



Wainar Graphic Design Dengan Pendekatan Berbasis Komunikasi Digital Untuk Meningkatkan Psikomotor Keterampilan Mahasiswa

Putu Gede Sukarata^{1*}, I Gede Suputra Widharma²

^{1,2} Politeknik Negeri Bali, Indonesia

*email: sukarata@pnb.ac.id

Abstract: The development of technology is currently experiencing very rapid development. Technology in various areas of life is indispensable and very helpful for life itself. The existing example is the replacement of manual processes into digital processes, although not entirely replaceable. One example of a face-to-face learning process can be replaced with an online learning process, especially at this time of the Covid-19 pandemic that hit the world. In this study, researchers conducted an online learning process in the Graphic Design course using the whatsapp group media as a means of communicating with students. Learning Graphic Design courses are mostly done in practice. Researchers have conducted observations and experiments since March 2020. The presentation of the material carried out is with text, images and videos. In the communication process carried out using everyday languages and interspersed with light jokes so that students do not experience boredom. The use of WhatsApp media was chosen considering its use is very familiar to students, besides that it is lighter and can be used at any time. The contents of the conversation on WhatsApp will be visible during the learning process or not. At the end of the lesson the researcher can see the results of the learning process and can be assessed well. In the next semester, the researcher redeveloped it by adding additional material through video tutorials uploaded to the youtube channel at the address <http://youtube.com/c/GeTriRumahProduksi>. The results obtained are better and closer to the expected results in the Graphic Design learning process. So from the researcher's assessment that learning through the whatsapp group media succeeded in improving the psychomotor in each student.

Keywords: learning, effective, media, model, technology

Abstrak: Perkembangan teknologi saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi di berbagai bidang kehidupan sangat diperlukan dan sangat membantu kehidupan itu sendiri. Contoh yang ada adalah tergantikannya proses-proses manual menjadi proses-proses digital, walaupun tidak seluruhnya dapat tergantikan. Salah satu contoh proses belajar tatap muka dapat digantikan dengan proses belajar secara online terutama saat ini pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Pada penelitian ini peneliti melakukan proses belajar online pada mata kuliah Desain Grafis menggunakan media Whatsapp Group (WAG) sebagai alat berkomunikasi dengan mahasiswa. Pembelajaran mata kuliah Desain Grafis lebih banyak dilakukan secara praktek. Peneliti sudah melakukan observasi dan eksperimen sejak maret tahun 2020. Penyajian materi yang dilakukan adalah dengan teks, gambar dan video. Pada proses komunikasi yang dilakukan menggunakan bahasa-bahasa sehari-hari dan diselingi dengan canda-canda ringan agar para mahasiswa tidak mengalami kebosanan. Penggunaan media whatsapp yang dipilih mengingat penggunaannya sangat familiar digunakan oleh mahasiswa, disamping itu lebih ringan dan dapat digunakan sewaktu-waktu. Isi percakapan di whatsapp akan dapat dilihat selama proses pembelajaran itu sedang berlangsung ataupun tidak berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dapat melihat hasil proses pembelajaran dan dapat dinilai dengan baik. Pada semester berikutnya peneliti mengembangkan kembali dengan cara menambahkan materi tambahan melalui video tutorial yang diunggah ke channel youtube di alamat <http://youtube.com/c/GeTriRumahProduksi>. Hasil yang didapat menjadi lebih baik dan mendekati hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran Desain Grafis. Sehingga dari

penilaian peneliti bahwa pembelajaran melalui media whatsapp group ini berhasil meningkatkan psikomotor pada masing-masing mahasiswa.

Kata kunci: belajar, efektif, media, model, teknologi

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sejak tahun 1985 mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi ini berkembang di semua bidang dari berbagai segi kehidupan manusia dan keberadaannya sangat membantu. Terutama bidang komunikasi sampai saat ini sangat dimudahkan. Dengan adanya alat komunikasi berupa telepon genggam yang menyerupai komputer, kita dapat berinteraksi satu sama lain layaknya berkomunikasi secara langsung, baik dengan teks, gambar ataupun video. Pada awal tahun 2020 kira-kira bulan maret kita di Indonesia melaksanakan pembelajaran online disebabkan karena adanya Covid-19 yang melanda dunia sampai saat ini (Situmorang, 2016). Berbagai media digunakan pada saat itu seperti video conference (ViCon) Zoom. Perkembangan lagi menggunakan teknologi yang disediakan oleh Google seperti Google Meet dan Google Class Room dan lain sebagainya (Wardimansyah Ridwan, 2016). Peneliti dalam hal ini sebagai Dosen Pengajar di Politeknik Negeri Bali mencoba menggunakan media belajar dengan Whatsapp Group dengan nama WAinar (Hamonangan, 2012). Pemilihan nama WAinar ini pada saat itu banyak konferensi yang dilakukan secara virtual dengan nama Webinar. Peneliti sudah melakukan eksperimen ini kurang lebih selama satu setengah tahun. Tujuan penelitian ini adalah menyampaikan bahwa pembelajaran mata kuliah Desain Grafis yang lebih banyak melakukan pembelajaran praktek dapat terlaksanakan dengan baik dan lancar hanya dengan menggunakan Whatsapp Group sebagai media komunikasi digital (Suh & Fulginiti, 2012). Sehingga manfaat yang didapat adalah tetap dapat meningkatkan psikomotor ketrampilan masing-masing mahasiswa. Hasil Penelitian ini akan dijabarkan pada sub artikel berikut.

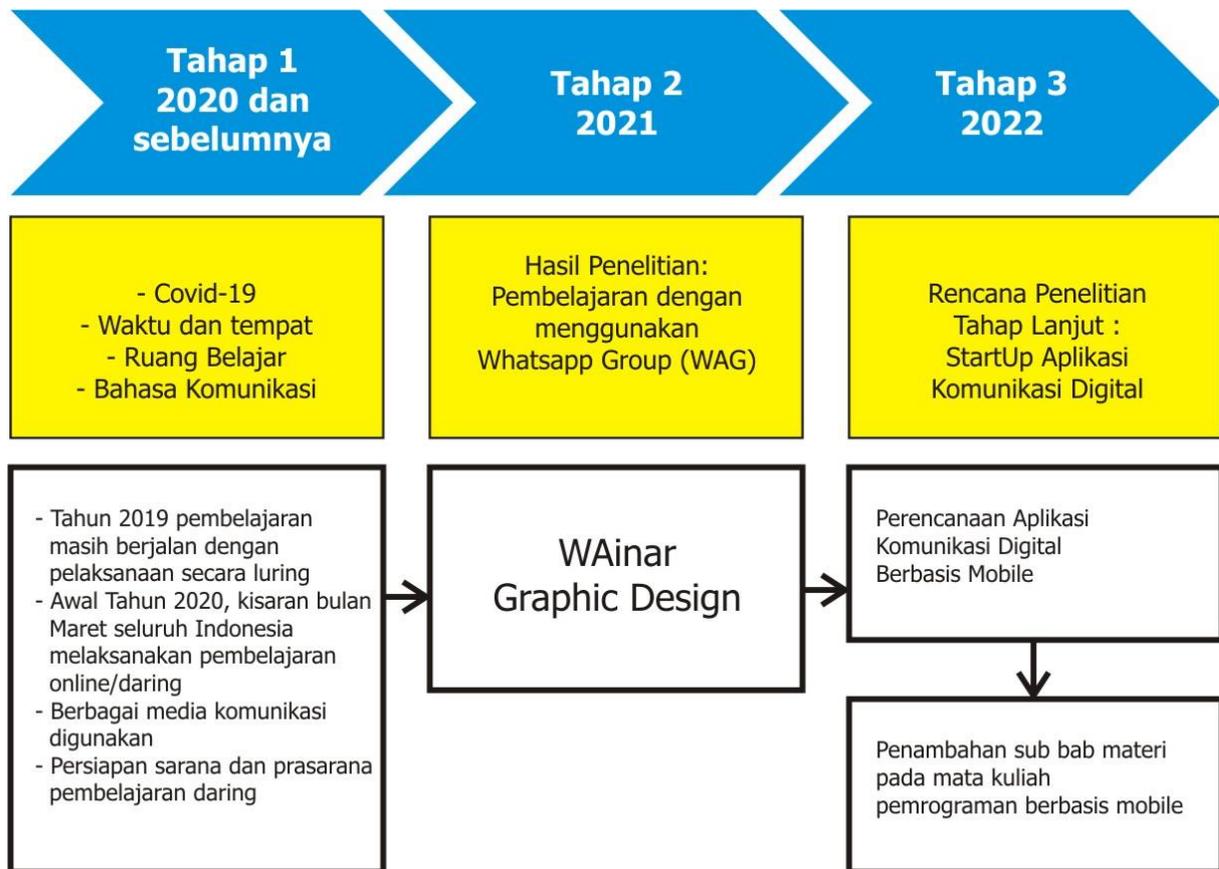
METODE PENELITIAN

Kegiatan belajar yang dilakukan dosen dan mahasiswa memiliki tujuan pembelajaran yang mengharapkan hasil yang maksimal efektif dan efisien. Pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dalam jaringan atau bertatap muka secara virtual sering dilakukan (Yuliana & Bahri, 2020). Elearning digunakan sebagai media pembelajaran

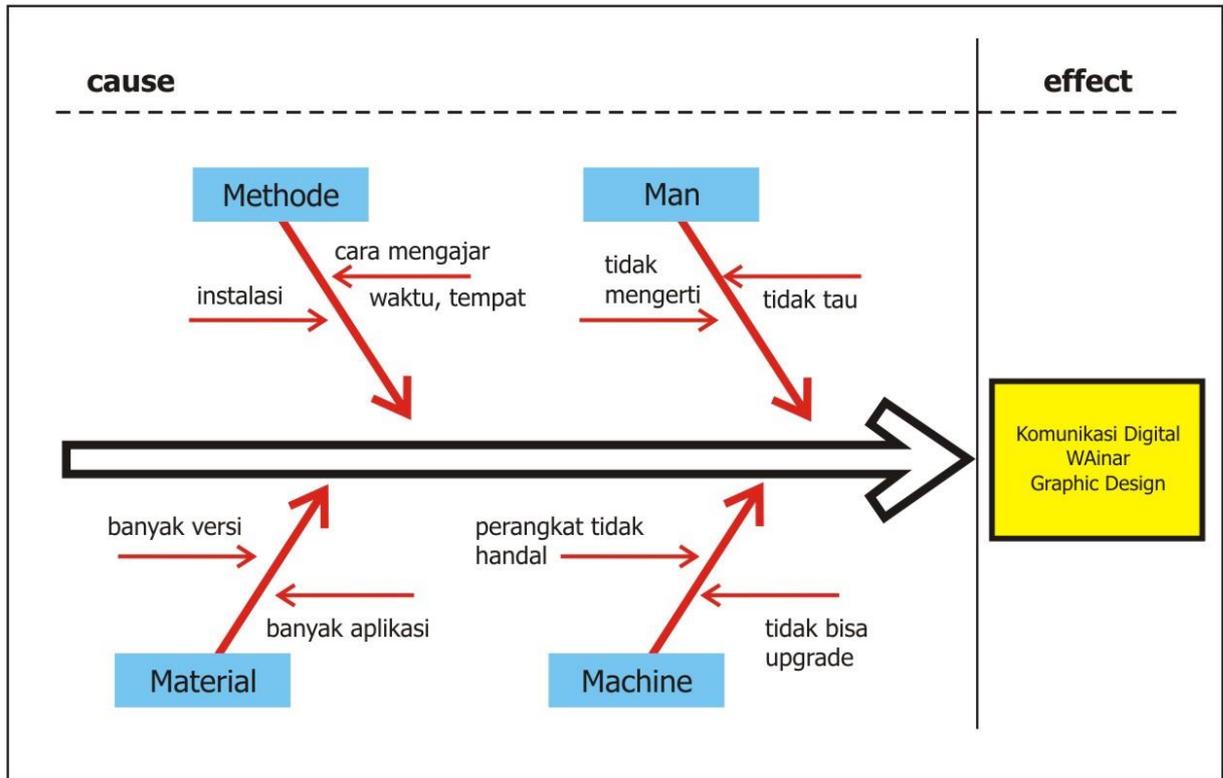
dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti berkomunikasi antara dosen dengan para mahasiswa tanpa melalui tatap muka (Mohammad Yazdi, 2012). Penerapan suatu model pembelajaran memerlukan satu komponen yang harus diperhatikan oleh para pengajar. Agar model ini dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh terhadap pelaksanaannya (Hanum, 2013). Dunia pendidikan di Indonesia sudah mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Perkembangan ini dapat dilihat dari berbagai model pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hartanto, 2016). Media pembelajaran pun mengalami perkembangan dari media cetak berbentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara online (Nurwati, 2021). Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang sangat efektif karena merupakan gabungan media audio dan visual. Dengan bantuan media pembelajaran video maka penjelasan terhadap bahan ajar lebih mudah dimengerti, karena selain memuat audio dan visual juga dapat membuat kondisi nyata yang sebenarnya dan para mahasiswa dapat menghentikan sewaktu-waktu dan dapat memutar ulang kembali jika belum memahami materi belajar tersebut (Hade Afriansyah, 2019). Tuntutan yang harus dilakukan oleh sekolah/ perguruan tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi kendala yang tidak sederhana. Masalah utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan sumber belajar. Untuk sumber daya manusia dalam hal ini adalah guru/dosen mengalami kendala dalam pengelolaan elearning tersebut (Nadziroh, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet menuntut kreativitas, minat dan kemandirian diri sehingga mahasiswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya baik attitude ataupun psikomotor (Nuryanti, 2004). Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kurang lebih satu setengah tahun belakangan ini dengan mata kuliah Desain Grafis sebagai mata kuliah yang diampu dan lebih banyak menggunakan metode praktek dalam belajar, dapat digambarkan sebagai berikut.



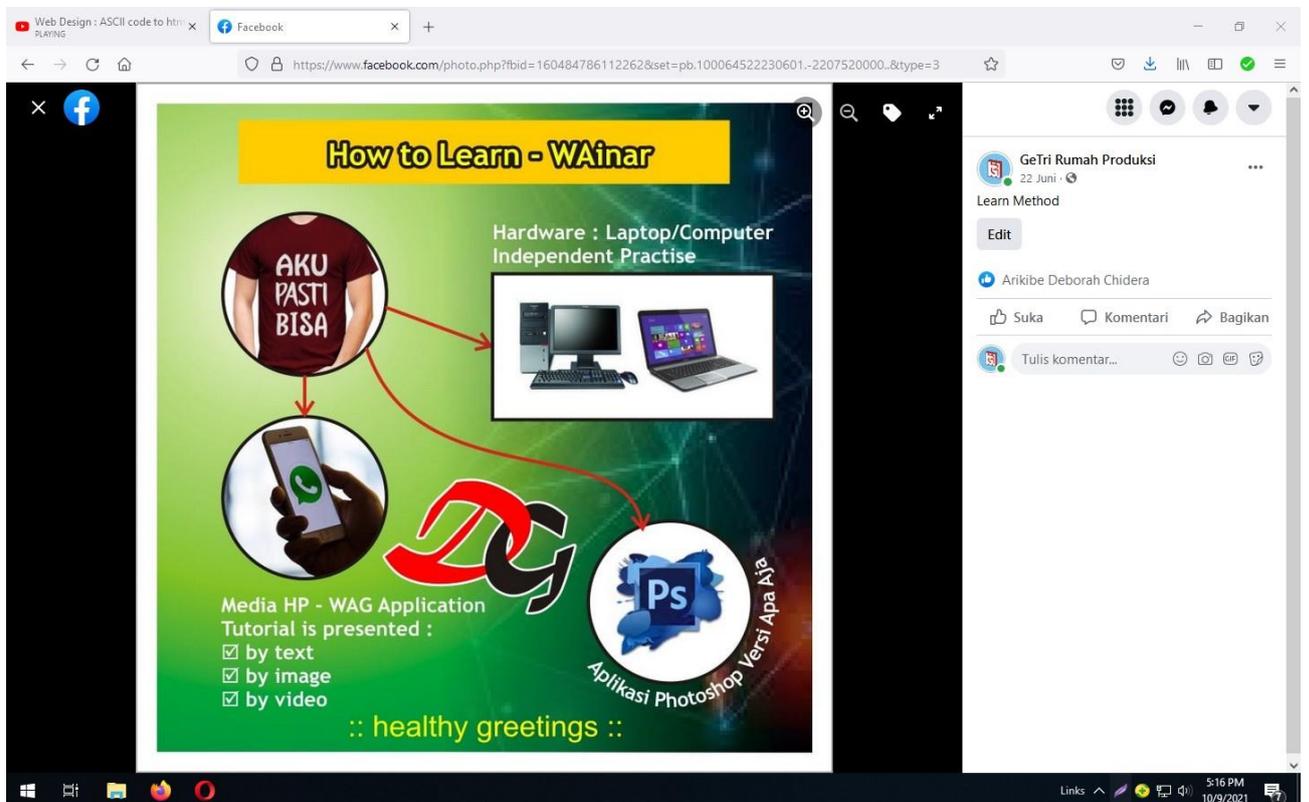
Gambar 1 Metode Pembelajaran Wainar



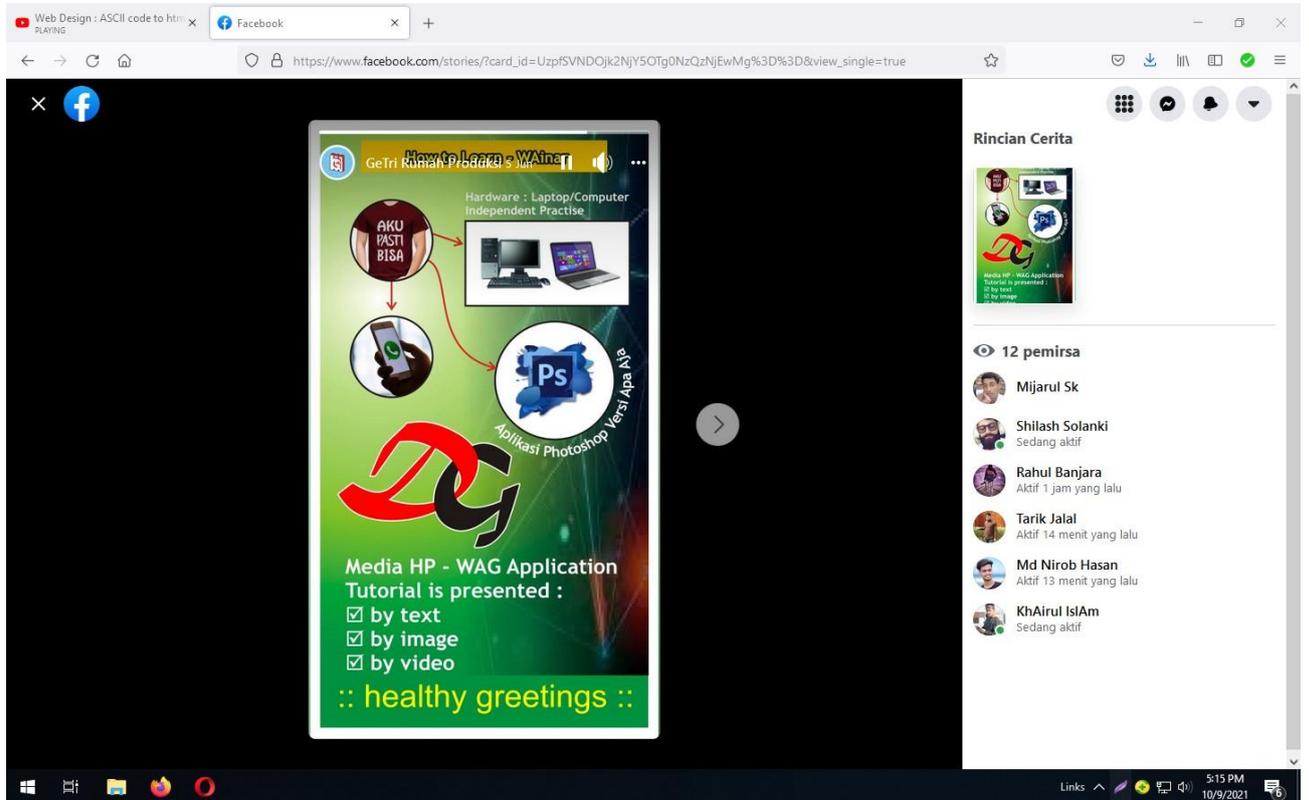
Gambar 2 Road Map Penelitian Wainar



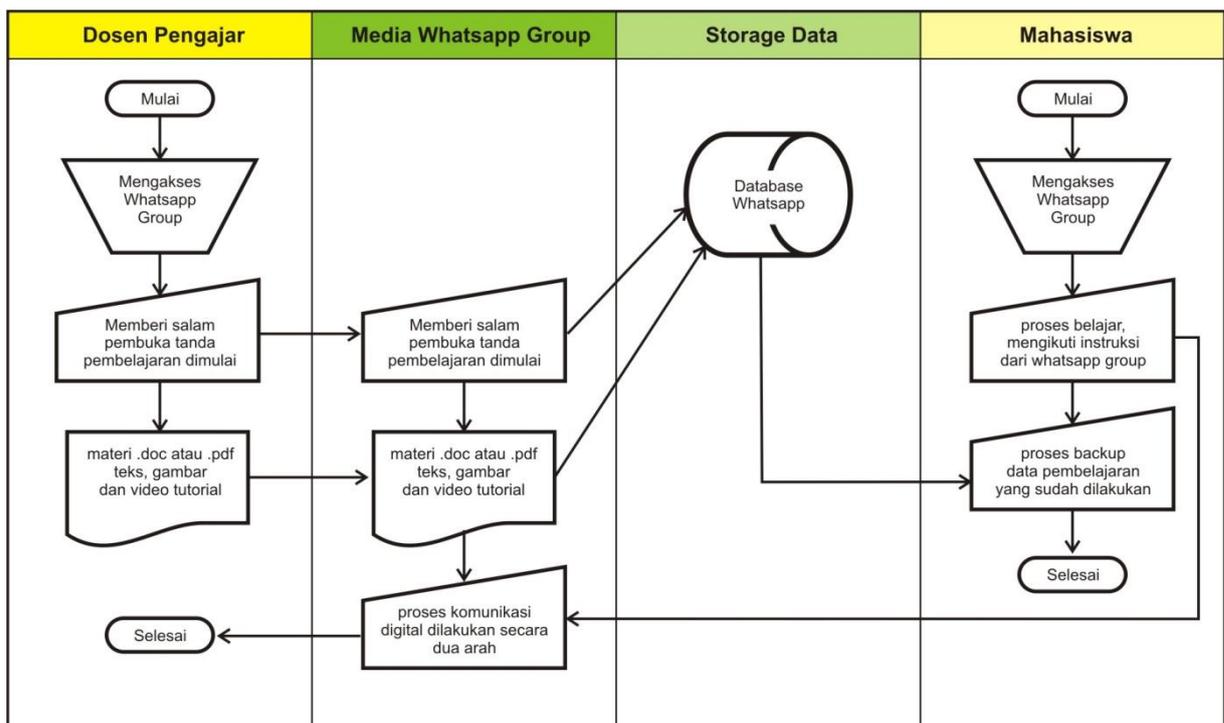
Gambar 3 Fish Bone Penelitian Wainar



Gambar 4 Penawaran Belajar Wainar lewat Media Sosial Facebook



Gambar 5 Penawaran Belajar Wainar lewat Media Sosial Facebook bentuk Portrait



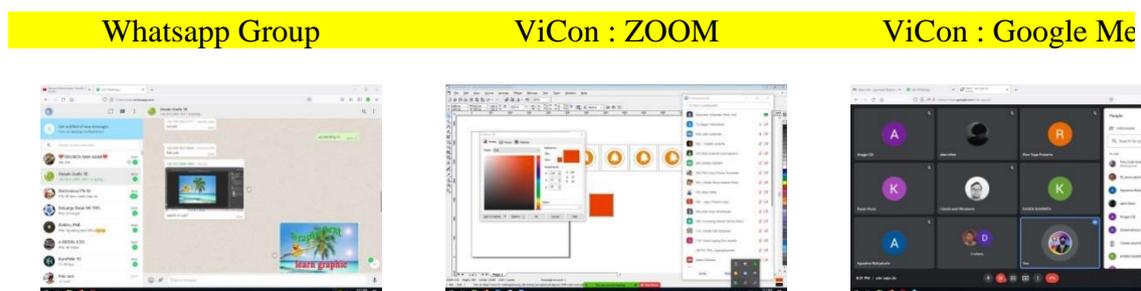
Gambar 6 Flowmap Pembelajaran Wainar Mata Kuliah Desain Grafis dengan WAG HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetensi yang dimiliki oleh seorang dosen sebagai modal utama dalam mengajar atau menjalankan profesinya mutlak harus dikuasai dan merupakan pengetahuan dan kemampuan untuk mendidik dan menyelenggarakan pendidikan (Herrington et al., 2009). Dalam penelitian ini pembelajaran online yang dilakukan pada mata kuliah Desain Grafis dengan menggunakan WAG sangatlah dibutuhkan kepercayaan saling mendukung antara dosen dan mahasiswanya (Russell et al., 2019). Pembelajaran tatap muka yang dikolaborasikan menjadi pembelajaran online yang dilakukan secara dinamis dan menempatkan mahasiswa sebagai fungsi kontrol akan meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, baik secara pedagogik, attitude dan psikomotor (Gibson et al., 2006).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pembelajaran mata kuliah Desain Grafis dengan berbagai media pembelajaran yang sudah dilakukan menggunakan media komunikasi digital seperti WAG, video conference dengan ZOOM begitu pula dengan video conference dengan Google meet, dapat dipaparkan sebagai berikut :

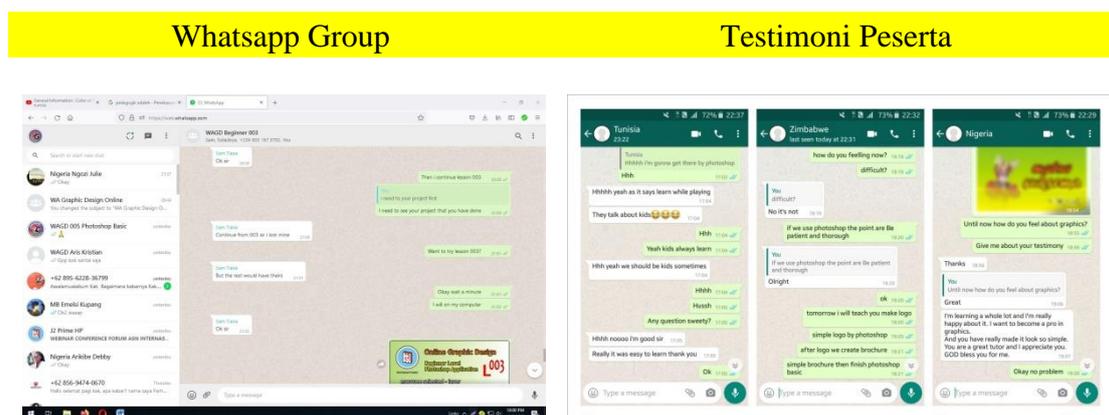
Tabel 1 Pembelajaran Mata Kuliah Desain Grafis Online Dengan Berbagai Media



Pembelajaran online yang dilakukan dengan menggunakan WAG memiliki kelebihan dalam hal penyampaian materi dan dapat memantau mahasiswa siapa saja yang aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Disamping itu penyajian materi dapat disampaikan melalui teks, gambar ataupun video tutorial dengan cara mengatur durasi video tutorial kisaran 10 detik sampai 15 detik. Kelemahan pembelajaran dengan ViCon menggunakan ZOOM atau Google Meet yang dilakukan oleh peneliti adalah tidak

terpantaunya mahasiswa yang mengikuti pembelajaran disebabkan dengan alasan para mahasiswa jika menghidupkan kamera maka akan menghasbiskan kuota internet yang mereka miliki, sehingga peneliti menilai sampai saat ini menggunakan ViCon masih belum terasa maksimal.

Tabel 2 Pelatihan Desain Grafis Online Dengan Peserta Dari Luar Negeri



Hasil dari peneliti dalam menyebarkan informasi pembelajaran online dengan menggunakan WAG dan mencari peserta dari luar negeri lewat media sosial Facebook mendapatkan respon positif dan sampai saat ini masih tetap berlangsung. Adapun testimoni yang disampaikan oleh peserta tersebut menyebutkan bahwa belajar tidak dihalangi oleh waktu, tempat dan bahasa. Mereka dapat belajar dengan nyaman dan mudah.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pedagogik yang dimiliki oleh dosen pengajar dalam mengajar mata kuliah Desain Grafis yang proses pembelajarannya lebih banyak melakukan praktek dapat berjalan dengan baik. Melalui media elektronik WAG untuk berkomunikasi secara digital proses pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman dan mudah. Penyajian materi juga disampaikan dengan teks, gambar dan video tutorial berdurasi pendek. Hasil pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa. Kegiatan belajar mengajar ini peneliti menyebutnya dengan nama WAginar Graphic Design.

DAFTAR PUSTAKA

- Gibson, D., Sherry, L., & Havelock, B. (2006). The personal learning planner: Collaboration through online learning and publication. *Computers in the Schools*, 23(3–4), 55–70. https://doi.org/10.1300/J025v23n03_04
- Hade Afriansyah. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video Elearning Moodle*. 8, 2614–6967. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana>
- Hamonangan, T. (2012). Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Pengantar Teknologi Informasi*, 1–24. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/viewFile/6998/5990>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Herrington, A., Herrington, J., Hoban, G., & Reid, D. (2009). Transfer of online professional learning to teachers' classroom practice. *Journal of Interactive Learning Research*, 20(2), 189–213.
- Mohammad Yazdi. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2 (1)(1), 143–152.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*, 2(1), 1–14.
- Nurwati, N. (2021). *Manajemen Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Pada Program Keahlian Kuliner*. 1(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7339>
- Nuryanti, L. (2004). Model Pembelajaran E-Learning Melalui Homepage Sebagai Media Pembelajaran Sehingga Diharapkan Dapat Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa. *Abmas*, 1(1), 1–6.

- Russell, M., Carey, R., Kleiman, G., & Venable, J. D. (2019). Face-to-face and online professional development for mathematics teachers: A comparative study. *Online Learning Journal*, 13(2), 71–87. <https://doi.org/10.24059/OLJ.V13I2.1669>
- Situmorang, A. S. (2016). Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Universitas HKBP Nommensen T.A 2015/2016. *JURNAL Suluh Pendidikan FKIP-UHN*, 3(1), 16–17.
- Suh, J., & Fulginiti, K. (2012). “Situating the Learning” of Teaching: Implementing Lesson Study at a Professional Development School. *School-University Partnerships*, 5(2), 24–37.
- Wardimansyah Ridwan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13.
- Yuliana, E., & Bahri, S. (2020). Strategi Belajar Dengan Memanfaatkan E-Learning Pada Masa Pandemi Di Sdn 2 Kembang Kerang Aikmel. *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i2.361>