



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Kampus Unesa 2, Jalan Kampus Unesa Lidah, Lidah Wetan, Surabaya 60213

Telepon : +6231 – 7532160,

Laman : <http://fip.unesa.ac.id> email : fip@unesa.ac.id

Nomor : B/54079/UN38.1/TU.00.01/2025
Lampiran :
Perihal : Undangan Narasumber Webinar

28 April 2025

Yth. Dr. Siti Nuranisa, M.Pd.
Dosen Universitas Taruma Negara Jakarta
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka meningkatkan wawasan tentang “**Desain Penelitian Teknologi Pendidikan**” Program Studi S3 Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya akan menyelenggarakan Webinar. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengundang Ibu menjadi **Narasumber** pada kegiatan tersebut, yang akan dilaksanakan secara *Daring* pada :

Hari/Tanggal : Jum’at, 2 Mei 2025
Pukul : 13.00 – 16.00 WIB
Tempat : Zoom Meeting

Demikian atas perhatian dan kehadirannya, kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Mochamad Nursalim, M.Si.
NIP 196805031994031003

Tembusan

1. Wakil Dekan Bidang I FIP Unesa
2. Koordinator Program Studi S3 TP FIP Unesa
3. Kepala Kantor FIP Unesa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah Wetan, Surabaya 60213

Telepon +6231-7532160, Faksimil : +6231 - 7532112

Laman : <https://fip.unesa.ac.id/>, Email : fip@unesa.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: 57033/UN38.1/DL.01.02/2025

DISERAHKAN KEPADA:

Dr. Siti Nurannisa, M.Pd

Sebagai:

PEMBICARA

DALAM ACARA WEBINAR

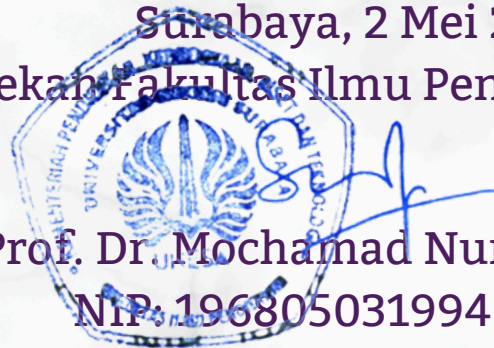
Desain Penelitian Teknologi Pendidikan

Surabaya, 2 Mei 2025

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Mochamad Nursalim, M.Si

NIP: 196805031994031003





WEBINAR

series # 1

DESAIN PENELITIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Kerjasama Program Studi Magister (S2) dan Doktor (S3)
Teknologi Pendidikan FIP Unesa dengan
Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI)



Speaker 1

Dr. Siti Nurannisa, M.Pd

Dosen Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan
Desain Universitas
Tarumanagara Jakarta



Speaker 2

Dr. Tepat Hak K., M.Pd

Dosen Program Studi
Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan & Ilmu
Pendidikan Universitas
Terbuka Jakarta



Speaker 3

Dr. Ixsora Gupita C., M.Pd

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
(DKV) Fakultas Desain &
Industri Kreatif Universitas
Esa Unggul Jakarta

Benefit

- E-Certificate
- Edutech Insights
- Relations
- Practical Knowledge



Ju'mat, 02 Mei 2025
13.00-15.30 WIB



Online
Zoom Meeting



SCAN ME

Registration

unesa.me/WebinarSeries1DPTP

Info Konfirmasi

Koordinator Program Studi/Ketua IPTPI
Pak Mustaji [08123171795]

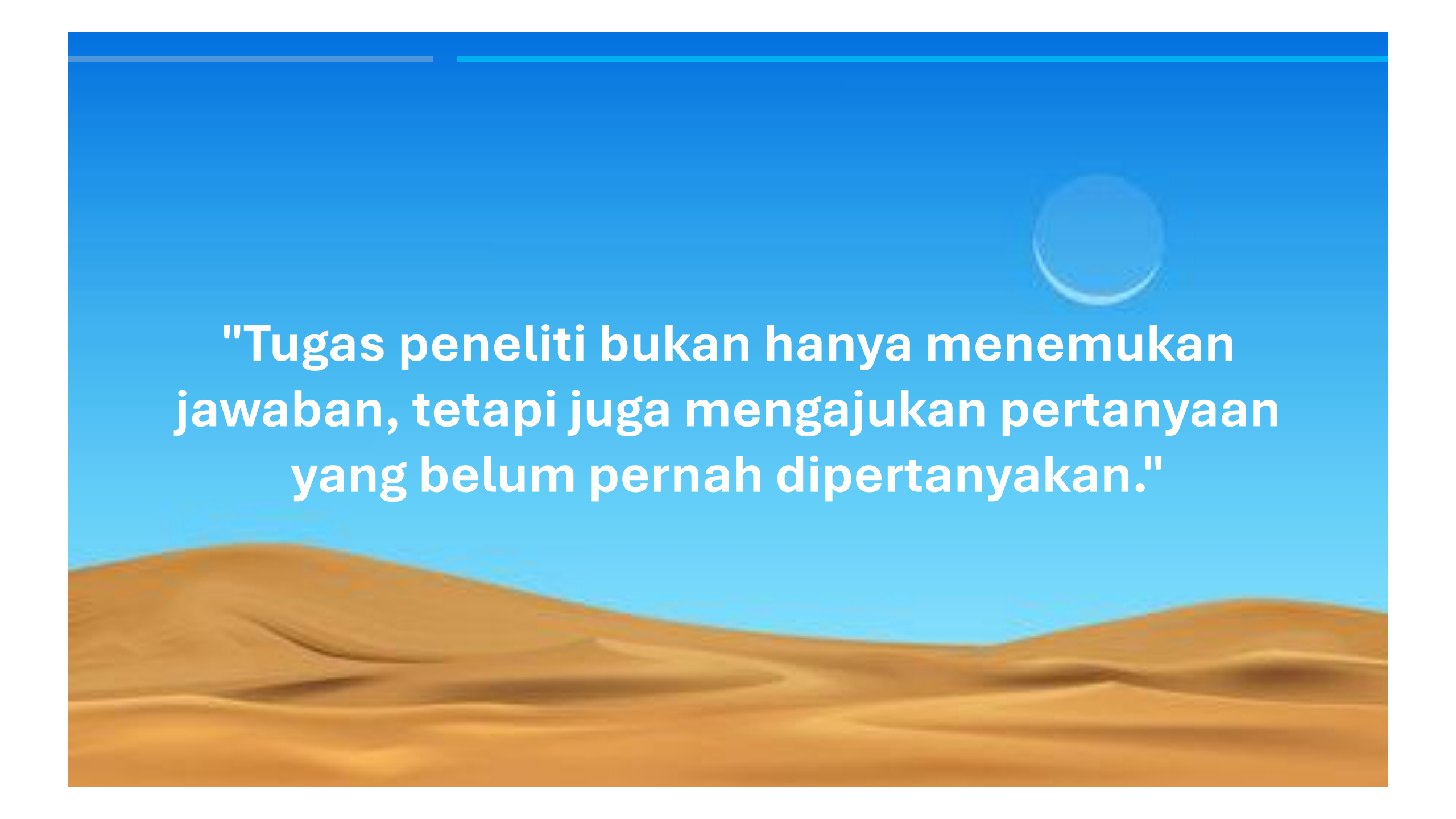
Webinar Desain Penelitian Teknologi Pendidikan
UNESA. Mei 2025

Dari Empati Menuju Gagasan: Merancang Desain Penelitian dalam Teknologi Pendidikan

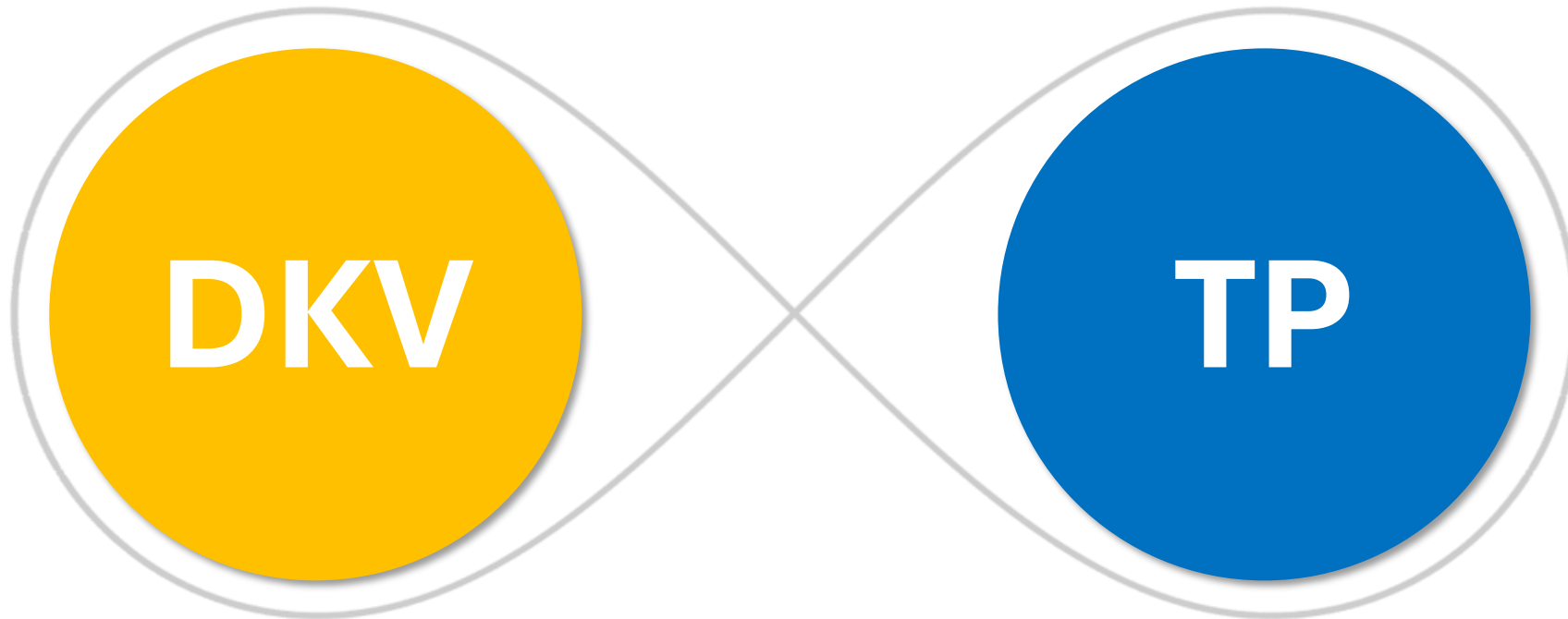
Mengubah empati menjadi gagasan penelitian kontekstual dan bermakna

Dr. Siti Nurannisaa P.B., S.Sn., M.Pd.

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara

A desert landscape with sand dunes under a blue sky with a bright sun. The sun is a large, glowing circle in the upper right quadrant of the sky. The sand dunes are in the foreground, with soft shadows indicating the direction of the light. The overall scene is bright and clear.

"Tugas peneliti bukan hanya menemukan jawaban, tetapi juga mengajukan pertanyaan yang belum pernah dipertanyakan."



Desain Komunikasi Visual (DKV)
visualisasi pesan dan komunikasi

Teknologi Pendidikan
Memfasilitasi pembelajaran

**ruang eksplorasi baru mengembangkan
penelitian lintas keilmuan**



Menemukan Ide Penelitian

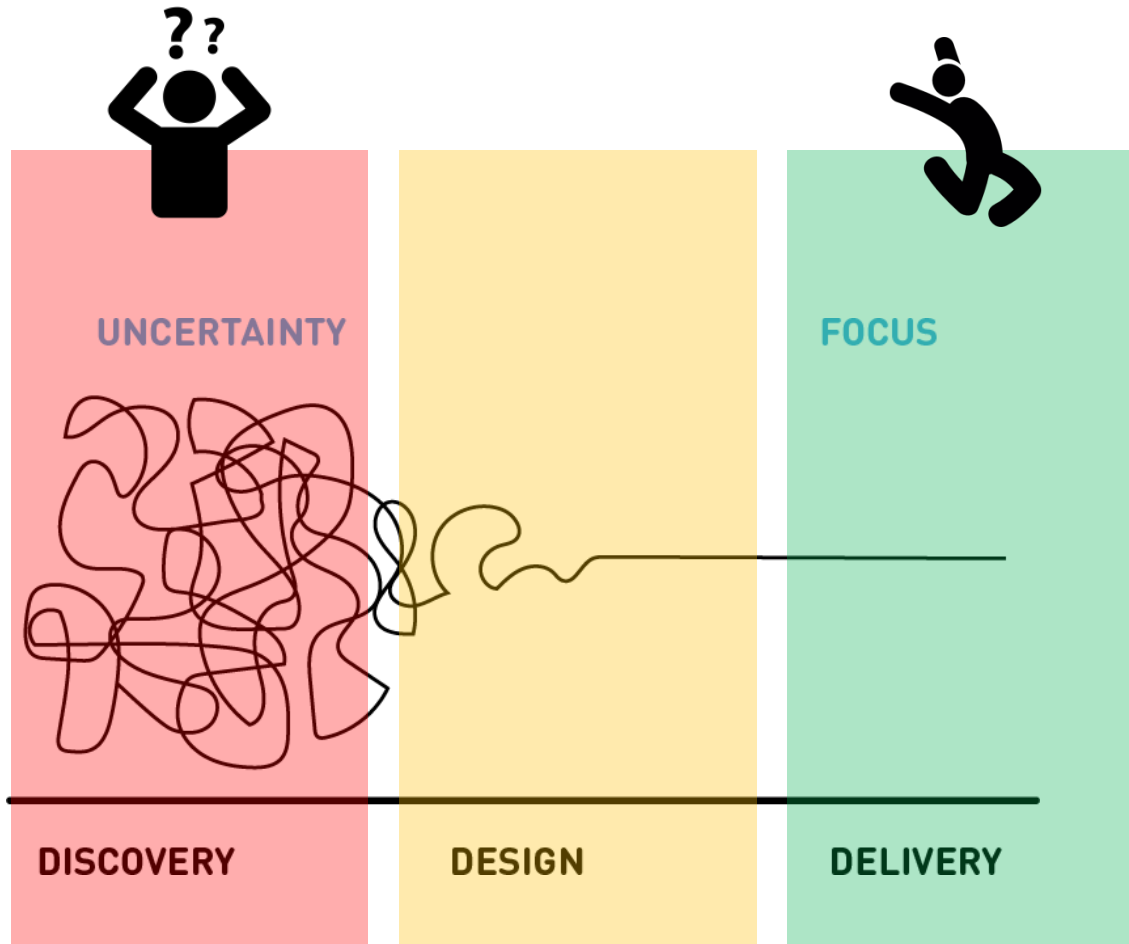
Pertanyaan untuk Memulai Eksplorasi:

- Apa hubungan DKV dengan TP ?
- Apa DKV bisa membantu memfasilitasi pembelajaran?
- Disebelah mananya ?
- Bisakah media visual mengubah cara siswa memahami dan mengingat konsep abstrak ?
- Mahasiswa sebenarnya ingin belajar desain yang seperti apa ?
- Bagaimana kalau mahasiswa belajar sendiri tanpa asistensi ? Apa bisa ?
- Bagaimana jika cara berpikir desain kolaborasi dengan cara berpikir TP ?
- Kalau bisa menemukan model belajar yang mengurangi durasi asistensi mungkin membantu?

bertanya di luar batas disiplin

Imajinasi

Menemukan Ide Penelitian

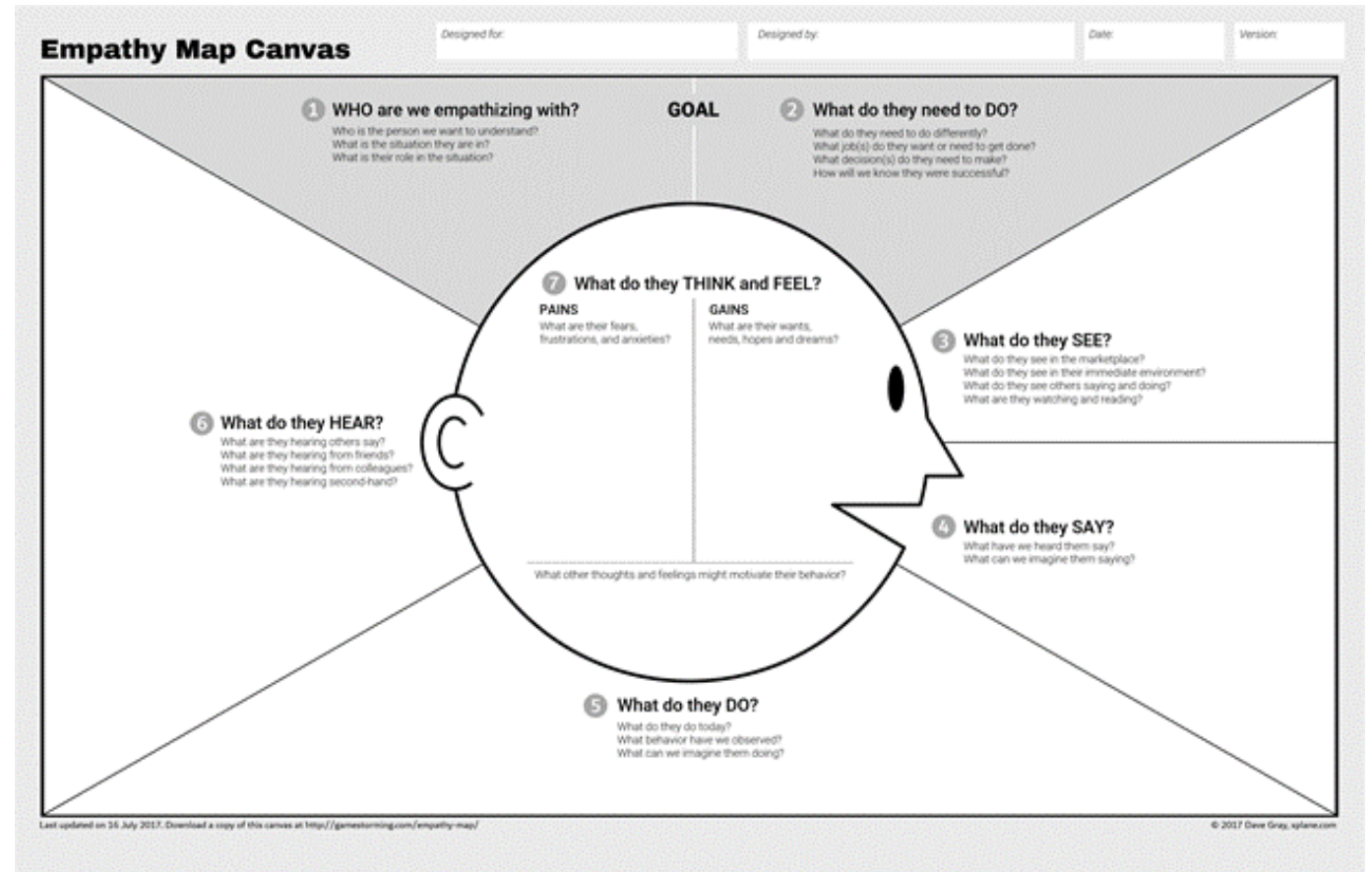


Berteman dengan

**GALAU
BINGUNG
KEBERANIAN
COBA-COBA
EKSPLORASI
PREDIKSI
BERMAIN
GIMANA KALAU**

Menemukan Ide Penelitian

memahami dan **membawa perspektif (pemikiran, perasaan, harapan) mahasiswa ke dalam praktek pembelajaran,** sehingga pengembangan produk yang dirancang bisa lebih optimal diserap dengan “gaya” mahasiswa yang dibutuhkan.

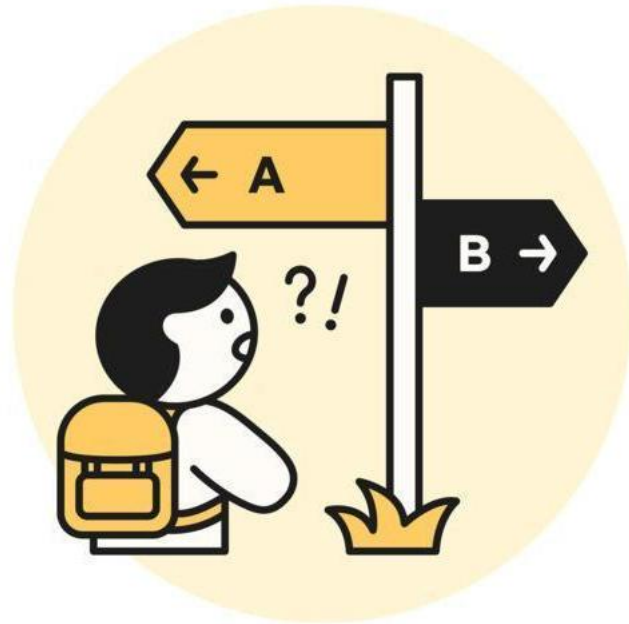


empati

Rasa ketidaknyaman (Pain) Ketakutan, frustrasi, dan kecemasan	Harapan yang ingin dapat (Gain) Keinginan, kebutuhan, harapan, dan impian
Karya desain tidak sesuai dengan harapan	Rasa puas dengan hasil karya
Takut tidak bisa menyelesaikan tugas	Menjadi desainer terkenal
Manajemen waktu	Memiliki kerangka kerja sendiri
Kendala kesehatan	Mendapat bimbingan dari mentor yang berpengalaman
Tidak percaya diri	Bekerja di agensi terkenal

hasil temuan *empathy map canvas*

- 1) pengembangan pribadi** sebagai desainer
- 2) pengenalan **lingkungan dunia kerja** dan
- 3) keterampilan belajar**, seperti mengelola informasi, mendapatkan ide, berpikir



Eksplorasi model pembelajaran transformatif

Bagaimana model pembelajaran dapat mengubah keterlibatan aktif (*engagement*) secara menyeluruh dalam proses berkarya

Fokus pada penciptaan nilai baru

Bukan hanya memperbaiki, tetapi membuka kemungkinan baru dalam pembelajaran

Sudut Pandang Penelitian



sudut pandang khas untuk memahami suatu masalah

Ditemukan lewat empati, keterlibatan, dan pembacaan kritis terhadap konteks sosial, budaya, dan pengalaman pengguna.

Bertanya:

Apa yang tidak terlihat?

Siapa yang belum terdengar?

Asumsi apa yang perlu dikaji ulang?



Mendesain penelitian adalah memilih **apa yang dianggap penting untuk dilihat dan ditunjukkan kepada dunia.**

Merancang Desain Penelitian: Antara Pertanyaan dan Konteks

Desain adalah konsekuensi dari jenis pertanyaan yang diajukan

Hubungan antara:

Apa yang ingin diketahui → Bagaimana cara mengetahuinya → Untuk siapa dan untuk apa.