

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dihindari seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Pada abad-21 perkembangan teknologi yang terjadi terasa sangat pesat, sehingga beragam manfaat bagi kehidupan manusia mulai dari kebutuhan primer, sekunder, dan tersier semakin mudah dipenuhi. Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan menuntun pergerakan revolusi industri hingga pada era 4.0 ini, revolusi industri ini muncul dengan teknologi baru terhadap kolaborasi antara peralatan fisik atau digital dengan *Mobile Technology, Internet of Things, unmanned vehicle, artificial intelligence, big data* dan fasilitas produksi berupa pengumpulan berbagai data serta analisis secara manual maupun otomatis. Era revolusi industri 4.0 yang terjadi tentunya memengaruhi segala bidang dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan dimana perubahan yang terjadi tidak hanya sekadar cara mengajar tetapi jauh yang lebih esensial yakni terhadap cara pandang konsep pendidikan itu sendiri. Revolusi pendidikan era 4.0 ditandai dengan sistem pembelajaran yang mandiri dan berpusat pada peserta didik. Tren pembelajaran pada era 4.0 diantaranya yaitu pembelajaran berbasis audio, pembelajaran berbasis video, pembelajaran berbasis gambar atau ilustrasi, pembelajaran berbasis web, hingga pembelajaran yang

memadukan diantara beberapa model tersebut atau lebih dikenal dengan *blended learning*. Jika dilihat dari hal tersebut, revolusi pendidikan 4.0 melibatkan penggunaan atau peran teknologi sebagai media dalam metode maupun model pembelajaran.

Berbagai metode dan model pembelajaran tentu tidak terlepas dari media yang digunakan. Demi memberi dampak terhadap pembelajaran agar lebih efektif dalam mencapai tujuan, media tersebut harus mampu berperan sebagai pendukung optimalisasi pengiriman pesan dalam proses komunikasi dan informasi. Berbagai media yang tersedia tentunya memiliki masing-masing keunggulan dan kelemahan terhadap perannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia dapat berupa media audio, media visual, dan media audio visual. Dalam Abad 21 ini, media video merupakan salah satu media yang kerap dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu pengajar dalam memperjelas penyampaian materi agar peserta didik memahami dan mengingat pesan dan informasi yang disampaikan. Media video digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media video mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan sehingga media video mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak. Keunggulan ini lah yang membuat media video banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan

pembelajaran.¹ Menurut Elihami, dkk (2018: 17) bahwa “media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual”. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan video siswa dapat melihat dan mendengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.² Hingga saat ini riset, kajian, dan studi literatur terkait penggunaan media video untuk pembelajaran masih marak dilakukan oleh para akademisi.

Berkenaan dengan hal tersebut, pengembangan terhadap media video untuk pembelajaran terus dilakukan demi mencukupi dan memenuhi kebutuhan komponen belajar. Segala hal yang berkaitan dalam menghasilkan media video bermuara pada pemahaman mengenai bagaimana mengolah atau memproduksi sebuah video dengan baik agar isi pesan yang dimuat dapat sesuai dengan tujuan diciptakannya video tersebut. Selanjutnya pemahaman tersebut dikemas dalam sebuah pembelajaran mengenai produksi video. Pembelajaran produksi video umumnya mencakup teori dan praktik. Teori dalam pembelajaran produksi video sebagian besar berupa pengetahuan umum mengenai kaidah saat produksi, seputar alat, naskah, *storyboard*,

¹ Hanura, H., Skripsi: “Efektivitas Penerapan Media Flash Card dan Media Video terhadap Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Tajwid Al-Qur’an di TPa Al-Mudzakkir Desa Taeng Kab. Gowa”, (Makassar: UIN Alaudin Makasar, 2020), Hal. 6

² Syaparuddin Syaparuddin, Elihami Elihami, Skripsi: “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C” (Jember: Universitas Jember, 2020) Hal. 198

hingga teknik saat pengambilan video yang mana hal-hal tersebut bertujuan agar hasil produksi yang didapat sesuai dengan tujuan. Penting halnya bagi kalangan yang akan terlibat dalam tahap produksi video untuk mendalami pembelajaran serta mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Oleh sebab itu, dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk memperoleh pembelajaran serta pengalaman belajar secara langsung beberapa lembaga dan satuan pendidikan pun turut andil dengan membuat konsentrasi atau mata pelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran produksi video karena dinilai adanya potensi dari hasil karya media video yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, pembelajaran terhadap produksi video untuk pembelajaran diajarkan dalam mata kuliah Pengembangan Media Video. Mata kuliah ini membina keahlian dalam bidang pengembangan program video dan televisi untuk pembelajaran; mulai dari pengembangan naskah sampai produksi suatu program video dan televisi. Sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT 2004: *“Educational technology is the study and ethnical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”*.³ Maka dari itu Teknologi Pendidikan

³ Dewi Salma Prawiradilaga, Wawasan Teknologi Pendidikan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) Hal. 31

fokus pada hal memfasilitasi belajar dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat guna. Kemudian mata kuliah pengembangan media video memiliki kebermanfaatan dalam menghasilkan fasilitas belajar dalam bentuk sumber belajar yang dibuat, digunakan, dan diproses melalui teknologi.

Pembelajaran dalam mata kuliah Pengembangan Media Video mengajarkan teori dan praktik tentang pengembangan program video dan televisi untuk pembelajaran, terutama pada pengembangan naskah dan produksi. Pada kondisi pembelajarannya, materi-materi yang disampaikan cukup sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Hal ini didukung dengan hasil survei peneliti mulai pada 10 – 15 Maret 2020 kepada 26 mahasiswa Teknologi Pendidikan dari Angkatan 2016-2017 yang telah mengambil mata kuliah Pengembangan Media Video. Hasil survei menunjukkan 53,8% mahasiswa menyatakan materi sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang diharapkan.

Selanjutnya dari strategi pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video menerapkan 2 metode yaitu tatap muka di kelas/klasikal dan praktikum. Pendekatan yang digunakan lebih ke arah *student center* yang diisi dengan penjelasan, diskusi, tanya jawab dan untuk materi yang bersifat penerapan dilakukan simulasi dan praktikum. Meskipun pada penerapannya sesuai dengan yang direncanakan namun beberapa

responden menilai bahwa metode belajar yang baik tersebut kurang diseimbangkan dengan sumber belajar yang cukup. Penerapan *Project Based Learning* berupa tugas-tugas membuat media video dan disertakan dengan praktikum membuat peserta didik merasa belajar secara mandiri namun kekurangan materi bahan belajar sebagai acuan. Disamping itu beberapa responden yang masih terbilang awam dengan pengembangan atau produksi film/video masih membutuhkan bahan bacaan atau bahan belajar yang variatif berkaitan pengembangan media video ini.

Berkenaan dengan sumber belajar yang digunakan, peneliti juga menyoroti pemanfaatan media pembelajaran yang dimanfaatkan. Adapun media pembelajaran yang dimanfaatkan yaitu media video dari youtube yang dikumpulkan dari berbagai sumber dalam satu channel untuk bahan belajar. Sebanyak 57,7% responden menilai bahwa media pembelajaran yang dimanfaatkan tersebut masih belum memadai/belum sesuai karena responden merasa media pembelajaran yang disediakan belum terstruktur dengan baik menurut urutan materi dalam kontrak kuliah.

Dari penjelasan di atas, peneliti menggarisbawahi beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ dalam mata kuliah Pengembangan Media Video, diantaranya: 1) Sumber belajar atau referensi bahan bacaan masih kurang memenuhi kebutuhan peserta didik untuk belajar mandiri, 2) Peserta didik membutuhkan sumber belajar yang variatif dalam

memenuhi pengetahuan tentang pengembangan media video, dan 3) Media pembelajaran yang dimanfaatkan belum terstruktur dengan baik sesuai urutan materi pada kontrak kuliah.

Berangkat dari kendala tersebut, peneliti menilai bahwa perlunya suatu sumber belajar atau referensi yang variatif dan terstruktur dengan baik sesuai kontrak kuliah untuk para mahasiswa ketika menjalani belajar mandiri dan beberapa proyek tugas yang dibebankan. Dalam hal ini, peneliti memiliki pendapat bahwa perlunya pengembangan *E-Modul* untuk mata kuliah Pengembangan Media Video di Teknologi Pendidikan sebagai salah satu pilihan sumber belajar yang dapat digunakan. *E-Modul* merupakan suatu sumber belajar yang bersifat digital dari hasil perkembangan kemajuan teknologi yang dimanfaatkan untuk pendidikan. *E-Modul* memiliki karakteristik yang mampu membelajarkan diri sendiri atau belajar secara mandiri. *E-Modul* mendukung pembelajaran dimanapun dan kapanpun secara mandiri karena dapat dimuat dalam alat penyimpanan berupa CD, DVD, Flashdisk ataupun didistribusikan secara *online* dan memiliki variatif sumber belajar di dalamnya.

Terkait pendapat peneliti terhadap perlunya pengembangan *E-Modul*, adapun beberapa pemaparan dari hasil penggunaan *E-Modul* yang berperan sebagai sumber belajar tambahan sekaligus solusi permasalahan yang ada yaitu dari Penelitian Jurnal PJME (*Pasundan Journal of Mathematics Education*) yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Sigil Software*

Pada Materi Kaidah Pencacahan Dan Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMK” yang ditulis oleh Acep Saeful Malik, Rully Indrawan, R. Poppy Yaniawati dari Program Studi Magister Pendidikan Matematika, Universitas Pasundan. Pada penelitiannya melibatkan 30 siswa kelas XII SMKN Peternakan Lembang. Berdasarkan kondisi lapangan yang ada, pembelajaran di SMKN Peternakan belum tersedia media pembelajaran berbasis IT sehingga pembelajaran terasa membosankan dan monoton yang mana dilain sisi hal tersebut juga berdampak pada motivasi dan kemandirian belajar. Selanjutnya dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa *E-Modul* yang dihasilkan efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar tambahan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa serta kemampuan berpikir kritis, terbukti dengan penilaian ahli materi sebesar 4.19, penilaian ahli media sebesar 3.97, dan nilai *effect size* sebesar 4.37.

Selain itu, penelitian lain yang melibatkan *E-Modul* sebagai sumber belajar tambahan sekaligus solusi permasalahan yang ada yaitu penelitian dari JIFP (Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya) yang berjudul “Identifikasi Tingkat KPS Mahasiswa Praktikum Pembiasan Kaca Plan Paralel Menggunakan Panduan Praktikum Berbasis *E-Modul*” yang ditulis oleh Retno Wulan Dari dan Neng Ria Nasih dari Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Jambi. Pada penelitiannya melibatkan 40 orang mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2018. Dalam penelitian tersebut dilakukan

pengembangan *E-Modul* sebagai sumber belajar tambahan sekaligus sebagai solusi untuk membangun kemampuan mahasiswa dan penuntun untuk melakukan kegiatan praktikum secara mandiri dalam menyelidiki objek, gejala, dan persoalan-persoalan yang ada. Selanjutnya dari hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa penggunaan *E-Modul* membantu mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar maupun praktikum secara mandiri. *E-Modul* yang dikembangkan dapat meningkatkan tingkat keterampilan proses mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan praktikum, dan membantu tenaga pendidik dalam menciptakan keterampilan proses sains peserta didik secara individual melalui kegiatan menyelidiki objek, gejala, dan persoalan-persoalan.

Oleh karena itu, peneliti memilih Pengembangan *E-Modul* ini sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk belajar mandiri serta memiliki bahan belajar yang divariasikan dengan visual, audio, maupun video sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik dalam memahami materi. Dengan *E-Modul* pemaparan terhadap materi akan lebih terstruktur serta dilengkapi tes/kuis yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti membuat beberapa identifikasi, yaitu:

1. Bagaimana penyediaan sumber belajar untuk pembelajaran mata kuliah Pengembangan media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
2. Bagaimana penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
3. Apakah *E-Modul* adalah intervensi yang tepat untuk digunakan oleh mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
4. Bagaimana pengaruh *E-Modul* dalam perubahan paradigma proses belajar mengajar dalam mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
5. Bagaimana mengembangkan *E-Modul* untuk mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?

C. Fokus Masalah

Berdasarkan kelima Identifikasi Masalah di atas, peneliti memfokuskan masalah ini kepada pengembangan produk *E-Modul* untuk mahasiswa mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi Masalah di atas, peneliti memfokuskan ruang lingkup yang akan dibahas dalam proposal ini mengenai:

1. Jenis Masalah : Bagaimana mengembangkan *E-Modul* untuk menambah wawasan mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Media Video?
2. Fokus Pembahasan : Mata Kuliah Pengembangan Media Video.
3. Sasaran : Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengikuti mata kuliah Pengembangan Media Video.
4. Tempat : Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, pengembangan ini bertujuan untuk membuat produk berupa *E-Modul* dalam mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ.

F. Kegunaan Pengembangan

Dari hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi praktisi maupun akademisi dalam rangka pengembangan *E-Modul* untuk sebuah pembelajaran maupun pelatihan.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, untuk:

a. Peneliti:

Sebagai penerapan keilmuan Teknologi Pendidikan pada kompetensi Pengembang Media dan Sumber Belajar khususnya dalam Pengembangan Bahan Ajar Cetak.

b. Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ:

Sebagai salah satu sumber belajar, multimedia interaktif, dan sumber referensi.

c. Prodi Teknologi Pendidikan UNJ

Diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar pada mata kuliah Pengembangan Media Video serta mendukung digitalisasi pembelajaran.