta).

Narasumber H menyampaikan hambatan yang dirasakan selama bekerja di bidang media dari sisi internal adalah keluarga, dan dari sisi eksternal berupa kendala saat bekerjasama dengan perusahaan partner dalam hal perjanjian pembayaran upah pekerja, walaupun nota kesepahaman telah disepakati sejak awal namun tetap harus memiliki kewaspadaan terhadap partner kerja.

Selanjutnya narasumber A menyampaikan hambatan yang pernah dialami sebagai pekerja di bidang media yaitu pergerakan informasi yang cepat sehingga menuntut narasumber A sebagai desainer *e-learning* untuk juga bergerak cepat mempelajari materi baru dan tentunya persaingan dengan kompetitor sejenis yang mengharuskan berlomba membuat media yang menarik dan baru. Sebagai desainer *e-learning*, narasumber A dituntut untuk membuat materi video yang mudah diterima baik dalam bentuk final maupun bentuk yang akan dibaca oleh editor, programmer dan *graphic designer*. Hal ini juga disampaikan oleh (Sugar et al., 2012) yang menyatakan bahwa 80% lowongan pekerjaan di bidang teknologi pendidikan khususnya multimedia mencari kandidat yang setidaknya memiliki kemampuan merancang instruksi online serta aktifitas eLearning yang mencakup kompetensi LCMS, Microsoft Office, Flash, Photoshop, Dreamweaver, dan lainnya.

Narasumber S menyampaikan hambatan yang dirasakan saat masuk dunia kerja adalah banyak materi di program studi Teknologi Pendidikan yang akan sangat membantu narasumber S dalam pekerjaannya sebagai *curriculum associate* dan bertugas membuat media pembelajaran, terdapat beberapa mata kuliah yang sangat mendukung pekerjaannya sehingga jika terlewat mengharuskan narasumber S untuk kembali mengulang materi tersebut. Narasumber S menambahkan, waktu perkuliahan sangat penting sehingga kita harus selalu memperhatikan setiap materi yang diberikan karena akan sangat mendukung pengetahuan di dunia kerja. Selanjutnya narasumber S menyampaikan:

Hambatan secara eksternal diantaranya bergantung pada lingkungan kerjanya, jika lingkungan kerja positif akan berimbas pada diri kita sendiri atau setidaknya kita akan terbawa dengan lingkungan tersebut selama kita juga memiliki niat dan tujuan yang positif. Untuk start up, saat WFH (Work From Home) manajemen waktu adalah kunci utama untuk mencapai target yang ada.

SIMPULAN

Konsepsi JF-PTP sebagaimana dalam peraturran yang berlaku dinilai sesuai dengan kondisi yang terjadi dilapangan. Hal tersebut ditunjukan oleh hasil penelitian yang menyebutkan tidak ada kondisi eksplisit pengimplementasian Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) pada bidang pekerjaan yang mereka naungi, yaitu Pengembang Media Pembelajaran. Meskipun lulusan Teknologi Pendidikan yang berprofesi sebagai Pengembang Media Pembelajaran di lembaga swasta tidak merasakan secara langsung penerapan JF-PTP, tetapi dalam teknis pengimplementasian di lapangannya sangat sesuai dengan JF-PTP tersebut.

Kompetensi yang harus dimiliki lulusan teknologi pendidikan secara mendasar adalah keterampilan 4C (*collaboration, critical thinking, communication dan creativity*). Selain itu, kompetensi yang harus dipenuhi untuk menjadi pengembang media pembelajaran professional harus menguasai 5 kawasan Teknologi Pendidikan, kompetensi pedagogi dan andragogi (bergantung pada fokus pengembang media berdasarkan jenjang). Terlepas dari hal tersebut juga dibutuhkan kemampuan adaptasi untuk

berorientasi dengan tuntutan kinerja yang dibutuhkan setiap posisi pada lembaga tertentu yang tentunya memiliki kulturnya masing-masing.

Profesi pengembang media pembelajaran tentunya menjadi peluang karir yang dapat diduduki oleh lulusan program studi Teknologi Pendidikan. Namun, terlepas dari hal tersebut juga terdapat hambatan-hambatan yang mengurangi eksistensi profesi pengembang teknologi pembelajaran. Hambatan tersebut seperti masih terdapat beberapa pihak yang belum mengenal program studi Teknologi Pendidikan. Sebagaimana yang disampaikan pada bahasan sebelumnya, selama memiliki keterampilan yang memenuhi kualifikasi kerja maka kita dapat bekerja di bidang tersebut (terutama industri kreatif dan swasta).

CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, S. (2016). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SDM. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.32832/TEK.PEND.V5I1.486>
- Afrianus, E. (2012). *Lebih Dekat Dengan Jabatan Fungsional*. Pusat Pendidikan dan Pelatihan. <https://pdfslide.net/documents/lebih-dekat-dengan-jabatan-fungsional-ir-erya-.html>
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual - Trianto Ibnu Badar Al-Tabany - Google Books* (3rd ed.). Kencana.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu* 2017, 8(2). <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Ariani, D., & Ariani, D. (2017). Aktualisasi Profesi Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(1), 1–9.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana*.
- Eldarni. (2012). Implementasi teknologi pendidikan meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan2*.
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). PERAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN ISLAM DALAM ORGANISASI BELAJAR. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.33487/EDUMASPUL.V1I1.34>
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/HUM.V21I1.38075>
- Fatmawati, E. (2013). *Studi komparatif kecepatan temu kembali informasi di depo arsip Koran Suara Merdeka antara sistem simpan manual dengan foto repro*. Universitas Diponegoro.
- Fitri, F. F. (2013). Persepsi mahasiswa terhadap kompetensi tenaga profesional TP. *Ejournal.Unp.Ac.Id*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/et.v2i2.4478>
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2018). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 152–157. <https://doi.org/10.17977/UM031V3I22017P152>
- Hennink, M. M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative research methods* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenadamedia Group.

- https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q=kualitas pembelajaran&f=false
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, (2021) (testimony of Indonesia). <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Salinan PP Nomor 57 Tahun 2021.pdf>
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya Nomor PER/2/M.PAN/3/2009, (2009) (testimony of Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/132911/permen-pan-rb-no-per2mpan32009-tahun-2009>
- Prawiradilaga, & Salma, D. (2012). *Wawasan teknologi pendidikan*. Prenadamedia.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2). <https://doi.org/10.36706/JBTI.V6I2.10118>
- Putra, R. A. R., Sumarna, E., & Subakti, G. E. (2021). Menilik Nilai – Nilai Keislaman dalam Etika Profesi Personal Pengembang Teknologi Pembelajaran. *JIE : Journal of Islamic Education*, 6(2), 158–172. <https://doi.org/10.52615/JIE.V6I2.218>
- Sarmanu. (2017). *Dasar metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan statistika*. Airlangga University Press.
- Sidiq, U., Choiri, M. M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV Nata Karya. <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>
- Sribagus, S. (2019). Essensi Media dan Teaching Media: Wejangan Untuk Pengguna. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V4I2.92>
- Sugar, W., Hoard, B., Brown, A., & Daniels, L. (2012). Identifying Multimedia Production Competencies and Skills of Instructional Design and Technology Professionals: An Analysis of Recent Job Postings: [Http://Dx.Doi.Org/10.2190/ET.40.3.B](http://Dx.Doi.Org/10.2190/ET.40.3.B), 40(3), 227–249. <https://doi.org/10.2190/ET.40.3.B>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, R., Setyosari, P., & Abidin, Z. (2018). PERSEPSI MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN TENTANG PENTINGNYA KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR TERHADAP KOMPETENSI LULUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 263–272. <https://doi.org/10.15294/IJCETS.V3I1.8675>
- Syafril. (2013). Peningkatan Kompetensi Pengembang Teknologi Pembelajaran. In Syafril (Ed.), *Prosiding Seminar Internasional Teknologi Pendidikan: Perkembangan Teknologi Pendidikan dalam Rangka Peningkatan Mutu Pendidikan* (pp. 155–165). UNP Press Padang. <http://repository.unp.ac.id/15795/1/Syafril.pdf>
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003) (testimony of Indonesia). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Warsita, B. (2017). PERAN DAN TANTANGAN PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN ABAD 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.31800/JTP.KW.V5N2.P77--90>
- Yuberti. (2016). *Dinamika Teknologi Pendidikan*. Pusat Penelitian dan Penerbitan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/1703/1/Dinamika_Teknologi_Pendidikan.pdf
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S : Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377>
- Zelhendri, Z. (2012). Kontribusi Progam Studi Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Kualitas Pendidik dan Tenaga Kependidikan Melalui Perspektif Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Zubair, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Macromedia Flash 8 dan Power Point Pada Materi Pokok Asam Basa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2). <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>