

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI), UPI Kampus Purwakarta, memfasilitasi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan akademik di luar jam perkuliahan yang diwadahi dalam kelompok belajar atau *Study Club*. Mahasiswa PSTI yang tergabung dalam *Study Club* diharapkan mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi era baru dengan keterampilan di bidang Sistem dan Teknologi Informasi. *EduTech Study Club* memiliki peran penting dalam membangun lingkungan pembelajaran kolaboratif, meningkatkan motivasi dan mengembangkan keterampilan mahasiswa sebagai penyiapan keikutsertaan kompetisi akademik dan non akademik, serta menyiapkan mahasiswa sebagai tenaga profesional dalam bidangnya. Salah satu area yang menjadi perhatian utama adalah penguasaan desain grafis, dengan fokus pada pembuatan poster digital sebagai media komunikasi visual yang efektif dan aplikatif.

Namun, ditemukan beberapa kendala penting. Salah satunya adalah ketiadaan modul ajar khusus yang bisa digunakan sebagai panduan belajar bagi mahasiswa. Ketidakhadiran modul ini mengakibatkan: (1) Sulitnya menjaga standarisasi dan kualitas pembelajaran; (2) Minimnya fasilitas untuk pembelajaran mandiri; dan (3) Kurangnya media yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik yang beragam. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pengembangan modul pembelajaran yang adaptif dan interaktif, yang tidak hanya menyampaikan materi secara pasif, tetapi juga mengatur alur belajar secara personal, menarik, serta berbasis teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan *teaching module* (modul ajar) yang terstruktur, adaptif, dan interaktif untuk mendukung efektivitas pembelajaran di *EduTech Study Club*, khususnya dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa di bidang desain poster digital. Pengembangan modul ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kualitas proses belajar yang mandiri, fleksibel, dan responsif terhadap era digital saat ini.

Menurut Andi (2020), modul yang baik mencakup tujuan pembelajaran, materi pokok, aktivitas belajar, evaluasi, serta umpan balik yang mendukung proses belajar aktif. Penelitian dari Muslim dkk. (2020) & Wulansari dkk. (2018) menjelaskan bahwa seiring perkembangan teknologi pendidikan, muncul pendekatan *Module-Based Learning* (MBL) yang menekankan penggunaan modul sebagai unit bahan ajar mandiri yang fleksibel, adaptif, dan dapat diakses kapan pun. Modul berbasis digital (e-modul) bahkan telah terbukti efektif mendukung pembelajaran jarak jauh dan *blended learning*.

Menurut Lewis (2023) dalam penelitiannya mengatakan selain fleksibilitas, modul juga memberikan banyak manfaat, antara lain: mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar melalui desain interaktif, dan juga menurut penelitian EduTech Modulhandbuch (2019) serta menyediakan sarana evaluasi mandiri yang memungkinkan peserta didik menilai dan memperbaiki pemahamannya secara *real-time*.

Namun demikian, penggunaan modul tidak hanya cukup sampai pada penyajian materi. Modul pembelajaran perlu dirancang adaptif dan interaktif, agar mampu menyesuaikan materi dan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan, kemampuan, serta preferensi peserta didik yang beragam. Menurut Clark & Mayer (2016) Modul adaptif mendukung personalisasi belajar, sementara modul interaktif melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil perancangan *teaching module* (modul ajar) yang terstruktur untuk *EduTech Study Club* dalam mendukung kompetensi desain grafis di bidang poster digital?
2. Bagaimana pengaruh *EduTech Study Club Teaching Module* terhadap kompetensi mahasiswa dalam desain grafis bidang poster digital?

1.3. Tujuan

Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Merancang *teaching module* (modul ajar) yang terstruktur untuk *EduTech Study Club* dalam mendukung kompetensi desain grafis di bidang poster digital.
2. Mengidentifikasi pengaruh *EduTech Study Club Teaching Module* terhadap kompetensi mahasiswa dalam desain grafis bidang poster digital.

1.4. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan, yang dapat diringkas dalam tiga poin utama sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Mahasiswa

a. Peningkatan Keterampilan Digital

Mahasiswa akan memperoleh pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam penggunaan teknologi digital, khususnya dalam pembuatan poster digital, yang merupakan keterampilan penting di era informasi saat ini.

b. Pembelajaran Mandiri

Bahan ajar yang sistematis memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

1.4.2. Bagi Fasilitator

a. Panduan Pembelajaran yang Jelas

Fasilitator akan memiliki panduan terstruktur untuk menyampaikan materi, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan terarah.

b. Sumber Belajar yang Relevan

Bahan ajar menyediakan sumber belajar berkualitas yang dapat membantu fasilitator dalam mempersiapkan materi ajar yang menarik dan informatif.

1.4.3. Bagi Program Studi

a. Pengembangan Program yang Berkelanjutan

Penelitian ini dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan program pendidikan berbasis teknologi yang lebih komprehensif dan berkelanjutan di lingkungan kampus.

b. Meningkatkan Citra Program

Dengan adanya modul ajar yang berkualitas, Program *EduTech Study Club* dapat meningkatkan citra dan daya tariknya sebagai program pendidikan inovatif di kalangan mahasiswa.