

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan dan teknologi pada era digital terdapat perbedaan yang signifikan diberbagai aspek. Perkembangan pesat teknologi komunikasi, seperti kemudahan komunikasi tanpa batas jarak dan waktu, menjadi salah satu contoh nyata. Hal ini melahirkan gaya hidup modern yang mempengaruhi karakteristik pelajar masa kini.

Pelajar di era digital, atau yang dikenal sebagai generasi Z atau milenial, sudah terbiasa dengan teknologi sejak kecil. Mereka memiliki wawasan dan pergaulan yang luas, pola pikir maju, dan senang dengan hal-hal mudah dan instan. Berbeda dengan generasi sebelumnya, pelajar milenial tidak menyukai duduk lama di kelas, tidak senang dengan tambahan jadwal belajar, dan lebih memilih menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. (Anugrah, Astuti2, & Afandi, 2022).

Karakteristik ini mendorong mereka untuk memadukan pembelajaran digital dan fisik, sehingga memiliki keingintahuan tinggi terhadap hal baru. Hal ini membuat mereka menjadi lebih kompetitif, kritis, dan lebih suka bekerja secara berkelompok maupun mandiri. (Anugrah, Astuti2, & Afandi, 2022).

Dulu, pelajar cenderung pasif dan menerima materi yang diberikan guru. Kini, mereka berkembang menjadi lebih kritis, kreatif, dan kompetitif. Mereka lebih tertarik dengan pembelajaran yang instan dan tidak ingin berlama-lama di kelas. Daryanto, Karim & Syaiful (2016).

Pemanfaatan media visual dalam video pembelajaran dapat menjadi sebuah karya yang memiliki dampak signifikan dalam pendidikan. Dengan desain dan visual yang menarik, karya tersebut memiliki potensi untuk memancing minat mahasiswa dalam proses belajar, memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami.

Karya yang akan dibuat adalah serangkaian video pembelajaran yang dirancang dengan visualisasi infografis yang menarik serta informatif. Setiap video

akan menggabungkan penjelasan dengan visualisasi infografis, konseptual, dan teks naratif yang sederhana. Hal ini akan membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami topik yang diajarkan. Metode evaluasi akan digunakan untuk memastikan efektivitas karya ini dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. mahasiswa UPJ memerlukan media visual sebagai metode pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman dalam belajar.
2. Kurangnya media visual yang menarik untuk meningkatkan minat belajar dan membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana menentukan media visualisasi yang menarik bagi mahasiswa UPJ agar lebih mudah untuk memahami materi *Design Thinking* dari mata kuliah Wawasan Kewirausahaan?
2. Bagaimana membuat media visualisasi yang menarik untuk video pembelajaran agar mahasiswa UPJ lebih mudah untuk memahami materi *Design Thinking* dari mata kuliah Wawasan Kewirausahaan?

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan utama dari tugas akhir ini adalah untuk merancang dan mengembangkan infografis dari mata kuliah wawasan kewirausahaan yang dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bagaimana penggunaan infografis dalam materi video pembelajaran dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan serta menarik minat untuk belajar. Selain itu, tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan kepada para pendidik tentang

pentingnya penggunaan infografis dalam pembelajaran digital dan bagaimana cara mengintegrasikannya dengan efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi mahasiswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperjelas konsep-konsep materi pelajaran, memfasilitasi proses pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan dan antusias belajar mahasiswa di lingkungan Universitas Pembangunan Jaya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan alasan dilakukannya penelitian, pertanyaan penelitian yang ingin dijawab, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, dan struktur penulisan laporan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam metode pembelajaran yang diterapkan pengajar dan kebiasaan mahasiswa menggunakan teknologi. Solusi yang ditawarkan adalah media pembelajaran berupa video infografis.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab ini akan dibahas tentang pengertian, fungsi, jenis, dan tujuan infografis juga video pembelajaran. Selain itu juga menjelaskan beberapa cara merancang elemen visual.

BAB III : METODOLOGI DESAIN

Metodologi desain penelitian ini terdiri dari analisis data, studi literatur tentang perancangan infografis pada video pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknis-teknis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB VI : STRATEGI KREATIF

Dalam bagian ini, strategi kreatif perancangan video pembelajaran difokuskan pada pembuatan elemen visual infografis yang sederhana, menarik, dan informatif meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa UPJ.

BAB V : PENUTUP

Membahas kesimpulan dari penelitian dan saran dalam merancang video pembelajaran infografis.

