

**PENGEMBANGAN VIDEO PROFIL PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA SEBAGAI SUMBER
BELAJAR BAGI MAHASISWA TAHUN PERTAMA**



**WIDYA RESTU PERWITASARI
1215115132
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Widya Restu Perwitasari
Nomor registrasi : 1215115132
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Program Studi : S-1

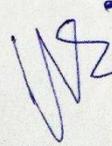
Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Tahun Pertama" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan pada bulan Januari sampai Desember 2016
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 13 Februari 2017

Yang membuat pernyataan,



Widya Restu Perwitasari

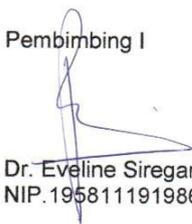
**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Sebagai
Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Tahun Pertama

Nama Mahasiswa : Widya Restu Perwitasari
Nomor Registrasi : 1215115132
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 25 Januari 2017

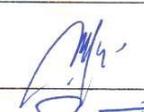
Pembimbing I


Dr. Eveline Siregar, M.Pd
NIP.195811191986022001

Pembimbing II


Cecep Kustandi, M.Pd
NIP. 198105132008121003

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	TandaTangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		13-2-17
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		13-2-17
Dr. R.A. Murti Kusuma Wirasti, S.IP, M.Si (Ketua Penguji)***		10/2/2017
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd (Anggota)****		8/2 2017.
Drs. Ahmad Sadek, M.Pd (Anggota)*****		8/2 2017

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada umatnya, atas berkat, rahmat dan hidayah-nya pula salah satu syarat untuk lulus strata 1 ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Besar Rasulullah Muhamad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut pengikutnya yang setia.

Penulis menyadari sepenuhnya terselesaikannya skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Tahun Pertama" tidak luput dari bantuan teman-teman yang telah diberikan. Penulis mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing skripsi yang telah mendorong dan membantu memberikan kritik, saran serta pengarahan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak, khususnya:

Kepada ibu Dr,Sofia Hartati, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku wakil pembantudekan Fakultas Ilmu Pendidikan .

Kepada ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd dan bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersabar meluangkan

waktu, tenaga dan pikirannya untuk memeriksa dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.

Kepada bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd, selaku koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, dan para dosen dan staf di Prodi Teknologi Pendidikan yang telah turut membantu penulis dalam mengarahkan struktur penulisan skripsi, mengurus perizinan untuk melaksanakan penelitian dan hal-hal lainnya. Kepada para dosen Program Studi Teknologi pendidikan yang sudah membagikan dan memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama mengikuti perkuliahan.

Kepada kedua orangtua tercinta, yang tidak kenal lelah untuk mendoakanku, memberikan kasih sayang dan cinta kalian, dan selalu memberikan semangat lahir batin yang mampu memotivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.

Kepada kedua adikku, yang turut berperan untuk membantu penulis menyelesaikan pengembangan video profil dan memberikan semangat penulis. Kepada para sahabat dan teman-teman seperjuangan yang dengan penuh kesabaran telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat penulis untuk dapat segera menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih ada banyak kekurangan dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya bagi para dosen dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. Bagi mahasiswa yang

akan mulai menulis skripsi, penulis berharap skripsi ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian. Terimakasih.

Jakarta, 14 Januari 2016

Penulis

W.R.P

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tinggi mempunyai pengertian pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dari pada pendidikan menengah di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan tinggi di sini adalah tingkatan universitas yang terdiri atas sejumlah fakultas dan / atau professional dalam sejumlah disiplin ilmu tertentu. Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doctor yang diselenggarakan oleh pendidikan tinggi.

Dalam pasal 34 Ayat (1) PP Nomor 30 Tahun 1990 disebutkan bahwa perguruan tinggi menyelenggarakan pendidikan tinggi dan penelitian serta pengabdian pada masyarakat. Di dalam penyelenggaraannya, pendidikan tinggi memiliki tujuan (Pasal 2 Ayat 1)¹ :

1. Menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan atau professional yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian
2. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk

¹ Sudiyono, Manajemen Pendidikan Tinggi, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2004, hlm 2.

meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Indonesia memiliki banyak Pendidikan tinggi, dimana setiap pendidikan tinggi tersebut menyiapkan para mahasiswanya untuk menghadapi dunia kerja sesuai dengan program studi yang mereka ambil. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut seorang mahasiswa harus memenuhi rambu-rambu yaitu harus berdasarkan pada kaidah, moral dan etika ilmu pengetahuan, kepentingan masyarakat, serta memperhatikan minat, kemampuan, dan bakat.

Seorang mahasiswa yang menempuh pendidikan tinggi ini akan memiliki gelar profesi setelah berhasil lulus sesuai dengan ketentuan peraturan yang ada di dalam pendidikan tinggi tersebut. Pendidikan tinggi dapat menjadikan seseorang lebih professional dan lebih dipercaya atau lebih diakui dalam bidang pekerjaan yang dijalaninya. Fungsi perguruan tinggi sendiri adalah menyelenggarakan pendidikan dalam upaya menghasilkan manusia yang terdidik sesuai dengan tujuan.

Seseorang yang ingin masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi akan memilih program studi tertentu. Program studi yang dipilih harus disesuaikan dengan minat dan bakat atas kemampuannya dari kompetensi dasar yang dimiliki. Hal ini dilakukan untuk memotivasi seorang calon mahasiswa dalam mengenal program studi atau jurusan. Apabila seseorang salah memilih program studi dengan tidak menyesuaikan kemampuan dengan kompetensi dasar yang dimiliki, maka akibatnya bisa

fatal. Misalnya saat menjalani perkuliahannya mahasiswa akan cepat jenuh dan malas mengikuti dan pada akhirnya mahasiswa bisa *drop-out* dari program studi yang dipilih. Sedangkan seseorang yang sudah mengetahui kemampuan atas kompetensi dasar yang dimiliki akan lebih mantap memilih program studi dan dapat mengenal lebih jauh tentang jurusan yang akan dipilih.

Perguruan Tinggi sebagai salah satu institusi penyelenggara pendidikan tinggi sangat memberikan peranan dalam penciptaan SDM yang berkualitas, sehingga perubahan-perubahan global yang begitu cepat dapat direspon oleh dunia pendidikan yang ada. Untuk menghadapi perubahan yang terjadi, maka pendidikan tinggi juga harus merubah paradigma dari sistem pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan intelektual academic oriented akan tetapi juga pada sistem pendidikan yang membangun karakter atau character building. Sehingga pendidikan yang diselenggarakan mampu menciptakan lulusan yang mempunyai kemampuan berpikir, kreatif, inovatif, emosional dan spiritual yang baik.

Sedangkan, saat penerimaan mahasiswa baru secara Nasional maupun mandiri yang dilakukan oleh berbagai perguruan tinggi, Setiap pendidikan tinggi membolehkan seorang calon mahasiswa memilih 2 program studi. Namun, kebanyakan dari mereka hanya memantapkan satu program studi yang dijadikan sebagai pilihan pertamanya. Sedangkan pilihan kedua hanya dijadikan sebagai cadangan bila pilihan pertama tidak lolos. Karena kurangnya informasi yang mereka cari dalam mengenal

program studi yang akan dipilih. Akibatnya, berbagai jawaban dan alasan mahasiswa saat ditanya sebab masuknya mereka ke dalam sebuah program studi yang diambil adalah tidak sengaja, ikut-ikutan saja, permintaan orang tua, informasi dari teman, kakak kelas, alumni yang mengatakan bahwa program studi tersebut bagus, dan lain sebagainya.

Salah satu program studi yang menyiapkan lulusan seperti yang disebutkan diatas adalah Teknologi Pendidikan. Dimana Teknologi pendidikan mempunyai kompetensi lulusan yang beriman bertaqwa kepada Tuhan YME, mandiri, demokratis, terbuka, kreatif dan professional dalam bidang Teknologi Pendidikan (sebagai soft-skills) untuk bisa mandiri, bersikap demokratis, terbuka, kreatif, dan profesioanal.²

Program Studi Teknologi pendidikan adalah sebuah program studi dimana lulusannya memiliki keahlian dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Standar kompetensi lulusan program studi Teknologi Pendidikan setidaknya memiliki tiga keahlian. Pertama, lulusan Teknologi Pendidikan dapat menjadi seorang school media specialist alias ahli media pembelajaran. Fungsinya adalah membantu sekolah mengoptimalkan mutu pembelajaran dengan mengembangkan (analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, evaluasi media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang tepat). Kemudian yang kedua, lulusan Teknologi Pendidikan dapat menjadi seorang instructional system designer alias ahli

² Rafli, Zainal, Asep Supena., dkk, Pedoman Akademik 2013/2014 Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.2013. hlm.165

desain sistem pembelajaran. Dan yang ketiga adalah ahli keduanya, sebenarnya bisa bekerja di lembaga pendidikan dalam artian sekolah maupun non sekolahan seperti lembaga diklat, perusahaan, dan institusi lain.

Program studi Teknologi Pendidikan masih belum banyak yang mengenalnya. Bila ada yang mengenal tentang program studi ini biasanya hanya mendeskripsikan sendiri bahwa lulusan teknologi pendidikan adalah sebagai guru komputer disekolah, padahal tidak demikian. Akan tetapi, semakin beragamnya program studi di berbagai universitas atau pendidikan tinggi yang mempelajari tentang ilmu komputer dan lain sebagainya, membuat alumnus program studi Teknologi Pendidikan semakin banyak persaingan dalam dunia kerja.

Dalam wawancara yang dilakukan oleh pengembang kepada beberapa mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ, mengatakan bahwasannya mereka memilih program studi Teknologi Pendidikan adalah karena banyak para senior dan alumni teknologi pendidikan sudah berhasil dan sukses di dunia kerja dalam bidang kependidikan ataupun non kependidikan.

Dalam mengenal program studi yang dipilih biasanya seseorang atau calon mahasiswa akan mencari sumber-sumber informasi yang banyak. Informasi yang didapat bisa melalui teman, senior, alumni, ataupun media informasi seperti brosur, televise, iklan, website, dan lain-lain. Seorang calon mahasiswa akan lebih mengetahui seberapa efektif pilihan

program studi tersebut bagi dirinya. Namun informasi yang di berikan dalam media tersebut hanya sedikit pembahasannya dengan penjelasannya yang juga kurang jelas dan tidak lengkap sehingga membuat pembaca atau pengguna dari media tersebut belum bisa mendapatkan informasi yang akurat.

Salah satu media informasi juga adalah video. Penggunaan media video yang menampilkan gambar bergerak dan audio atau suara diharapkan dapat menciptakan suatu daya tarik tersendiri bagi para calon mahasiswa dalam memahami dan mengenal tentang program studi yang diminati. Media video dapat dijadikan sebagai sumber informasi penunjang yang bertujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci dan lengkap. Selain itu, video juga bisa dijadikan sebagai media sosialisasi dalam mengenal lebih jauh tentang sebuah program studi.

Presentasi video adalah video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja yang dibuat melalui proses merekam gambar dan suara, menata urutan dan menyambung atau memotong gambar dan menyatukannya menjadi kesatuan yang utuh.

Dengan menggunakan video sebagai media informasi, video akan menampilkan gambar lebih detail, tentunya mahasiswa akan lebih focus dan tertarik dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan memberikan gambaran awal dasar program studi teknologi pendidikan dengan baik, kualitas video juga harus diperhitungkan

agar informasi yang sudah dirangkum dalam sebuah video tersampaikan oleh para calon mahasiswa yang menyaksikan.

Maka, agar lebih banyak yang mengenal program studi teknologi pendidikan ini. Melalui video yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi oleh para mahasiswa tahun pertama, pengembang akan mengembangkan sebuah video profil program studi teknologi pendidikan sebagai sumber informasi yang lengkap untuk para mahasiswa tahun pertama program studi teknologi pendidikan universitas negeri jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Bagaimana para mahasiswa tahun pertama dapat lebih mengenal tentang program studinya?
2. Apakah video dapat dijadikan sebagai media informasi sebuah program studi?
3. Apakah para mahasiswa tahun pertama dapat memahami tentang teknologi pendidikan melalui video profil?

C. Pembatasan Masalah

Agar pengembangan yang dilakukan menjadi lebih fokus dan terarah, maka saya akan membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan:

1. Jenis Masalah

Dari beberapa identifikasi yang telah dikemukakan maka pengembangan yang akan saya lakukan adalah “Bagaimana mengembangkan video profil teknologi pendidikan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam memberikan gambaran awal dasar program studi teknologi pendidikan bagi para mahasiswa tahun pertama?”

2. Media yang dikembangkan

Pengembang akan mengembangkan sebuah video profil Program Studi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sebagai sumber informasi bagi mahasiswa tahun pertama

3. Tempat Pengembangan

Lokasi pengembangan adalah Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas dapat dikemukakan rumusan masalah oleh pengembang yaitu “Bagaimana mengembangkan video profil teknologi pendidikan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam memberikan gambaran awal dasar program studi teknologi pendidikan bagi para mahasiswa tahun pertama?”

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini yaitu untuk dalam memberikan gambaran awal dasar program studi teknologi pendidikan bagi para mahasiswa semester pertama.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Secara Teoretik

Pengembangan ini dapat dijadikan sebagai gambaran atau tambahan informasi bagi para mahasiswa baru yang ingin menambah wawasan mengenai profil program studi Teknologi Pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Dosen : Pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media tambahan dalam membantu menjelaskan mengenai apasaja yang terdapat di program studi teknologi pendidikan.

b. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan, pengembangan produk ini diharapkan dapat menjadi salah satu produk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menjadikan program studi teknologi pendidikan agar lebih banyak diminati.

c. Bagi Mahasiswa : pengembangan video profil ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi tambahan yang juga dapat memotivasi diri agar lebih bersemangat dalam melakukan perkuliahan di program studi teknologi pendidikan

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan computer, dan teknologi terpadu.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pengembangan adalah proses, cara, perbuatan pengembangan.³ Menurut Barbara Seels & Rita Richey, pengembangan adalah satu domain teknologi pembelajaran yang berfungsi sebagai proses penerjemah spesifikasi desain kedalam bentuk fisik.⁴ Hal ini bermakna bahwa hasil dari sebuah pengembangan adalah sebuah produk. Kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori dan manifestasi fisik dan teknologi – perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.⁵

Dari pengertian pengembangan yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sebuah produk yang

³Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1994), hlm.473

⁴Barbara Seels, dan Rita Richey, Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya (AECT:1994), hlm.38

⁵ Ibid., hlm.39

digunakan untuk pembelajaran yaitu usaha yang dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sistematis dan sistemis dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dalam menggunakan sebuah produk yang telah dikembangkan. Dengan demikian pengembang akan mengembangkan sebuah video profil program studi Teknologi Pendidikan sebagai media informasi dalam memberikan gambaran awal pengenalan dasar program studi Teknologi Pendidikan kepada mahasiswa tahun pertama.

2. Klasifikasi Model Pengembangan

Dalam mempersiapkan atau menyusun perencanaan pengembangan terdapat sejumlah model-model yang digunakan oleh para pengembang. Menurut Morrisson, Ross, dan Kemp (2001), model desain sistem pembelajaran akan membantu anda sebagai perancang program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut dengan menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien.⁶

Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi. Sedangkan pengembangan adalah membuat tumbuh secara teratur untuk menjadikan sesuatu lebih besar, lebih efektif, lebih baik, dan sebagainya.

⁶ Benny A, Pribadi. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat, 2009. hlm. 86

Model pengembangan sistem pembelajaran menurut Gustafson dan Branch (2002) dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yaitu :⁷

- a. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas (*classrooms oriented model*)

Model ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan para guru dan siswa akan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model-model desain sistem pembelajaran yang termasuk klasifikasi ini dapat diaplikasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Guru, instruktur, dan dosen perlu memiliki pemahaman yang baik tentang desain sistem pembelajaran agar dapat menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Pengguna model berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal ini tugas guru ini memilih isi/materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran, menyampaikan isi/materi pelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar.

- b. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem (*System Oriented Model*).

⁷ Ibid., hlm.88

Model desain pembelajaran yang berorientasi pada sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Implementasi model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang berpengalaman.

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dimulai dari tahap pengumpulan data untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan implementasi solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam suatu sistem pembelajaran. Analisis kebutuhan dan front end analysis dilakukan secara intensif untuk mencari solusi yang akurat. Perbedaan pokok antara model yang berorientasi sistem dengan model yang berorientasi produk terletak pada tahap atau fase desain, pengembangan, dan evaluasi. Ketiga fase ini dilakukan dalam skala yang lebih besar pada model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem.

- c. Model pengembangan sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk.

Model-model yang tergolong desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk, pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain sistem pembelajaran ini merupakan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat.

Para pengguna produk/program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain sistem pembelajaran pada model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan penembangnya. Kontak langsung antara pengguna dan pengembang hanya terjadi pada saat proses evaluasi terhadap prototipe produk.

Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu :

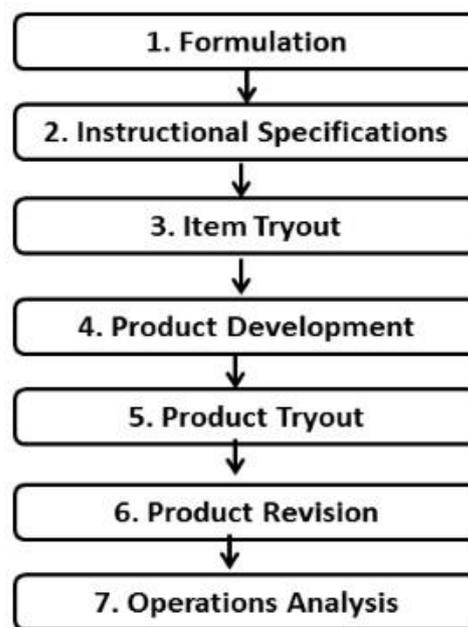
- Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan
- Produk atau program pembelajaran baru memang perlu di produksi
- Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi
- Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Dengan demikian sesuai dengan klasifikasi yang telah dijabarkan, penelitian dengan mengembangkan sebuah video profil Program Studi Teknologi Pendidikan ini termasuk ke dalam model pengembangan yang berorientasi pada produk. Adapun model-model pengembangan yang berorientasi pada produk diantaranya adalah model pengembangan Baker & Schultz, ADDIE.

3. Model-Model Pengembangan

1. Model Pengembangan Baker & Schultz

Model pengembangan pembelajaran ini berfokus pada produk dan memberikan prosedur yang sistematis. Model baker dan schultz dibedakan menjadi 7 tahap, berikut ini tahapan-tahapan yaitu:⁸



Gambar 2.1
Model Pengembangan Baker and Schultz (1971)

a. *Formulation*

Tahapan ini merupakan tahapan pertama pengembang melakukan pengembangan. Tahapan perumusan yaitu tahapan suatu produk dijadikan sebagai langkah dalam mengambil beberapa keputusan sebelum produk tersebut dibuat. Tahapan perumusan produk antara lain produk

⁸ Baker, Robert L and Schultz et al. *Instructional Product Development* (London: Van Nostrand Reinhold, 1979), p.132-159.

pembelajarannya akan seperti apa yang akan dibuat, sistematikanya bagaimana, dan apakah suatu produk yang akan dibuat layak untuk dilakukan pengembangan.

Dalam melakukan perumusan peneliti harus mempertimbangkan lingkungan sosial atau kegunaannya, biaya persiapan, dan ketersediaan produk yang mampu bersaing dengan produk lainnya. Selain itu populasi target sasaran yang dipilih dalam tahapan ini yang akan mendasari pengambilan keputusan dalam tahapan ini antara lain yaitu mendalami isi pesan yang akan disampaikan serta fungsi peranannya dalam pembelajaran, melakukan keputusan tertentu pasti terdapat kesulitan tergantung pada besarnya produk yang akan dikembangkan, kepentingan produk yang akan dibuat dapat dilakukan melalui wawancara atau kuesioner, kelayakan suatu produk yang akan dibuat, serta memastikan produk tersebut sebelumnya belum pernah dibuat dan dilakukan oleh penelitian pengembangan.

b. *Instructional Specifications*

Tahapan ini merupakan tahapan spesifikasi langkah. Pada tahapan spesifikasi langkah pengembang akan melakukan perumusan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator ketercapaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan para pengembangan produk dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Dalam tahapan ini terdapat beberapa aturan untuk melakukan tahapan spesifikasi langkah, diantaranya yaitu aturan pertama secara

umum tujuan pembelajaran ini mencerminkan karakteristik dan perilaku anak didik. Pada aturan kedua spesifikasi pembelajaran akan mencakup perumusan perilaku awal (*entry behavior*) dan perilaku yang berlangsung selama pembelajaran (*en-route behavior*). Di aturan ketiga menentukan kriteria untuk menilai respon peserta didik. Kemudian untuk aturan keempat menentukan metode yang jelas untuk mengetahui ketercapaian pengembangan produk tersebut.

c. *Item Tryout*

Tahapan ini merupakan tahapan pengembang melakukan uji coba soal. Pada tahapan ini dilakukan penyusunan kisi-kisi *expert review*, *one to one*, *small group* dan *field-test*. Dalam melakukan test ini akan dibuat instrument berupa kuesioner untuk ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran dan siswa sebagai pengguna produk. Instrument akan dibuat dalam bentuk soal tanya jawab yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada evaluasi *field-test* yang akan diujicobakan kepada siswa dengan rata-rata usianya 4-5 tahun untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang akan dikembangkan. Setelah mengetahui ketepatan untuk menggunakan butir soal yang akan digunakan maka akan merevisi butir soal tersebut agar dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Dalam tahapan ini terdapat beberapa aturan untuk melakukan tahapan uji coba soal, diantaranya yaitu aturan pertama membuat standar untuk dilakukan uji coba soal ditentukan sebelum dilakukan pengembangan

produk. Pada aturan kedua mengukur butir soal selama proses kegiatan belajar dengan menggunakan butir soal yang sedang di uji cobakan. Untuk aturan ketiga melakukan uji coba soal harus konsisten. Pada aturan keempat ini melakukan uji coba soal dengan cara membagi kelompok kecil sampai kelompok besar agar mengetahui kesesuaian uji coba soal yang tepat.

d. *Product Development*

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan produk. Pada tahapan ini produk mulai dikembangkan dengan melakukan persiapan untuk menyiapkan bahan-bahan keperluan pengembangan produk. Dalam tahapan ini terdapat beberapa aturan untuk melakukan tahapan pengembangan produk, diantaranya yaitu memberikan pertimbangan materi dan latihan yang sesuai, mampu memperoleh pengetahuan dan suasana kegiatan yang menyenangkan, petunjuk yang jelas secara menyeluruh, konsisten dan sistematis untuk menggunakan strategi pengembangan. peran guru didalam tahapan ini diperlukan untuk menjelaskan materi, tampilan menarik dengan kualitas materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperkirakan waktu dan sumber daya.

e. *Product Tryout*

Tahapan ini merupakan tahapan uji coba produk kepada responden pengguna untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan. Dalam melakukan evaluasi produk ini terdapat penyusunan kisi-kisi yang akan diberikan kepada para ahli media, ahli materi, dan ujicoba kepada

responden pengguna terbagi atas tiga tahap yaitu tahap evaluasi *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pada tahapan ini terdapat beberapa aturan untuk melakukan tahapan uji coba produk, diantaranya uji coba produk pastikan menggunakan jumlah peserta yang tidak terlalu sedikit maupun jumlah yang terlalu banyak agar dapat meminimalisir ketidak efektifan saat melakukan uji coba produk, menyimpulkan hasil dari uji coba produknya agar hasil dari uji coba produk tersebut datanya dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan perbaikan produk dan melibatkan semua yang terlibat pada pengumpulan hasil uji coba produk dengan penarikan kesimpulan.

f. *Product Revision*

Tahapan ini merupakan tahapan perbaikan produk yang diadakan berdasarkan hasil dari tahapan uji coba sebelumnya. Perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dilakukan atas dasar data yang didapatkan dari pengkajian produk yang dapat meliputi isi serta fisik dari produk yang dikembangkan untuk mendapatkan meningkatkan kualitas produk.

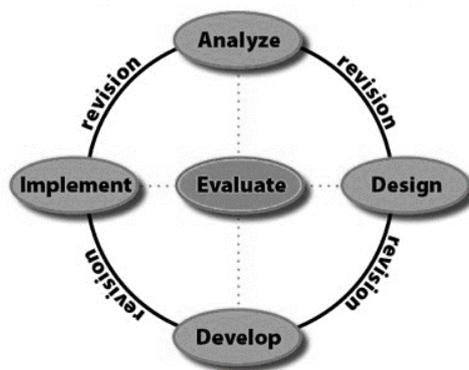
Dalam tahapan ini terdapat beberapa aturan untuk melakukan tahapan perbaikan produk, diantaranya yaitu didasarkan pada hasil dari uji coba produk. kesimpulan utama dari revisi berupa data-data yang penting, respon pengguna dijadikan bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk, wajib untuk menerima masukan, kritik maupun saran yang diberikan terhadap produk yang sudah dikembangkan.

g. *Operations Analysis*

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dengan membuat siklus pengembangan. Tahapan analisis operasi ini akan dilakukan kesimpulan selama proses pengembangan produk dari awal di lakukan sampai pada akhir secara sistematis. Pada tahapan ini juga akan mengetahui titik kelemahan dan kelebihan yang terdapat pada produk yang telah dikembangkan serta mendapatkan saran berharga dari para ahli.

2. Model Pengembangan ADDIE

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah di pelajari adalah model ADDIE. Model ADDIE ini tidak diberi nama berdasarkan nama pengarangnya melainkan nama huruf awal pada setiap langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu : (Analysis – Desain – Develop – Implement - Evaluate).



Gambar 2.2
Model Pengembangan ADDIE

Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan, yaitu :⁹

a. Analysis

Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja atau performance analysis dan analisis kebutuhan atau need analysis. Tahap pertama yaitu analisis kinerja yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua yaitu analisis kebutuhan, merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar.

b. Design

Dalam tahap ini yang harus dilakukan adalah membuat rancangan. Merumuskan tujuan pembelajaran serta menyusun tes dimana tes tersebut harus diadakan pada tujuan pembelajaran. Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah penting yang

⁹ Benny A, Pribadi. Opcit., hal.89

dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan yang terjadi pada diri siswa.

Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang dapat diamati antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa. Dengan kata lain, kesenjangan menggambarkan perbedaan Antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ideal.

c. Development

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua tujuan penting yang perlu dicapai dalam melakukan langkah pengembangan, yaitu :

- Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Implementation

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada siswa.

Tujuan utama tahap implementasi yang merupakan langkah realisasi desain dan pengembangan, adalah sebagai berikut :

- Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi
- Menjamin terjadinya pemecahan masalah / solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa
- Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

e. Evaluation

Langkah terakhir atau kelima dari model desain ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- Peningkatan kompetensi dalam diri siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
- Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Dari dua model yang telah dikemukakan di atas, maka model pengembangan yang dipilih untuk mengembangkan video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ ini adalah model ADDIE. Pengembang merasa model ini cocok karena lebih sistematis dan disetiap langkah pengembangannya terus berhubungan langsung dengan aktivitas revisi sehingga mampu menghasilkan media yang baik dan sesuai dengan kebutuhan.

Tidak ada model yang sempurna dan lebih baik antara satu model dengan model lainnya, namun model tersebut mempunyai kelebihan dan kegunaannya masing-masing. Model ADDIE merupakan model yang sederhana dalam penerapannya sehingga mempermudah dalam mengembangkan sebuah produk.

B. Kajian Video

1. Pengertian Video

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Teknologi biasa diterapkan dalam berbagai media sebagai alat bantu dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dengan adanya media juga manusia dapat lebih mudah berkomunikasi sama halnya dengan lebih muda dalam menyampaikan suatu informasi.

Salah satu medianya adalah media video dimana video mengandung unsur gambar dan suara yang bisa ditampilkan dalam satu sumber. Video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari hiburan sampai bidang pendidikan. Video mempunyai nilai tertentu, seperti melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, memancing perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, sebagai pelengkap catatan, menjelaskan hal-hal abstrak, mengatasi rintangan Bahasa, dan lain-lain.

Media video merupakan rekaman gambar dan suara yang disatukan dalam sebuah kaset atau CD. Media video dapat mengungkap objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Media video dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis dunia sekitar kita. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan

dapat juga memanipulasi ruang (space), melalui media video, foto-foto dan gambar-gambar dapat diperbesar dan diperkecil.

Dari pembahasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa video dapat digunakan sebagai media penyampai pesan yang berupa gambar dan suara untuk membantu pemahaman seseorang terhadap suatu hal ataupun materi dalam menambah ilmu pengetahuan.

2. Karakteristik Video

Dengan media video diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta menghindari rasa jenuh. Media video menjadi salah satu alternative media yang mampu menyampaikan pesan secara lebih menarik.

Pada bab ini kita akan mengenal lebih dalam suatu karakteristik dan efektifitas menggunakan video dalam pembelajaran. Kebanyakan kita berpikir bahwa video adalah sebuah media yang dirancang untuk menghasilkan gambaran nyata dari dunia disekitar kita. Kita seringkali lupa bahwa dasar pembuatan video adalah kemampuan memanipulasi/merekayasa waktu dan ruang. Rekayasa ruang dan waktu tidak hanya menyajikan akhir yang kreatif dan menggugah perasaan, ini juga berpengaruh terhadap pendidikan. Berikut adalah ciri khusus dari media video :¹⁰

- ***Manipulation of Time (Manipulasi Waktu)***

¹⁰ Smaldino, Deborah, dkk. Intructional Technology And Media For Learning.2008.hal 286

Video memungkinkan kita untuk mengurangi waktu yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa. Sebagai contoh; ini akan memakan waktu bagi siswa untuk betul-betul mengamati sebuah jalan layang dibangun, tetapi dengan video yang diedit dengan cermat akan menghasilkan tayangan bagian- bagian penting dari suatu peristiwa dalam beberapa menit. Kita juga bisa memindahkan segmen waktu, contohnya anda mungkin terbiasa dengan adegan hari ini yang berlanjut dengan besok kita tahu adegan itu telah berganti hari meski malam tidak ditayangkan.

- ***Compression of time (Pemadatan Waktu).***

Video dapat memadatkan waktu yang diperlukan untuk meneliti suatu peristiwa. Bunga sudah mekar sebelum kita mengedipkan mata, bintang dapat melintasi langit malam. Teknik ini dikenal sebagai “time lapse” jangka waktu/ selang waktu yang sangat bermanfaat dalam pendidikan. Sebagai contoh ; proses kepompong menjadi kupu-kupu sangat lama untuk diamati secara nyata, tetapi dengan bantuan videography time lapse, kupu-kupu dapat muncul dari kepompong dalam hitungan menit.

- ***Expansion of Time (Perpanjangan Waktu).***

Waktu bisa juga diperluas/diperlama dengan tehnik “slow motion” gerak lambat. Beberapa kejadian terjadi begitu cepat sehingga terlalu cepat untuk dilihat dengan mata telanjang. Videography dengan kecepatan dapat memperlambat gerakan sehingga kita dapat mengamati proses tersebut.

- ***Manipulation of Space (Manipulasi Ruang)***

Video memungkinkan tayangan alam semesta yang luas dan yang sempit yang mana dilihat dari jarak yang sangat dekat atau dilihat dari jarak yang sangat jauh. Siswa dapat mengamati bumi dari satelit ruang angkasa, sebaliknya siswa dapat juga mengamati pembelahan sel lewat mikroskop.

- ***Animation (Animasi)***

Waktu dan ruang dapat juga dimanipulasi oleh animasi. Ini adalah teknik yang mengambil keuntungan dari gambar secara terus menerus/berurutan untuk memberikan gerak dari obyek yang tidak bergerak. Ada banyak jenis membuat animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian gambar, foto, atau gambar dari computer.

- ***Understanding Video Convention (Memahami kaidah dalam video)***

Kebanyakan dari kita sudah bisa menerima alat dan teknik yang digunakan video untuk merekayasa waktu dan ruang. Kita tahu bahwa atlet yang melompat dan berhenti diudara bukan karena membeku tetapi itu hanya kilas balik bukan kejadian sebenarnya. Guru harus mampu menerangkan makna kaidah video itu saat siswa belajar memahami kilas balik. Video tidak sendirian dalam menerima kaidah interpretasi dan apresiasi. Tehnik kilas balik juga digunakan di karya sastra dan biasanya sudah diterima pembaca.

Selain mempunyai karakteristik atau ciri khusus suatu video, video juga mempunyai kelebihan yang bisa membantu proses pembelajaran tetapi tetap saja media video pun memiliki ketidaksempurnaan, video ini

juga mempunyai kekurangan-kekurangan. Adapun berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari media video :¹¹

1) *Advantages* (Kelebihan/Manfaat)

- ***Motion* (gerakan)**

Tayangan yang bergerak mempunyai manfaat lebih banyak dari gambar diam dalam menggambarkan suatu konsep dimana gerak penting untuk dipelajari (seperti ketrampilan gerak : lari, lempar, lompat dll).

- ***Process* (Proses)**

Cara melakukan sesuatu, seperti tahapan pertemuan (rapat), penelitian ilmiah, dimana rangkaian tahapan (gerak) secara kritis diamati, dengan video hal ini dapat dipantau secara efektif.

- ***Risk – Free Observation* (Penelitian bebas resiko)**

Video memungkinkan pembelajar untuk menyelidiki peristiwa alam yang terlalu berbahaya untuk diamati secara langsung seperti gerhana matahari, letusan gunung berapi, tsunami, ataupun perang.

- ***Dramatization* (Menggugah perasaan)**

Hiburan dapat lebih menggugah perasaan, seperti melukiskan peristiwa bersejarah atau kehidupan seorang tokoh dalam sebuah drama yang direkam. Ini memungkinkan siswa untuk dapat mempelajari peristiwa bersejarah dalam hubungan antar manusia.

- ***Skill Learning* (Mempelajari suatu ketrampilan)**

¹¹ Ibid.,hal.288

Penelitian mengindikasikan bahwa menguasai suatu ketrampilan fisik membutuhkan pengamatan dan latihan berulang. Melalui video siswa dapat melihat suatu tayangan berulang kali untuk mendapatkan hasil yang sama. Mereka juga bias mengamati video penampilan mereka sendiri sebagai umpan balik dan perbandingan.

- ***Affective Learning (Pembelajaran Sikap)***

Karena sangat potensial mempengaruhi emosi, video sangat berguna dalam membentuk kepribadian dan sikap social siswa. Film dokumentasi dan iklan berbentuk video banyak ditemukan dalam rangka menarik perhatian pemirsa.

- ***Problem Solving (Pemecahan Masalah)***

Awal atau akhir dari suatu drama seringkali menayangkan situasi yang tak terpecahkan. Ini dipersilahkan bagi pemirsa untuk mendiskusikan / mengusulkan cara pemecahan masalahnya.

- ***Cultural Understanding (Pemahaman Budaya)***

Kita dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dari suatu budaya lain dengan menonton tayangan kehidupan suatu budaya mereka sehari-hari. Video ethnographic mewakili tujuan ini, misalnya : The Hunter, The Tribe that hides from man, The Nuer, and River sand.

- ***Establishing Commonality (Pembiasaan)***

Dengan melihat video bersama, suatu kelompok masyarakat yang berbeda pendapat dapat membangun sebuah dasar pemikiran yang sama berdasar pengalaman dan mendiskusikan suatu masalah secara efektif.

2) Limitation (Keterbatasan/ kelemahan)

- ***Fixed Pace (Alur tetap)***

Meskipun video dapat dihentikan untuk suatu diskusi, ini tidak selalu dilakukan pada saat penyayangan karena tayangan terus mengalir tanpa jeda. Beberapa penonton mungkin ada yang tertinggal informasi tetapi ada juga yang sudah menunggu dengan tidak sabar point selanjutnya.

- ***Still Phenomenon (Gambar diam)***

Video sangat bermanfaat untuk menayangkan konsep dengan unsure gerak, tetapi kurang cocok untuk topic lain dimana menuntut detail secara terperinci dari misalnya sebuah tayangan / gambar tunggal (peta, diagram).

- ***Misinterpretation (Salah Persepsi)***

Film dokumentasi atau suatu drama sering menampilkan konflik yang sulit/komplek. Sebuah percakapan/tindakan ada yang dimaksudkan sebagai sindiran/kiasan tetapi mungkin saja diambil secara harfiah/mentah oleh penonton yang masih muda/naïf.

- ***Abstract, Nonvisual Instruction (Ikhtisar, Instruksi nonvisual)***

Video jarang menayangkan ringkasan/ikhtisar, informasi nonvisual. Media yang disediakan untuk kata hanya teks. Filsafat dan matematika kurang bisa dipresentasikan dengan baik dalam video kecuali kalau materi tertentu yang dibicarakan memungkinkan mereka untuk menggambarkan atau menerangkan menggunakan asal mula ukuran/hitungan, tayangan grafik, perbandingan yang disesuaikan.

Dengan semua kelebihan dan kekurangan video ini sangat penting kehadirannya dalam dunia pendidikan. Dalam menghasilkan suatu media video yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka harus melalui suatu proses atau cara pembuatan yang sistematis. Untuk melakukan proses pembuatan video tersebut, pengembang harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut yaitu harus melibatkan berbagai sumber, seperti:

- a. Ahli Substansi (Subject Matter Expert)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi/sub kompetensi dan bertanggung jawab menulis script (naskah)

- b. Ahli Media Intruksional (Media Specialist)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan dalam modul.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita lihat bahwa video merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual yang bisa menambah pengetahuan atau informasi seseorang. Sehingga

pengembang mengharapkan video profile Program Studi Teknologi Pendidikan yang dikembangkan dapat meningkatkan keyakinan para mahasiswa tahun pertama dengan program studi teknologi pendidikan.

3. Prosedur Produksi Video

Dalam mengembangkan video pembelajaran, proses ini memerlukan tahapan produksi yang sistematis. Awalnya, konsep video sama dengan siaran televisi, tetapi konsep ini telah diperluas atau dikembangkan dalam 60 tahun yang lalu. Sudah terdapat bentuk media elektronik yang melibatkan “gambar bergerak” untuk menyampaikan pesan yang disebut sebagai video.

Jika dilihat dari prosesnya merekam video itu sangatlah mudah. Video-video yang direkam seseorang tanpa melewati beberapa proses pelaksanaan produksi video, hasilnya dapat digolongkan menjadi video amatir. Akan tetapi, untuk melakukan sebuah produksi video secara professional ada beberapa tahap yang harus dilewati sebelum hasil video itu bisa ditayangkan atau dinikmati oleh penonton yang akan melihatnya. Beberapa tahapan proses pelaksanaan pembuatan video itu dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:¹²

a. Pra Produksi

Pra-produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting. Karena

¹² Jaka Warsihna. Pembuatan Media Audio Visual. 2003. Hal. 112

di tahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi video dilakukan. Di pra-produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci. Tahap pra produksi melalui tahap panjang dan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya. Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Tahap ini meliputi :

- Penentuan Ide/Eksplorasi gagasan, Pencarian sebuah ide untuk tema produksi merupakan langkah paling awal sebelum dilakukannya produksi.
- Penyusunan Garis Besar Isi Media Video, untuk media video dilakukan oleh pengembang dan dikaji oleh ahli materi dan ahli media.
- Penyusunan Jabaran Materi Media Video, Ahli materi mengkaji kebenaran dan kecukupan materi, sedangkan ahli media mengkaji kemenarikan materi tersebut untuk divideokan.
- Penyusunan naskah, sebaiknya naskah ditulis dengan memperhatikan dan sesuai dengan isi dari materi yang telah disusun dari GBIMV dan JM yang mana juga telah dikaji oleh para ahli.

Hasil akhir dari tahap pra produksi ini yaitu sebuah naskah video yang telah disetujui oleh pengkaji dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut layak produksi.

b. Produksi

Produksi merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh produser dan sutradara. Untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi :

- Rembuk naskah, Setelah Sutradara menerima dan mempelajari naskah, maka Sutradara meminta kepada Produser untuk dilakukan rembuk naskah dengan penulis naskah, ahli materi dan ahlimedia. Rembuk naskah diperlukan untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah, sehingga apabila diproduksi diharapkan tidak terjadi kesalahan yang fatal. Hasil dari rembuk naskah adalah Sutradara memahami naskah dengan baik sesuai dengan kemauan penulis, pengkaji materi, media, dan bahasa. Dengan demikian Sutradara akan mengubah naskah menjadi bahasa visual dan audio yang terintegrasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang enak ditonton dan bermanfaat.
- Penentuan tim produksi, Setelah Sutradara memahami naskah dengan baik, langkah selanjutnya adalah membentuk Tim Produksi. Tim produksi atau kru produksi, biasa juga disebut kerabat kerja merupakan sekumpulan orang yang mempunyai profesi atau keahlian berbeda-beda tetapi setelah disatukan menjadi sebuah tim yang kompak sehingga menghasilkan sebuah karya yang luar biasa.

- Casting (Pencarian Pemain), Jika suatu program memerlukan pemain, maka pemain harus dipilih sesuai dengan tuntutan naskah. Kesalahan pemilihan pemain, atau karakter pemain, menyebabkan kesalahan penyampaian materi atau menjadi tidak menarik. Pemain merupakan salah satu kunci keberhasilan, memakai bintang atau tidak harus dipertimbangkan dengan matang, sebab ada untung dan ruginya. Untungnya yaitu sajian lebih menarik dan orang suka menonton bintang, kerugiannya biayanya mahal. Bukan bintang harus dipertimbangkan bahwa mereka betul-betul dapat menjiwai karakter yang dituntut dalam naskah.
- Hunting (Penentuan Lokasi Shooting), Pemilihan lokasi untuk pengambilan gambar harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan naskah. Kalau ingin mengubah lokasi syuting demi pertimbangan penghematan, perlu dibicarakan ketika membaca naskah, atau jika dimungkinkan karena adanya teknologi (chroma key, virtual, dsb). Kalau sebab akan berakibat fatal dan ditokal ketika preview. Lokasi syuting dapat diluar atau di studio tergantung dari kemudahan dan efektifitas dari pengambilan gambar dan tuntutan naskah. Sebab semua yang ada di naskah sudah dipertimbangkan efektifitas untuk penyampaian pesan.
- Crew Meeting (Rapat Tim produksi), Di dalam pertemuan ini dilakukan diskusi teknis pelaksanaan produksi, masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan sedang

dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan.

- Pengambilan gambar, Setelah semua persiapan telah selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu produksi atau pengambilan gambar. Kegiatan produksi merupakan kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah ke bentuk gambar dan atau suara. Kegiatan Produksi harus mencari dan mendapatkan gambar dan atau suara dengan kualitas prima sesuai yang diinginkan (sesuai Naskah, Shooting Script, Story Board).

Hasil dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara dari lapangan yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai naskah.

c. Pasca Produksi

Setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh editor, maka langkah selanjutnya yaitu tahap pemilihan gambar dan suara yang terbaik. Gambar dan suara tersebut kemudian digabung menjadi satu kesatuan secara sistematis sehingga menjadi video. Tahap ini cukup panjang, yaitu meliputi :

- Editing, merangkai gambar dengan gambar, gambar dan suara dengan gambar, suara dengan suara menjadi satu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah, dan enak ditonton, menghibur. Kegiatan ini adalah gabungan antara seni dan teknik dari bahan dasar berupa potongan

gambar dan suara atau populer dengan nama clip, yang dipadukan dan diolah sehingga mempunyai arti dan makna yang jelas.

- **Mixing**, merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang enak dilihat dan didengar. Dalam memadukan gambar dapat memadukan 2 atau lebih gambar agar dapat tampil dalam satu frame, di samping itu juga memadukan suara dengan suara agar menjadi satu kesatuan yang enak didengar.
- **Preview**, Setelah editing dan mixing selesai dilakukan, maka media video/televise dinyatakan siap dipreview. Preview melibatkan Sutradara, ahli materi, ahli media, dan penulis. Kegiatan preview atau istilah di evaluasi disebut expert judgment untuk melihat apakah media yang dibuat sesuai dengan perencanaan (naskah).
- **Uji Coba**, Program yang sudah selesai diproduksi dan dipreview, kemudian diujicobakan kelapangan. Uji coba sangat perlu, karena kadang apa yang dikonsepsi oleh penulis dan para ahli belum tentu sesuai dengan kenyataan di lapangan. Hal ini terutama yang berkaitan dengan pemilihan aplikasi atau penerapan konsep dan pilihan kata atau bahasa. Kadang menurut kita bahasa sudah mudah dipahami, tetapi ternyata di lapangan siswa tidak paham dengan apa yang kita maksud. Hasil dari uji coba merupakan masukan untuk dilakukan revisi atau langsung dapat dipakai untuk media pembelajaran di kelas atau disiarkan.

- Refisi, Setelah uji coba dilakukan, kalau ada masukan dari lapangan, maka harus direvisi sesuai masukan. Kadang masukannya sangat mendasar, dalam kondisi ini kalau perlunaskah ditulis ulang atau cukup direvisi bagian-bagian yang perlu saja.
- Distribusi/penyiaran, Setelah semua sudah sesuai dengan perencanaan dan cocok untuk dimanfaatkan dilapangan, maka tahapan terakhir yaitu distribusi atau disiarkan.

Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu sebuah media video profil yang siap dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan dikelas.

C. Profil Program Studi Teknologi Pendidikan

1. Pengertian Profil

Profil adalah sebuah kata yang mencoba menggambarkan dasar yang dalam seperti apa sebenarnya seorang individu atau sebuah perusahaan itu. (Iswara, 2005: 62) Pencitraan sering digambarkan dalam sebuah profil, terutama dalam profil pribadi. Sebuah profil pribadi yang dipresentasikan melalui video, sangat membutuhkan representasi pencitraan.¹³

Secara umum profile dibuat dalam bentuk buku yang ditata secara baik dengan menggunakan unsur desain komunikasi visual dengan menggunakan perpaduan unsur bentuk, warna, tipografi, serta elemen-

¹³<http://e-journal.uajy.ac.id/1865/2/1KOM02039.pdf> pada tanggal 20 Januari 2015

elemen estetis pendukung lainnya yang tersusun dalam sebuah tatanan komposisi yang dinamis.

Namun profile juga dapat dibuat dalam bentuk video, dimana dengan video penyampaian sebuah profil dalam suatu lembaga akan lebih terlihat jelas. Manfaat yang diperoleh dari video profil adalah mengenalkan tentang manajemen, sistem dan situasi pada sebuah institusi pendidikan kepada khalayak melalui multimedia yakni kombinasi antara gambar, suara dan gerakan. Media promosi berupa video memiliki keunggulan dalam kombinasi antara gambar dan suara yang bersifat dinamis, sehingga dapat menarik perhatian, lebih prestisius dibanding media lain, isi yang dimuat lebih banyak dan lengkap, serta berisi berbagai macam tipe informasi berupa teks, gambar/foto, suara/musik, dan animasi.¹⁴

Isi utama dari sebuah company profile adalah sebagai berikut :¹⁵

1. Sejarah berdirinya usaha

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan ataupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan kebutuhan individu yang terlibat di dalamnya.

2. Visi dan Misi usaha

¹⁴<http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel4869BC67FD9FD14647441F5AF348E025.pdf> [tanggal 23 November 2015]

¹⁵http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/company_profile/3.%20Company%20Profile%20%yang%20Efektif.pdf [23 November 2015]

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa? (*What to be?*). Misi merupakan cara-cara yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam mencapai visi (*How to be?*). misi dapat berupa kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai Misi dalam mencapai tujuan perusahaan.

3. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi berisi susunan/hirarki tanggungjawab pekerjaan dalam perusahaan berikut: nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam *company profile* adalah agar konsumen atau pihak-pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui *person in charge* yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan ataupun masalah.

4. Kinerja Perusahaan

Pengalaman pekerjaan terdahulu pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal/tulisan ataupun visual/grafik dengan menampilkan dokumentasi foto/video hasil pekerjaan tersebut.

Melihat juga dari beberapa isi video profil perguruan tinggi lain yang ada di youtube adalah sebagai berikut : ¹⁶

1. Sejarah Berdirinya Lembaga atau Perguruan Tinggi

Mengambarkan sejarah berkembangnya suatu lembaga atau perguruan tinggi dari awal berdiri sampai saat ini. Diperlihatkan pula proses perubahan apa saja yang terjadi di dalamnya.

2. Visi & Misi Lembaga atau Perguruan Tinggi

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai dalam jangka panjang atau dengan kata lain lembaga/perguruan tinggi dalam periode tertentu yang ingin menjadi lebih maju dari sebelumnya. Misi merupakan cara-cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam mencapai visi atau tujuan utama.

3. Sarana dan prasarana

Fasilitas yang dimiliki oleh perguruan tinggi tersebut dalam rangka memfasilitasi belajar dan pembelajaran akan memudahkan dan memperlancar dalam menunjang kegiatan akademis.

4. Ruang lingkup

Ruang lingkup pekerjaan bagi lulusan lembaga atau perguruan tinggi adalah jenis pekerjaan dan atau profesi yang relevan. Sesuai

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=MIhG-F5DIAQ> [Profil Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya] & https://www.youtube.com/watch?v=XE_eOUu_HX0 [Profil Fakultas Psikologi UI]

pengembangan keahlian dalam meningkatkan potensi yang telah dimiliki.

5. Program yang diberikan

Pelaksanaan belajar dan pembelajaran pada suatu lembaga atau perguruan tinggi akan teratur dengan sistem yang sengaja dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan demilian rencana pengembangan video profil Program studi Teknologi Pendidikan yang akan dikembangkan ini berisi materi mengenai sejarah, tujuan dan visi misinya, tiga program konsentrasi, fasilitas yang diberikan, dan ruang lingkup bidang pekerjaan alumni Teknologi Pendidikan.

2. Profil Teknologi Pendidikan

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk manusia yang terdidik. Pengertian teknologi pendidikan tidak terlepas dari pengertian teknologi secara umum.

Dalam artian teknologi sebagai proses, maka pendidikan dapat dikatakan sebagai salah satu teknologi, karena pendidikan itu merupakan proses untuk menjadikan manusia terdidik, atau proses untuk memperoleh nilai tambah sehingga dapat dikatakan *education if technology*. Menurut Habibie (1991) "teknologi agar dapat menghasilkan nilai tambah harus memenuhi tiga kriteria yaitu (1) mempunyai landasan

teori untuk pengembangannya, (2) mengandung cara khusus, (3) dapat digunakan untuk mengatasi problem konkret.”¹⁷

Pengertian teknologi pendidikan secara umum adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, produk yang digunakan dan atau dihasilkan untuk memudahkan dan meningkatkan kinerja, struktur atau sistem dimana proses dan produk itu dikembangkan dan digunakan.

Teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang yang berfokus pada upaya-upaya yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri individu. Hal ini sesuai dengan definisi teknologi pendidikan yang dikemukakan oleh The AECT yaitu “sebuah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dan memperbaiki kinerja melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan, teknologi, dan sumber daya yang tepat.”¹⁸

Dari sejumlah kata kunci atau istilah penting tersebut, teknologi pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah studi dan praktik etis yang berupaya untuk membantu dan memudahkan berlangsungnya proses belajar dan perbaikan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, pengelolaan, proses, teknologi, dan sumber daya yang sesuai.

Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin ilmu. Secara filosofi, dasar keilmuan itu meliputi: *Ontologi* yaitu rumusan tentang gejala pengamatan yang dibatasi pada suatu pokok telaah

¹⁷ Ishak Abdulhak, Deni Darmawan. Teknologi Pendidikan. Bandung.2013. hlm.107

¹⁸ Benny. A. Pribadi. Opcit, hlm. 65

khusus yang tidak tergarap oleh bidang telaah lain, *Epistemologi*, yaitu usaha atau prinsip intelektual untuk memperoleh kebenaran dalam pokok telaah yang ditentukan, *Aksiologi*, yaitu nilai-nilai yang menentukan kegunaan dari pokok telaah yang ditentukan, yang mempersoalkan nilai moral atau etika dan nilai seni serta keindahan/estetika (Miarso 2004).¹⁹

Teknologi pendidikan sendiri dapat dilihat dari tiga perspektif, yaitu sebagai suatu proses, sebagai suatu bidang garapan, dan sebagai suatu bidang disiplin keilmuan. Meskipun demikian ketiga perspektif itu berlandaskan pada falsafah yang sama, yaitu membelajarkan semua orang sesuai dengan potensi mereka masing-masing, dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar baik yang telah ada maupun yang sengaja dibuat, serta memerhatikan keselarasan dengan kondisi lingkungan dan tujuan pembangunan.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk mengatasi masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

a. Sejarah Teknologi Pendidikan²⁰

¹⁹ Ishak Abdulhak, *Opcit.* hal.108

²⁰ Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih.* 2004. Hal.30

Dalam sejarah, nama Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc merupakan nama yang paling sering disebut oleh setiap orang di dunia teknologi pendidikan di Indonesia. Prof. Yusufhadi Miarso merupakan salah satu generasi pertama yang memelopori berkembangnya teknologi pendidikan di Indonesia pada akhir tahun 1980-an. Beliau merupakan satu-satunya orang non-Amerika yang pernah memperoleh *Distinguished Service Outstanding Activities and Achievement in Educational Technology* dari *Association For Educational Communication and Technology (AECT)* di Amerika Serikat pada tahun 1987.

Awal mulanya pada masa pemerintah orde baru pada tahun 1970 merencanakan adanya sebuah program pengembangan pendidikan yaitu media masa radio dan televisi untuk peningkatan mutu Sekolah Dasar. Yang keemudian Pendidikan dan pelatihan dalam teknologi pendidikan telah dimulai pada tahun 1972, berupa latihan untuk pengembangan bahan ajar melalui radio. Pada tahun 1974 mulai diberikan matakuliah teknologi pendidikan di IKIP Jakarta, dan pada tahun 1976 dibuka pendidikan akademik jenjang Sarjana dalam program Teknologi Pendidikan melalui kerjasama antara Tim Penyelenggara Teknologi Komunikasi untuk Pendidikan dan Kebudayaan (embrio Pustekkom) dengan IKIP Jakarta. Dua tahun kemudian pada tahun 1978 dibuka pendidikan jenjang Magister dan Doktor Teknologi Pendidikan di IKIP Jakarta.

Program pendidikan tersebut merupakan bagian integral dari Proyek Pengembangan Teknologi Komunikasi Untuk Pendidikan yang sekaligus

bertujuan untuk membentuk suatu lembaga yang bertanggung jawab mengkoordinasikan pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menyediakan sejumlah tenaga ahli dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi komunikasi dan kebudayaan. Untuk merealisasikan hal tersebut, pada tahun 1978 beberapa orang yang terdiri dari staf Pustekom dan dosen dari berbagai perguruan tinggi untuk dikirim ke Amerika untuk mendapatkan gelar master di Amerika.

b. Tujuan, Visi, dan Misi Teknologi Pendidikan

Program studi Teknologi Pendidikan sebagai sub sistem Fakultas Ilmu Pendidikan dan berada dilingkungan DKI Jakarta bertujuan :²¹

- Memiliki kemampuan merancang, melaksanakan, dan mengelola serta melaporkan hasil penelitian di bidang belajar dan pembelajaran, baik yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.
- Memiliki kemampuan mensosialisasikan hasil penelitian melalui media komunikasi ilmiah.
- Memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif, dan berbasis sumber berteknologi.

²¹ Rafli, Zainal, Asep Supena., dkk, Pedoman Akademik 2013/2014 Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta. Hal. 163

- Memiliki kemampuan menyebarluaskan/mensosialisasikan hasil/temuan dan modifikasi solusi belajar dan pembelajaran yang bersifat konvensional sampai dengan berbasis sumber berteknologi.
- Menghasilkan lulusan yang kreatif entrepreneurs, mandiri, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan melalui interaksi dalam perkuliahan dan tugas terstruktur.
- Meningkatkan potensi mahasiswa melalui keterlibatan mereka dalam berbagai penelitian dosen dan program perkuliahan dan pengabdian masyarakat.
- Meningkatkan potensii mahasiswa melalui keterlibatan dosen dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, akademik, dan institusi.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penulisan skripsi dan karya tulis lain.
- Menghasilkan lulusan menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam penyelenggaraan seminar dan penulisan karya ilmiah.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen dalam berinteraksi akademik.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika keprofesian melalui bimbingan dosen untuk menghargai HAKI

Program pendidikan profesi teknologi pendidikan terus mengalami perkembangan, baik lembaga penyelenggaranya maupun peserta dan

lulusannya. Mereka itu dituntut untuk bersikap proaktif dalam mewujudkan visi dan misi teknologi pendidikan sebagai suatu disiplin keilmuan.

Pada tanggal 17 dan 18 Oktober 2012 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan menyelenggarakan Lokakarya Pengembangan Kurikulum. Sebelumnya, diskusi dengan Ketua Umum IPTI juga telah dilakukan. Hasil yang dicapai diantaranya adalah rumusan Visi dan Misi serta Profil Lulusan baru. Di dalam Buku Panduan Akademik Prodi Teknologi Pendidikan ini memuat ketiga hal tersebut. Adapun visi dan misi pada program studi teknologi pendidikan adalah sebagai berikut:²²

1) Visi

Pada tahun 2020 menjadi salah satu jurusan unggulan dalam menghasilkan tenaga pendidik dan kependidikan dalam bidang perkerjasama pembelajaran pada berbagai lembaga pendidikan, berdasarkan kaidah dan etika akademik.

2) Misi

- Melaksanakan penelitian yang bermanfaat untuk memecahkan masalah belajar dan pembelajaran.
- Memberikan layanan jasa dalam memecahkan masalah belajar dan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan sistem berbasis sumber-sumber berteknologi.
- Membangun budaya mutu, menerapkan prinsip organisasi yang belajar

²² Rafli, Zainal, *ibid.* hal.162

- Menghasilkan lulusan yang kreatif, berjiwa *entrepreneur*, terbuka terhadap perubahan dan perbedaan, meningkatkan potensi diri terus menerus melalui berbagai macam interaksi baik di dalam kelas maupun di luar kelas dan dengan masyarakat.
- Menghasilkan lulusan yang menjunjung tinggi etika akademik dan profesi.

c. Program Teknologi Pendidikan

Lulusan Prodi S1 TP FIP UNJ disebut teknolog pendidikan. Seorang teknolog pendidikan haruslah memiliki pikiran yang terbuka, inovatif, serta problem solver yang baik dalam kerangka kerja sebagai manusia Indonesia yang budi luhur, menjunjung tinggi azas kejujuran, terkait dalam profesi yang mencakup merancang proses belajar dan/atau pembelajaran di lintas organisasi, dan jenjang pendidikan.

Pendidikan keahlian teknologi pendidikan pada jenjang sarjana S1 ditujukan untuk penguasaan kemampuan:²³

- Memahami landasan teori/riset dan aplikasi teknologi pendidikan.
- Merancang pola intruksional
- Memproduksi media pendidikan
- Mengevaluasi program dan produk intruksional
- Mengelola media dan sarana belajar
- Memanfaatkan sarana, media, dan teknik intruksional
- Menyebarkan informasi dan produk teknologi pendidikan

²³ Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta. 2009. Hal 91

- Mengoprasikan sendiri dan melatih orang lain dalam mengoprasikan peralatan audiovisual.

Dengan merujuk pada definisi terkini yang dirumuskan oleh organisasi profesi tertian dari Teknologi Pendidikan, yaitu *Association For Educational Communication and Technology* (AECT, 2004) maka kualifikasi yang dimiliki oleh teknolog pendidikan tersebut diatas, yaitu mampu berperan menjadi :²⁴

- Desainer Pembelajaran
- Pengembang Media Pembelajaran
- Pengembang Teknologi Kinerja

Dalam tiga kualifikasi tersebut diterapkan oleh Program Studi atau jurusan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta ini dalam mendukung pencapaian profil lulusannya, maka dibagi ke dalam 3 konsentrasi, yaitu :

- a. Desainer Pembelajaran, konsentrasi ini menyiapkan lulusan untuk menjadi desainer pembelajaran/pelatihan, membantu pengembangan kurikulum diberbagai satuan pendidikan (sekolah maupun non sekolah), mengelola sumber (dan media) belajar serta pemanfaatan TIK untuk pembelajaran/pelatihan. Program mata kuliah yang dapat diambil seperti Desain Pembelajaran,

²⁴ Zainal Rafli, Asep Supena, dkk. Opcit. Hal.166

Pengembangan Strategi Pembelajaran, Pengelolaan Kelas, dan lain sebagainya.

- b. Pengembang sumber belajar (Media) yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu pada kemampuan untuk mengembangkan media dan/atau sumber belajar, dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri. Program mata kuliah yang dapat diambil seperti Pengembangan Media Video, Komputer Grafis, Pengembangan Media Sederhana, Pengembangan Media Audio, Animasi, dan lain sebagainya.
- c. Pengelola teknologi kinerja yaitu pembinaan kompetensi yang mengacu kepada kebutuhan organisasi untuk peningkatan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar dan pembelajaran/pelatihan dan penerapan TIK (organization-oriented). Kompetensi yang dimaksud diantaranya mengembangkan model dan kurikulum pelatihan, intervensi pembelajaran/pelatihan, pemanfaatan media untuk pelatihan, analisis kebutuhan pelatihan, serta evaluasi dan asesmen untuk pelatihan. Program mata kuliah yang dapat diambil seperti Desain Instruksional, Pengembangan Sistem Instruksional, Belajar Dan Kinerja, Strategi Diklat, Evaluasi Pelatihan, dan lain sebagainya.

Pemilihan mata kuliah yang akan ditawarkan tergantung pada beban akademik yang diperlukan, ketersediaan dosen pembinanya, serta sarana - prasarana yang menunjang, seperti laboratorium, dan sebagainya. Tenaga

profesi teknologi pendidikan adalah tenaga ahli dan atau mahir dalam membelajarkan peserta didik dengan memadukan secara sistemik komponen sarana belajar meliputi orang, isi ajaran, media atau bahan ajar, peralatan, teknik, dan lingkungan.

Ciri utama dalam profesi Teknologi Pendidikan adalah adanya kode etik, pendidikan dan latihan yang memadai, serta pengabdian yang terus menerus. Teknologi Pendidikan berniat dan bersikap agar tiap pribadi mendapat kesempatan berkembang seoptimal mungkin melalui pendidikan dengan mengembangkan dan menggunakan teknologi selaras dengan kondisi lingkungan dan tujuan pembangunan, agar tercapai masyarakat yang dinamik dan harmonis. Mereka dengan profesi teknologi pendidikan telah mengabdikan dirinya sebagai pengelola, perencana, pengembang, pembuat, penilai, dan pengguna sistem dan komponen pembelajaran di departemen/lembaga.

Dengan demikian, dapat dikatakan prospek kerja Teknologi Pendidikan bisa dilakukan diberbagai jenis perusahaan atau lembaga manapun. Dalam hal ini seorang teknolog pendidikan bisa menjadi seorang pengembang ataupun pengelola di dalam instansi seorang teknolog tersebut berkarier.

d. Fasilitas Teknologi Pendidikan

Program Studi Teknologi Pendidikan terletak di lantai 2 gedung Daksinapati Universitas Negei Jakarta. Pada program studi ini memiliki

beberapa fasilitas yang bisa digunakan oleh para mahasiswa sesuai dengan kebutuhannya dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah sesuai dengan matakuliah yang sedang diambil. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, berikut penjelasan dari beberapa fasilitas yang ada di program studi Teknologi Pendidikan ²⁵

- **R. Studio Audiovisual**

Rungan ini berfungsi sebagai lab multistudio yang bisa disebut juga studio mini. Ruangan digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sifatnya indoor. Di ruang studio ini mahasiswa dan dosen dapat membuat media berupa audio dan visual. Ruangan ini juga digunakan untuk mata kuliah dasar – dasar photography, pengembangan media berbasis audio, media pengembangan radio dan juga pengembangan media video, dan lainnya. Di dalam ruang studio dilengkapi dengan beberapa alat – alat yang sudah cukup memadai diantaranya satu set lighting beserta perangkatnya, green backdrop, satu set komputer dan perlengkapan perekam suara.

- **Lab Komputer**

Ruang lab komputer ini beroperasi pada sistem windows dan making touch dengan *all in one PC Desktop series* dengan spesifikasi yang sangat menunjang mahasiswa untuk perkuliahan dan juga bersifat wireless, sehingga sudah tidak perlu terlalu banyak jaringan LAN. Ruangan ini juga bermanfaat untuk beberapa matakuliah diantaranya komputer grafis,

²⁵ Wawancara dengan Kunto Imbar pada Selasa, 16 February 2016

animasi 2D, pengenalan komputer pada semester satu dan lain-lain. Selain itu, di ruangan ini computer juga bisa digunakan sebagai perangkat editing pada matakuliah pengembangan media video. Di ruang Lab komputer ini mahasiswa teknologi pendidikan lebih memperdalam program atau software yang berbentuk design. Baik design grafis maupun flash dan design web. Design ini lebih kepada mahasiswa yang mengambil konsentrasi media pembelajaran.

- **Lab Grafis Sederhana**

Ruang ini digunakan untuk membuat media pembelajaran sederhana seperti flip chart, flow chart dan lain-lain. Di ruang ini pula mahasiswa dapat praktik langsung bagaimana cara membuat media sederhana untuk pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran sederhana ini nantinya terdapat pada mata kuliah seperti mata kuliah pengembangan media sederhana.

- ***Web-Bali***

Dalam memenuhi sebuah kebutuhan dimana manusia sekarang sudah hidup di dunia serba internet/digital dimana interaksi tidak hanya bertatap muka tetapi lebih menjadi lebih virtual. Dengan berkembangnya teknologi maka sebuah pembelajaran berbasis internet juga penting untuk kita kembangkan. Teknologi Pendidikan mencoba memberikan pelayanan secara online kepada mahasiswa dalam hal ini pemerintah memberi peluang dengan adanya pembelajaran jarak jauh. *Web-Bali* adalah sebuah

fasilitas berbasis digital yang dimana para mahasiswa dan dosen dapat melakukan pembelajaran secara tidak bertatap muka.

Web Bali dibuat sejak Mei 2009 dengan alamat website *www.web-bali.net* dengan domain *www.courses.web-bali.net*. *Claroline* yang digunakan sebagai platform web-bali juga sudah memenuhi kaidah-kaidah LPMS yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran online. Para pengembang *web-bali* memilih *claroline* sebagai *platform* dalam situs *web-bali* karena platform ini dinilai cukup ringan dan relative mudah dalam pengoprasianya. Selain itu platform ini juga dapat dimanfaatkan secara gratis (*open source*) untuk proses pembelajarannya.²⁶ Mahasiswa Teknologi Pendidikan juga dapat dengan mudah mengaksesnya melalui PC ataupun secara mobile.

Beberapa kemudahan juga dirasakan dosen dimana saat sedang sibuk dengan beberapa pekerjaannya sehingga tidak mampu menghadiri pembelajaran di kelas maka web-bali bisa dijadikan alternative pembelajaran yang lebih fleksibel yang bisa diakses dimana dan kapanpun.

e. Karakteristik Mahasiswa Semester 1 TP UNJ

Mahasiswa tahun pertama umumnya berusia antara 17 sampai 20 tahun. Rentang usia tersebut masih termasuk kategori remaja. Karakteristik yang dimiliki oleh usia tersebut telah mencapai kemandirian emosional,

²⁶ Eveline Siregar dan Cecep Kustandi "Persepsi Mahasiswa Terhadap Fasilitas dalam Web Based Learning. "Perspektif Ilmu Pembelajaran. Vol. 22 Th.XIII Oktober 2010 (Jakarta: FIP UNJ, 2010), h. 1171

memiliki kemampuan berfikir sendiri dan dapat mengendalikan dirinya, menilai benar dan salah, serta dapat menempatkan dirinya sebagai anggota dalam kelompok serta merupakan individu yang bertanggung jawab.

Dikutip oleh Dr. H. Syamsu Yusuf, ia merumuskan lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berfikir operasi formal, yaitu:²⁷

- Sudah mampu menggunakan abstrak-abstrak dan data membedakan Antara yang nyata dan konkret dengan yang abstrak.
- Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah
- Dapat memikirkan masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- Menyadari tentang aktivitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien atau tidak efisien.
- Berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi aspek agama, keadilan, moralitas, dan identitas.

Ketika mahasiswa Teknologi Pendidikan dihadapkan pada suatu pilihan konsentrasi yang akan diambil pada awal semester 3, mahasiswa memerlukan sebuah aktivitas berpikir abstrak. Hal tersebut akan efektif bila para mahasiswa sudah mengetahui banyak informasi yang lebih konkret mengenai konsentrasi tersebut, sehingga mahasiswa tidak akan kesulitan

²⁷ Dr. H. Syamsu LN, M.Pd, Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005) p.195

dalam memilih konsentrasi tersebut sesuai dengan bidang yang diminatinya.

Dengan demikian untuk membantu para mahasiswa mengetahui lebih jauh dengan Teknologi Pendidikan. Dalam media video yang akan dibuat dalam menciptakan sebuah sudut pandang/perspektif kepada para mahasiswa TP UNJ tahun pertama ini, sehingga para mahasiswa akan lebih yakin dan lebih percaya diri dengan Program Studi Teknologi Pendidikan.

D. Kajian Sumber Belajar

1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar menurut AECT (Association of Educational Communication Technology) adalah berbagai sumber baik itu berupa data, orang, atau wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar baik digunakan secara terpisah maupun secara kombinasi, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.²⁸ Tidak hanya itu, sumber belajar itu adalah yang didesain dan dipilih atau digunakan untuk keperluan belajar, sumber-sumber belajar diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar (lingkungan)²⁹.

Maka, sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran yang berisi konten – konten

²⁸ Darmono. Perpustakaan Sekolah. Jakarta : Grasindo. Hal. 6

²⁹ Setidadji, Satuan Tugas Defiisi dan Terminologi AECT. Hal.1

permbelajaran baik yang didesain untuk pembelajaran maupun yang tidak didesain khusus untuk pembelajaran sehingga dapat mempermudah mahasiswa mencapai tujuan belajarnya.

2. Klasifikasi Sumber Belajar

Beragam sumber belajar dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran membuat pembelajar tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar dikelas. Dengan berbagai sumber belajar yang dapat digunakan diharapkan proses pembelajaran akan lebih bermakna. Dilihat dari penggunaannya, AECT membedakan sumber belajar menjadi dua macam yaitu :³⁰

- Sumber belajar yang dirancang atau sengaja dirancang dibuat untuk digunakan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sumber belajar yang dirancang tersebut dapat berupa buku teks, buku paket, slide, film, video, dan sebagainya yang memang dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- Sumber belajar yang tidak dapat dirancang atau disengaja dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis ini banyak terdapat disekeliling kita dan jika suatu saat kita membutuhkan, maka kita

³⁰ Darmono, Op,cit, hal.6

tinggal memanfaatkannya. Contoh: sumber belajar jenis ini adalah masyarakat, toko, pasar, museum, dan lain sebagainya.

Untuk memperjelas penggolongannya, sumber belajar memiliki berbagai kategori tertentu. Perlu kiranya diketahui bahwa pengkategorian tersebut tergantung kepada siapa yang merumuskannya. Lebih lanjut, AECY (*Association for Educational Communications and Technology*) mengkategorikan sumber belajar menjadi enam yaitu:³¹

- 1) Pesan (*messages*), yaitu informasi yang ditransmisikan (diteruskan) oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data. Termasuk kedalam kelompok pesan adalah semua bidang studi atau melakukan yang harus diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Orang (*peoples*), yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpanan, pengolah, penaji pesan. Dalam kelompok ini misalnya seorang pembelajar, dosen, tutor, peserta didik, tokoh masyarakat, atau orang-orang lain yang memungkinkan berinteraksi dengan peserta didik.
- 3) Bahan (*materials*), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori bahan, misalnya transparansi, slide film, film strip, audio, video, buku, modul, majalah, bahan pembelajaran terprogram dan lain-lain.

³¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta Kencana 2012, H,108

- 4) Alat (*device*), yaitu perangkat keras yang digunakan untuk penampaian pesan yang tersimpan dalam bahan, misalnya proyektor slide, overhead, over tape, pesawat radio, pesawat televisi dan lain-lain.
- 5) Teknik (*technique*), yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Contohnya pembelajaran terprogram, belajar mandiri, belajar tentang permainan simulasi, demonstrasi, ceramah, tanya jawab dan lain-lain.
- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu sekitar dimana pesan disampaikan lingkungan bisa bersifat fisik, (gedung sekolah, kampus, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman) maupun lingkungan non fisik (suasana belajar dan lain-lain).

Dengan demikian, maka sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar agar dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Dari teori di atas video merupakan contoh yang terdapat dalam sumber belajar yang dirancang untuk pembelajaran. Dalam pengembangan video profil teknologi pendidikan ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi pelengkap bagi para mahasiswa semester pertama.

E. Rasional Pengembangan

Teknologi Pendidikan, merupakan salah satu Program studi yang terdapat di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Program Studi yang mulai banyak diminati oleh masyarakat, namun masih belum banyak yang salah paham tentang program studi ini yang mengira teknologi pendidikan adalah program studi seperti pada program studi ilmu computer atau IT. Oleh karena itu, untuk menjelaskan secara lebih lengkap mengenai profil program studi Teknologi Pendidikan dilakukan pengembangan produk.

Merujuk dari hal di atas, maka pengembang memilih video sebagai media yang akan dikembangkan dalam penelitiannya. Media video memiliki beberapa kelebihan diantara media-media lain, diantaranya adalah :³²

- Video dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat
- Dengan video, sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi yang spesialis
- Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya
- Dapat menghemat waktu dan dapat dilihat berulang-ulang
- Besar kecilnya suara dapat diatur dan disesuaikan bila dalam penyajiannya akan disisipi suatu komentar yang akan didengar.

Dalam mengembangkan video ini akan dipakai suatu model pengembangan yang berorientasi pada produk, dalam hal ini pengembang memilih model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini dipilih karena pengembang merasa model ini cocok karena lebih sistematis

³² Arief.S.Sadiman, Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1966. Hal.6

dan disetiap langkah pengembangannya terus berhubungan langsung dengan aktivitas revisi sehingga mampu menghasilkan media yang baik dan sesuai dengan kebutuhan.

F. Penelitian Relevan

Dari banyaknya penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh para mahasiswa, berdasarkan pengembangan video maupun isi atau konten dari pengembangan yang relevan menurut pengembang adalah

- a. Bayu Mahesa, Pengembangan Media Video Untuk Pembelajaran Fotografi Digital. Skripsi. Jakarta : Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2007. Pengembangan video ini berisi tentang video pembelajaran yang menjelaskan bagian-bagian dari kamera digital dan fitur-fitur yang terdapat dalam kamera digital SLR. Penelitian ini mempunyai tujuan mengembangkan sebuah video pembelajaran untuk pembelajaran fotografi digital. Diharapkan video pembelajaran ini digunakan untuk ekstrakurikuler di sekolah maupun mahasiswa Teknologi Pendidikan yang mengikuti matakuliah fotografi.
- b. Mochammad Ilham Putra, Pengembangan bahan belajar “Cara Asik Berkenalan Dengan Teknologi Pendidikan” Untuk Memfasilitasi

Wawasan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Jurusan KTP UNJ Tahun Pertama. Skripsi. Jakarta : Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2015. Pengembangan ini berkaitan dengan isi yang membahas tentang bagaimana cara membuat sebuah media dapat memfasilitasi mahasiswa yang digunakan untuk menambah wawasan dengan mencari informasi tentang Program Studi Teknologi Pendidikan.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa video profil yang berjudul “Video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan”. Video profil ini ditujukan untuk para mahasiswa semester pertama S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pengembangan produk video profil ini juga mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan ADDIE :

1. Tahapan menganalisis
2. Tahapan mendesain
3. Tahapan mengembangkan
4. Tahapan mengimplementasikan
5. Tahapan mengevaluasi

2. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang berorientasi pada pengembangan produk. Pada model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahapan untuk

melakukan pengembangan. Tahapan pengembangannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implentation, dan Evaluation.*

3. Responden

Dalam pengembangan video profil program studi teknologi pendidikan ini melibatkan beberapa pengkaji dan responden, diantaranya:

a. Pengkaji

- Ahli media

Fungsi dari ahli media ini adalah memberikan masukan dan penilaian dari media yang dihasilkan kepada pengembang. Ahli media yang akan dilibatkan dalam pengembangan ini adalah seorang dosen Teknologi Pendidikan yang menguasai konsep media.

- Ahli materi

Ahli materi dalam hal ini tentu adalah seorang yang menguasai keilmuan bidang Teknologi Pendidikan dan berkompeten untuk memberikan penilaian mengenai ketepatan Teknologi Pendidikan sebagai materi yang akan dimasukkan ke dalam video profil. Ahli materi yang terlibat dalam pengembangan ini adalah seorang dosen Teknologi Pendidikan.

b. Responden

- Pengguna

Dalam responden pengguna yang digunakan untuk pengembangan ini adalah mahasiswa teknologi pendidikan yang akan menggunakan video

profil. Keterlibatan mahasiswa ini untuk menilai kualitas video dan melihat ketercapaian tujuan pembelajaran.

4. Tempat dan Waktu Uji Coba

a. Tempat Penelitian

Pengembangan dilakukan di Kampus Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan yang berlokasi di Rawamangun Muka Jakarta Timur.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016 yang di mulai pada bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2016.

5. Instrumen

Instrument yang digunakan pada pengembangan ini adalah kuisisioner yang diberikan untuk ahli media, ahli materi, dan pengguna yang berfungsi untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan dan untuk pengguna berupa tes hasil belajar untuk mengukur ketercapaian tujuan. Kuisisioner yang diberikan kepada para ahli adalah yang telah dibakukan di dalam website <http://survey.web-bali.net/>.

Dalam kuisisioner terdapat kolom masukan yang dapat diisi untuk memberikan masukan, komentar, kritik, dan saran. Hasilnya digunakan untuk memperbaiki dan menyempurkan produk yang dikembangkan. Sehingga produk yang digunakan menjadi lebih efektif dan efisien.

B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah tahapan model pengembangan tahapan ADDIE dalam mengembangkan video profil Teknologi Pendidikan :

1. Analisis

Tahap pertama dari model ADDIE ini adalah analisis. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis dengan mewawancarai mahasiswa tahun pertama untuk mengetahui secara jelas bagaimana pengetahuan yang sudah dimiliki mahasiswa mengenai Teknologi Pendidikan. Dalam melakukan wawancara, pengembang mengajukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa tahun pertama, diantaranya :

- 1) Apa yang kamu ketahui mengenai Program Studi Teknologi Pendidikan?
- 2) Apa alasan kamu memilih program studi Teknologi Pendidikan?
- 3) Darimana dan sumber informasi apa saja yang kamu dapatkan untuk mengetahui Program Studi Teknologi Pendidikan?
- 4) Apa yang kamu ketahui mengenai lulusan program studi Teknologi Pendidikan?

Hasil dari wawancara dari beberapa mahasiswa ini adalah untuk mendapatkan data tentang informasi atau pengetahuan yang dimiliki mengenai program studi teknologi pendidikan.

2. Desain

Model ADDIE di tahapan kedua ini adalah desain. Pada tahap ini pengembang melakukan mulai dengan mengembangkan strategi. Dalam hal ini pengembang dengan pembimbing melakukan diskusi secara mendalam untuk merumuskan tujuan dan menetapkan komponen-komponen yang akan ditampilkan dalam video. Hasil dari tahap ini adalah berupa rumusan tujuan umum dan tujuan khusus yang tertuang dalam GBIM.

3. Development

Tahap ketiga dari model ADDIE ini adalah development (pengembangan). Hal yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menentukan untuk mengembangkan sebuah video profil yang berjudul "Profil Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ". pada tahap pengembangan ini dibutuhkan beberapa langkah dalam mengembangkan video profil, yaitu :

➤ Pra Produksi

Tahap ini adalah tahap awal memulai produksi. Pada tahap ini, pengembang membuat synopsis dan treatment yang mengacu pada GBIM. Selanjutnya, menyusun naskah video tentang video profil Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. naskah video akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan video profil. Hasil dari tahap ini adalah synopsis, treatment, dan naskah yang terlampir.

➤ Produksi

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah membentuk tim produksi untuk persiapan *shooting*. Proses pengambilan gambar dilakukan sesuai naskah video yang telah dibuat. Proses *shooting* dilakukan selama kurang lebih 2 bulan. Hasil dari pengambilan gambar selanjutnya akan dilakukan pengeditan. Hasil dari tahap ini adalah berupa dokumentasi foto yang diambil pada saat *shooting*.

➤ Pasca Produksi

Hal terakhir yang dilakukan dalam pembuatan video profil ini adalah editing. Dimana akan dilakukan pemilihan gambar dan penggabungan gambar. Semua hasil pengambilan gambar akan direview dan dipilih. Dalam proses *editing* ini, dilakukan menggunakan *software* adobe premium CS 6 dan adobe after effect CS 6. Hal ini dilakukan dalam waktu 2 minggu yang kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing untuk direview dan diberi masukan.

4. Implementasi

Selanjutnya pada tahapan ini, agar dapat memperoleh masukan dari pihak-pihak yang berkepentingan dengan pengembangan ini, maka video kemudian diimplementasikan dengan meminta masukan kepada ahli materi dan ahli media. Dari hasil expert review diperoleh feedback berupa kritik atau saran yang kemudian dilakukan revisi untuk memperbaiki kualitas video berdasarkan masukan-masukan. Kemudian dilakukan uji coba

kepada mahasiswa selaku pengguna. Uji coba dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi rumus yang telah objektif. Hasil dari tahap ini adalah berupa perbaikan terhadap pengamatan yang dilakukan oleh para ahli.

5. Evaluasi

Tahap kelima yang juga merupakan langkah terakhir dari model ADDIE ini adalah Evaluasi. Evaluasi video profil ini adalah dengan menggunakan evaluasi formatif untuk memberikan nilai terhadap video. Beberapa penilaian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) *Expert review*

Expert review adalah evaluasi penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli. Dalam pengembangan ini, terdapat ahli materi dan ahli media. Penilaian yang diberikan dari para ahli akan dijadikan sebagai acuan perbaikan yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas video. Ujicoba pengembangan video “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ” dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media yang keduanya merupakan dosen Teknologi Pendidikan.

2) *One to one*

Evaluasi one to one akan dilakukan oleh pengembang dengan melibatkan 3 orang pengguna. Dalam pengembangan video profil ini, pengguna yang dimaksud adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan tahun pertama. Evaluasi *one to one* ini dimaksudkan untuk

mendapatkan komentar dari peserta didik tentang tingkat kesulitan dalam memahami isi atau materi yang ada di dalam video.

Uji coba one to one ini dilakukan dengan tatap muka, mahasiswa diperlihatkan video untuk dinilai dengan mengisi instrument yang telah disediakan.

3) *Small group*

Evaluasi ini dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah mahasiswa pada satu tempat dan waktu yang sama untuk dimintai penilaian mereka terhadap kualitas produk berupa video “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan. Pada tahap small group ini, dilakukan oleh 9 mahasiswa yang dipilih secara acak. Sebelum melakukan penilaian, pengembang memperlihatkan video “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan” kemudian memberikan instrument guna menilai dan memberi masukan terhadap video.

Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada kualitas bahan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.

4) *Field Test*

Evaluasi tahap terakhir ini disebut *field test*. Pada tahap ini, pengembang mengujicobakan video “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan” kepada 15 orang mahasiswa tahun pertama. Para mahasiswa diberikan beberapa soal saat sebelum dan sesudah diperlihatkannya video oleh pengembang.

C. Teknik Evaluasi

Pengembangan media ini menggunakan teknik evaluasi formatif untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau refisi pada produk tersebut agar produk tersebut lebih efektif dan efisien. Data yang telah terkumpul dari responden yang dijumlahkan kemudian jumlah tersebut dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan nilai rata-rata.

Kegiatan evaluasi formatif ini dilakukan melalui empat tahap, yaitu evaluasi para ahli (expert review), evaluasi perorangan (one to one evaluation), evaluasi kelompok kecil (small group evaluation), dan ujicoba lapangan (field test).

D. Teknik Analisis Data

Untuk menilai kualitas media yang dikembangkan maka data yang didapat dari evaluasi para ahli, evaluasi one to one, dan evaluasi small group melalui kuesioner yang berbentuk skala Likert, diubah menjadi angka-angka dimana perhitungan akhirnya dibandingkan dengan rentang nilai yang menunjukkan kualitas media yang dikembangkan.

Dalam menafsirkan data kuantitatif menjadi kualitatif digunakan acuan sebagai berikut :

1. Kuesioner

Penilaian kuesioner ini, menggunakan skala likert 1-4 dengan rentang nilai sebagai berikut :

$$\text{Rentang Nilai} = \frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai minimum}}{\text{Jumlah pilihan jawaban}}$$

$$\text{Rentang Nilai} = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

Keterangan :

1,00 - 1,75 : Kurang Baik

1,76 - 2,50 : Cukup Baik

2,51 - 3,25 : Baik

3,26 – 4,00 : Sangat Baik

Dalam mengolah data hasil kuesioner, pengembang menggunakan rumus statistic sederhana, sebagai berikut :

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah keseluruhan skor}}{\text{jumlah butir soal}}$$

2. Test Hasil Belajar

Penilaian tes hasil belajar ini, menggunakan rumus statistic sederhana sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 10$$

Keterangan :

90 – 100 = Sangat Baik

80 – 89 = Baik

70 – 79 = Cukup

<70 = Kurang

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Dalam penelitian ini, pengembang menghasilkan sebuah produk berupa video yang diberi judul “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Dalam video ini akan menjelaskan mengenai gambaran awal Program Studi S1 Teknologi Pendidikan kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan tahun pertama.

Hasil akhir dari pengembangan ini berupa DVD (Digital Video Disc) yang siap digunakan oleh para mahasiswa yang ingin mengetahui tentang Program Studi Teknologi Pendidikan.

B. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan

1. Hasil Tahap Analisis

Dalam tahap pengembangan analisis ini, pengembang melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui secara tepat hal-hal yang dibutuhkan dan video profil seperti apa yang akan dibuat nanti. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan pengembang, yaitu :

- Sebagian besar mahasiswa tahun pertama sudah mulai memahami mengenai Program Studi Teknologi Pendidikan. Namun, hal tersebut masih berdasarkan hafalan dari definisi yang

ada. Dalam artian mereka para mahasiswa pertama belum bisa berpendapat mengenai Program Studi Teknologi Pendidikan.

- Kata “Teknologi” dari program studi Teknologi Pendidikan banyak menjadi alasan atau minat para mahasiswa tahun pertama dalam memilih jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, para mahasiswa kebanyakan tidak ingin menjadi guru namun masih berkaitan dengan bidang pendidikan.
- Para mahasiswa tahun pertama dapat mencari informasi dari Berbagai sumber mengenai program studi Teknologi Pendidikan yang diperoleh melalui media elektronik maupun cetak seperti brosur, televisi, iklan, website, dan lain-lain. Namun, hanya sedikit pembahasannya yang juga kurang jelas dan tidak lengkap, sehingga membuat pembaca dari media tersebut belum bisa mendapatkan informasi yang akurat.
- Mahasiswa tahun pertama sudah banyak yang memahami bahwa program studi teknologi pendidikan tidak menyiapkan lulusan sebagai seorang guru. Namun, belum dijelaskan secara detail bagaimana prospek teknologi pendidikan dalam dunia kerja.

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa materi mengenai profil program studi Teknologi Pendidikan merupakan materi yang tepat untuk dikembangkan ke dalam bentuk sumber belajar yang berupa video sebagai media informasi tambahan.

2. Hasil Tahap Desain

Sesuai dengan kebutuhan, pada tahap ini dirumuskanlah sebuah tujuan umum, yaitu “Setelah menyaksikan dan mempelajari video ini, diharapkan mahasiswa mampu mendeskripsikan Program Studi Teknologi Pendidikan secara umum”. Dengan hal tersebut, dapat dirumuskan tujuan khusus dari video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan, yaitu :

- Jika diberikan tes, mahasiswa mampu menjelaskan sejarah berdirinya Teknologi Pendidikan UNJ
- Jika diberikan tes, mahasiswa mampu mendeskripsikan tujuan, visi dan misi yang dimiliki Teknologi Pendidikan UNJ
- Jika diberikan tes, mahasiswa mampu menguraikan program Teknologi Pendidikan
- Jika diberikan tes, mahasiswa mampu menyebutkan saran dan fasilitas Teknologi Pendidikan UNJ
- Jika diberikan tes, mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang kerja lulusan Teknologi Pendidikan

Dari tujuan pembelajaran di atas, pengembang dengan dosen melakukan diskusi secara mendalam untuk menentukan komponen – komponen atau materi apa saja yang akan ditampilkan dalam video. Hasil tahap ini tertuang pada Garis Besar Isi Media atau GBIM.

3. Hasil Tahap Development

Dalam model ADDIE ini, tahap development dibagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra produksi

Tahap ini adalah tahap awal sebelum memulai produksi. Tahap ini adalah perencanaan dari kegiatan produksi yang akan dilakukan. Pada tahap ini pengembang membuat synopsis dan treatment yang mengacu pada GBIM dan tertuang di dalam lampiran naskah.

Selanjutnya adalah menyusun naskah video profil mengenai program studi Teknologi Pendidikan. Format dari naskah tersebut adalah naskah video dokumenter yang mana profil program studi Teknologi Pendidikan akan dijelaskan oleh seorang narator.

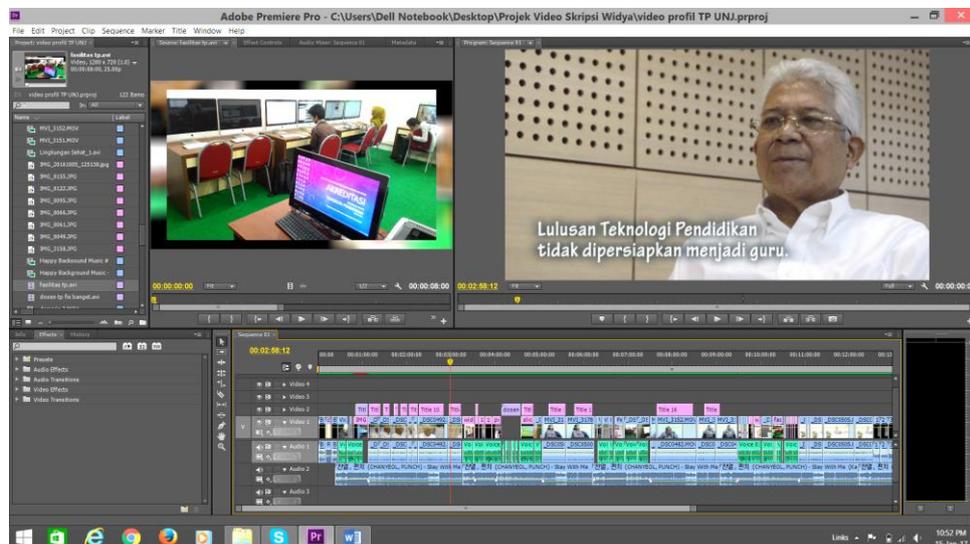
b. Produksi



Gambar 4.1. Produksi Video

Kegiatan produksi ini berlangsung selama kurang lebih 3 bulan. Selama kegiatan produksi ini berlangsung, pengambilan gambar di setiap sudut ruangan yang ada di program studi Teknologi Pendidikan. Selain itu crew mewawancarai beberapa narasumber untuk memperkuat informasi dan ditampilkan ke dalam video. Untuk pengambilan gambar, sutradara menyesuaikan dengan naskah yang telah dibuat. Hasil dari kegiatan ini akan dikumpulkan menjadi satu dan akan masuk ke dalam proses editing.

c. Pasca produksi



Gambar 4.2. Proses Editing

Tahap ini adalah tahap pengeditan gambar dan penyempurnaan video. Untuk software yang digunakan dalam mengedit video profil ini adalah menggunakan Adobe Premiere CS6. Gambar dan suara diolah dan ditambahkan beberapa efek yang sesuai agar dapat menghasilkan sebuah

video yang tidak membosankan. Jika proses editing ini sudah layak, maka video ini sudah siap untuk diputarkan.

4. Hasil Tahap Implementation

Pada ujicoba ini, pengembang melakukan perbaikan atas masukan dan revisi dari para ahli sebagai berikut :

- Ahli Materi

Tabel 4.1. Pengamatan Ahli Materi

Masukan/Saran	Revisi
Background papan hitam mading diganti dengan karya-karya mahasiswa	Mengganti tampilan mading menjadi karya – karya mahasiswa Teknologi Pendidikan
Tambahkan title dosen Drs. Ahmad Sadek, M.Pd dan tambahkan foto Drs. Zuhdi Hs, M.Pd	Menambahkan foto dosen yang belum masuk dan memperbaiki tittle dosen.
Tambahkan Cuption pada wawancara Bu Dewi dan Pak Robin	Memberi tambahan cuption 3 konsentrasi pada wawancara bu Dewi dan 2 Konsentrasi pada wawancara pak Robin

- Ahli Media

Tabel 4.2. Pengamatan Ahli Media

Masukan/Saran	Revisi
Hilangkan bumper opening counting leader	Berikan caption opening sebagai identitas video
Jangan timpa title dengan caption di bagian wawancara	Menggeser caption saat muncul title
Masalah teknis, setting iso dan white-balance sangat mempengaruhi kualitas gambar	Tingkatkan efek pencahayaan pada proses editing agar gambar lebih terang
Kualitas audio wawancara kurang baik	Naikkan volume suara wawancara

Setelah melakukan perbaikan dari pengamatan mengenai video profil ini, maka pengembang melanjutkan dengan melakukan uji coba kepada pengguna atau dalam hal ini adalah para mahasiswa tahun pertama.

5. Tahap Evaluasi

Penilaian yang dilakukan berdasarkan skala perbandingan 1 – 4 yang disimpulkan melalui skala sebagai berikut :

- 1,00 - 1,75 : Kurang Baik
- 1,76 - 2,50 : Cukup Baik

- 2,51 - 3,25 : Baik
- 3,26 – 4,00 : Sangat Baik

a. Hasil ujicoba *expert review*

Dibawah ini adalah hasil penghitungan yang didapat dari para ahli dengan rata-rata keseluruhan adalah **3,33**. Dari nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa video “Profil Program Studi Teknologi Pendidikan” termasuk dalam kategori nilai Sangat Baik.

Tabel 4.3 Hasil rata – rata nilai *expert review*

Responden	Rata-Rata
Ahli Materi Dra. Suprayekti, M.Pd	3.63
Ahli Media Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd	3.04
Total Rata-Rata Keseluruhan	3.33

b. Hasil ujicoba one to one

Dibawah ini adalah hasil rata-rat keseluruhan data pada uji coba *one to one* dengan nilai 3,52. Dengan begitu video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan masuk ke dalam kategori Sangat Baik.

Tabel 4.4. Hasil rata-rata nilai *one to one*

Responden	Rata-rata
Adam	3.56
Meidita	3.44
Maharani	3.56
Rata-Rata Keseluruhan	3.52

c. Hasil ujicoba kelompok (Small Group)

Dibawah ini adalah hasil rata-rata keseluruhan data pada uji coba *small group* dengan nilai 3,36. Dengan begitu video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan masuk ke dalam kategori Sangat Baik.

Responden	Rata-rata
M. Fairus	3.22
Rita	3.22
Bujairimy	3.56
Atiqah	3.33
Laela	3.44
Rata-Rata Keseluruhan	3.36

Tabel 4.5. Hasil rata-rata nilai *small group*

d. Hasil uji coba field test

Untuk tes hasil belajar, pengembang menyiapkan 15 orang responden, rata – rata mendapatkan nilai 8,50. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa video “Profil

Progra Studi Teknologi Pendidikan” sudah memiliki kualitas yang Sangat Baik.

Tabel 4.6. Hasil rata-rata nilai *field test*

No	Nama Siswa	Rata-rata
1	Safa Salsabila	9.5
2	Laylatul Wahidah	7.5
3	Cholifah Marliani	8.5
4	Faisal Iman	8.5
5	Efa Ramanfia	9
6	Meidiani Elsandra	7.5
7	Mustofah	9.5
8	Aulia Cahyani	9.5
9	Tuareq	7.5
10	Adinda Rezdy	8
11	Kristina Fitriani	9.5
12	Galang Wibisono	8.5
13	Pahrul Rizal	8.5
14	Ragil Prasetyo	8
15	M. Fatih Abayyu	8
Total Hasil Rata-Rata Keseluruhan		8.50

C. Prosedur Pemanfaatan

Video profil ini disajikan sebagai media informasi tambahan yang lebih lengkap bagi para mahasiswa tahun pertama dalam mengenal program studi Teknologi Pendidikan. Sebelum memulai perkuliahan, diharapkan untuk mempersiapkan ruang kelas atau ruangan yang akan digunakan dalam keadaan yang tenang dan nyaman.

Selanjutnya siapkan peralatan audio visual seperti televise dan DVD player atau layar proyeksi dan LCD proyektor serta computer atau laptop untuk menayangkannya. Dalam menyaksikan dibutuhkan seorang pembimbing atau dosen atau orang yang mengerti tentang S1 Teknologi Pendidikan. Pembimbing akan mengontrol aktifitas mahasiswa selama menyaksikan video profil ini. Selain itu pembimbing juga berperan sebagai fasilitator saat mahasiswa bertanya hal-hal yang tidak dimengerti saat menyaksikan video profil.

Video profil ini ditayangkan pada saat pengenalan progam studi Teknologi Pendidikan yang dilaksanakan sebelum perkuliahan dimulai (MPA). Video profil ini akan menambah pengetahuan kepada mahasiswa untuk melengkapi informasi yang diketahui mengenai program studi Teknologi Pendidikan.

D. Keterbatasan Pengembang

Pengembang video profil ini sudah dirancang sebaik mungkin, namun pada proses pengembangannya, ada beberapa keterbatasan, diantaranya kamera yang digunakan berganti-ganti. Meskipun masih satu jenis, kameramen kesulitan untuk mengatur ulang warna dan white balance sehingga menyebabkan tone warna video yang dihasilkan menjadi berbeda. Kemudian saat melakukan editing terhambat pada laptop yang tidak mampu menginstall program atau software yang dibutuhkan sehingga editor berusaha mengedit video di laptop yang berbeda.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembang video profil ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh tentang bagaimana mengembangkan sebuah video profil yang pada akhirnya menghasilkan sebuah produk yang berupa media video. Topik pembahasan dalam video profil ini mengenai profil program studi Teknologi Pendidikan untuk memberikan gambaran awal dasar program studi Teknologi Pendidikan yang dapat dijadikan sumber informasi yang lebih lengkap.

Dalam mengembangkan video profil ini pengembang menggunakan model ADDIE dalam prosedur pengembangannya. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan dalam proses pengembangannya, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap ini pengembang melakukan identifikasi kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa. Hasil yang didapat berupa data kebutuhan mahasiswa untuk membuat video profil sesuai dengan yang diharapkan.

2. Desain

Pada tahap ini pengembang bersama dosen pembimbing melakukan diskusi secara mendalam untuk membuat rumusan

tujuan umum dan tujuan khusus sesuai dengan data yang telah disiapkan.

3. Development

Pada tahap ini, pengembang melakukan proses produksi yang terdiri dari tiga tahap yaitu pra produksi (membuat synopsis, treatment, dan naskah), produksi (pengambilan gambar dan wawancara narasumber) dan pasca produksi (pemilihan gambar dan editing).

4. Implementasi

Pengembang meminta masukan dari para ahli untuk mendapatkan feedback (masukan/saran) sehingga dapat memperbaiki kekurangan yang ada dalam video Profil Program Studi Teknologi Pendidikan.

5. Evaluasi

Pada tahap ini, pengembang melakukan uji coba expert review, one to one, small group, dan field test. Responden yang terlibat pada uji coba pada pengembangan ini adalah 23 orang mahasiswa dan 2 orang ahli. Hasilnya sangat baik dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi tambahan yang lebih lengkap bagi mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan tahun pertama.

B. Implikasi

Pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai pelengkap informasi mengenai program studi Teknologi Pendidikan. pengembangan video profil ini sudah dilakukan uji coba dengan hasil penilaian yang sangat baik. Video profil ini juga diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa baru atau calon mahasiswa yang tertarik dengan program studi teknologi pendidikan.

Pengembang media video ini memberi masukan kepada mahasiswa program studi teknologi pendidikan yang ingin mengembangkan sebuah media khususnya video profil. Video profil program studi teknologi pendidikan ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran lainnya.

Video profil ini juga memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Dengan adanya video profil ini memudahkan dosen dalam memberikan perkuliahan. Selain itu, video profil ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa untuk yakin akan berhasil dalam program studi teknologi pendidikan.

C. Saran

Sesuai dengan isi kesimpulan dan implikasi dari penelitian pengembangan produk video profil ini, maka pengembang menyarankan untuk :

- Dalam mengembangkan video profil mengenai program studi teknologi pendidikan ini dibutuhkan kedalaman konsep, konsistensi, kesabaran, konsentrasi, dan perencanaan waktu.
- Menjalin komunikasi yang baik dengan dosen agar tidak terjadi kesalah pahaman.
- Sebaiknya mempertimbangkan jadwal uji coba kepada para pengguna agar dapat menyesuaikan jadwal antara pengembang dan pegguan.
- Selalu membackup atau menduplikasi penelitian yang sedang dikembangkan untuk menghindari hal-hal yang tidak terduga seperti kehilangan atau rusak pada laptop.
- Mencari tahu lebih banyak mengenai literasi Tknologi Pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan; satuan tugas dan terminology terjemahan*. Jakarta: PAU-UT dan Rajawali Persada
- Arief. S. Sadiman, 1966. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Bake, Robert L and Schultz et al. 1979. *Intructional Product Development*. London: Van Nostrand Reinhold
- Barbara Seels, dan Rita Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : PT Unit Percetakan UNJ
- Benny A, Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Darmono. 2007. *Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Grasindo
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana
- Eveline Siregar dan Cecep Kustandi. 2010. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Fasilitas Dalam Web Based Learning. Perspektif Ilmu Pembelajaran. Vol. 22 Th. XIII Oktober 2010*. Jakarta : FIP UNJ
- Ishak Abdulha, Deni Darmwan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Rafli, Zainal, Asep Supena, dkk. 2013. *Pedoman Akademik 2013/2014 Fakultas Ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Jakarta.

Smaldino, Deborah, dkk. 2008. *Intructional Technology And Media For Learning*. Virginia : Pearson Merrill Prentice Hall

Sudiyono. 2004. *Menejemen Pendidikan Tinggi*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Syamsy LN. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Warsihna, Jaka. 2003. *Pembuatan Media Video dan Modul Pengembangan*. Jakarta : Pemanfaatan Konten Jardiknas.

<http://jurnal->

online.um.ac.id/data/artikel/artikel4869BC67FD9FD14647441F5AF348E025.pdf

http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/company_profile/3.%20Company%20Profile%20%yang%20Efektif.pdf

GARIS BESAR ISI MEDIA

N O	TUJUAN UMUM	TUJUAN KHUSUS	MATERI	SUB POKOK BAHASAN	PENYAJIA N
1	Mahasiswa mampu mendeskripsi kan program studi teknologi pendidikan secara umum	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah berdirinya teknologi pendidikan unj	Sejarah S1 Teknologi Pendidika n di UNJ	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Berdirinya • Perkembangan Teknologi Pendidikan 	Wawancara fokus sejarah TP dengan menampil kan visual
		Mahasiswa mampu mendeskripsika n tujuan, Visi dan Misi yang dimiliki teknologi pendidikan unj	Tujuan, Visi dan Misi Teknol ogi Pendidi kan	<ul style="list-style-type: none"> • TujuanTeknologi Pendidikan • Visi dan Misi Teknologi Pendidikan 	Visual kegiatan Teknologi Pendidika n
		Mahasiswa mampu menguraikan program Teknologi Pendidikan	rogram Akademik Teknologi Pendidika n	3 Konsentrasi <ul style="list-style-type: none"> • Desain Pembelajaran • Teknologi Kinerja • Media Pembelajaran 	Wawancara dengan Kaprodi Teknologi Pendidikan

		<p>Mahasiswa mampu menyebutkan sarana dan fasilitas TP UNJ</p>	<p>arana dan Prasarana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Secara fisik (ruangan yang digunakan) • Non fisik (Web Bali) 	<p>Visual sarana dan fasilitas TP</p>
		<p>Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang kerja lulusan TP</p>	<p>Alumni Teknologi Pendidikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • konsentrasi Media • Konsentrai Teknologi Kinerja • Konsentrasi Desain Pembelajaran 	<p>Wawancara alumni dan visual tempat bekerja</p>

NASKAH VIDEO

**PROFIL PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



Penulis Naskah:

Widya Restu Perwitasari

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2016

1.	Standar Kompetensi	:	Memahami Program Studi Teknologi Pendidikan
2.	Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah berdirinya teknologi pendidikan unj ▪ Mahasiswa mampu mendeskripsikan tujuan, Visi dan Misi yang dimiliki teknologi pendidikan unj ▪ Mahasiswa mampu menguraikan program Teknologi Pendidikan ▪ Mahasiswa mampu menyebutkan sarana dan fasilitas TP UNJ ▪ Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang kerja lulusan TP
3.	Sasaran	:	Mahasiswa tahun pertama
4.	Durasi	:	15 menit
5.	Penulis Naskah	:	Widya Restu Perwitasari
6.	Pengkaji isi	:	Dra. Suprayekti, M.Pd
7.	Pengkaji Media	:	Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd
8.	Teknik Penyajian	:	Dokumentasi

9. Sinopsis:

Video profil ini akan memperlihatkan dengan jelas tentang program studi teknologi pendidikan sebagai sumber informasi gambaran awal bagi mahasiswa tahun pertama atau mahasiswa baru yang tertarik dengan program studi teknologi pendidikan. Dalam video ini akan dijelaskan mulai dari program perkuliahan, fasilitas, hingga mengetahui prospek pekerjaan yang dapat menjadi motivasi mahasiswa untuk menjadi seorang teknolog pendidikan yang baik. Video profil ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi tambahan kepada mahasiswa yang ingin mencari tahu lebih dalam lagi mengenai program studi teknologi pendidikan.

10. Treatment :

Tampilan pertama adalah gedung UNJ dari sudut depan dengan diiringi musik yang kemudian langsung masuk pada penjelasan narator. Setelah itu mulai masuk ke dalam gedung fakultas ilmu pendidikan dan langsung menuju pintu program studi teknologi pendidikan. Sebelum masuk lorong teknologi pendidikan, diperlihatkan cupation visi dan misi yang dibuat roll atau berjalan. Selanjutnya, masuk penjelasan sejarah yang diberikan oleh Prof. Atwi Suparman yang mana beliau adalah salah satu dosen awal berdirinya Teknologi pendidikan di Indonesia. Ditampilkan juga foto-foto dosen Teknologi pendidikan yang kemudian foto Prof. Yusufhadi Miarso yang bisa disebut bapak Teknologi Pendidikan yang mana beliau adalah pelopor pertama Teknologi Pendidikan masuk ke Indonesia. Selain itu juga ditampilkan foto-foto dosen saat ini yang ditampilkan secara bergantian.

Penjelasan mengenai definisi AECT 2004 mengenai Teknologi Pendidikan yang akan dirujuk dalam penentuan konsentrasi. Hal ini akan dijelaskan oleh dosen teknologi pendidikan yaitu Dra. Dewi Salma P, M.Sc.Ed yang mana beliau selaku mantan ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Beliau menjelaskan mengenai 3 konsentrasi yang saat ini masih berjalan. Kemudian penjelasan lebih lanjut mengenai 3 konsentrasi oleh narator. Kemudian dilanjutkan lagi dengan penjelasan Dr. Robinson Situmorang, M.Pd yang mana saat ini beliau merupakan ketua program studi teknologi pendidikan, beliau menjelaskan jika kedepannya konsentrasi Teknologi Pendidikan hanya ada dua dan juga menjelaskan mengenai prospek Teknologi pendidikan di dunia kerja.

Selanjutnya adalah tampilan 2 cara proses pembelajaran teknologi pendidikan yaitu secara langsung dan tidak langsung. Kemudian penjelasan fasilitas yang mana ditampilkan ruangan-ruangan yang ada di dalam Teknologi Pendidikan. Setelah itu ditampilkan foto-foto kegiatan dosen teknologi pendidikan. Selanjutnya, diberikan tampilan wawancara pada tiga alumni teknologi pendidikan unj dari tiga konsentrasi yang ada yaitu, Ira Arini, Ria Oktavia, dan Damaris. Kemudian sebagai penutup video profil ditampilkan beberapa cuplikan wisuda dan gedung UNJ yang menjauh.

<p>Scane 4</p> <p>EXT : Foto para dosen awal Teknologi Pendidikan</p> <p>Zoom Out 00:56:00</p> <hr/>	<p>Fade In</p> <p>Para pengajar merupakan penggabungan dari jurusan pendidikan umum dan Didaktik-Metodik dengan adanya bantuan teknis tenaga dosen ahli dari Syracuse University, Amerika</p> <p>Fade Under</p> <hr/> <p>MUSIC: Insrumantal Backsound</p> <p>Fade Under</p>
<p>Scane 5</p> <p>EXT : Foto Prof Yusufhadi Miarso</p> <p>CAPTION : PROF.DR.YUSUFHADI MIARSO,M.SC.</p> <p>Zoom In 00:00:30</p> <hr/>	<p>Narator : Prof. Dr. Yusufhadi Miarso merupakan salah satu dari generasi pertama yang memelopori berkembangnya teknologi pendidikan di Indonesia sehingga sering dijuluki bapak Teknologi Pendidikan.</p> <p>Beliau merupakan satu-satunya orang non Amerika yang pernah meraih <i>Distinguished Service Award for Outstanding Activities and Achievement in Educational Technology</i> dari <i>Association for Education Communication and Technology (AECT)</i> pada tahun 1987</p> <p>Fade Up</p> <hr/> <p>MUSIC: Insrumantal Backsound</p> <p>Fade Up</p> <p>Narator : Saat ini Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta mempunyai 2 Guru Besar, 4 Doktor, dan 7 Magister yang sangat berkompeten dalam mengembangkan program studi Teknologi Pendidikan.</p>
<p>Scane 6</p> <p>EXT : Foto Dosen Teknologi Pendidikan saat ini</p> <p>Full Shoot 00:00:13</p>	<p>Fade Under</p> <hr/> <p>MUSIC:</p>

<p>_____ /</p> <p>Scane 7</p> <p>EXT : Background gedung UNJ</p> <p>Caption : Menurut AECT 2004, Technology Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.</p> <p>Full Shoot 00:00:09</p> <p>_____ /</p> <p>Scane 8</p> <p>EXT : Karya – karya mahasiswa Teknologi Pendidikan</p> <p>Full Shoot 00:00:10</p> <p>_____ /</p> <p>Scane 9</p>	<p>Insrumental Backsound Fade Under</p> <p>Narator : Menurut Asociation of Education Comunication 2004, Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.</p> <p>Fade In</p> <p>_____ /</p> <p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade In</p> <p>Narator : Merujuk pada definisi AECT tersebut, terbentuk 3 konsentrasi yang ada di dalam program studi teknologi pendidikan.</p> <p>Fade Under</p> <p>_____ /</p> <p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade Out</p> <p>Voice : Bu Dewi Salma : Penjelasan 3 konsentrasi, yaitu Pengelola pembelajaran, Pengembangan Media, dan Teknologi Kinerja.</p> <p>Fade In</p> <p>_____ /</p>
---	---

<p>EXT : Video wawancara Bu Dewi</p> <p>Cuption : <i>Dewi Salma Prawiradilaga, M.Sc.Ed.</i> Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan</p> <p>Medium Shoot 00:01:11</p> <hr/>	
<p>Sequens 2 Scane 1</p> <p>Establishing Shoot EXT : kampus UNJ dan berbagai kegiatan mahasiswa dalam 3 konsentrasi program mata kuliah</p> <p>Full Shoot 00:00:11</p> <hr/> <p>Scane 2</p> <p>EXT : Kegiatan pada konsentrasi desainer pembelajaran (presentasi)</p> <p>Full Shoot 00:00:14</p>	<p>MUSIC: Insrumantal Backsound Fade In</p> <p>NARASI : Dalam mengupayakan mahasiswa menjadi seorang tegnolog yang berkompeten, maka program studi teknologi pendidikan membagi menjadi 3 konsentrasi yaitu desainer pembelajaran, pengembang media pembelajaran, dan pengembang teknologi kinerja</p> <p>Fade Down</p> <hr/> <p>MUSIC: Insrumantal Backsound Fade Down</p> <p>NARASI : Desainer Pembelajaran, konsentrasi ini menyiapkan lulusan yang mampu mengembangkan kurikulum diberbagai satuan pendidikan serta dapat mengelola sumber belajar dengan baik.</p> <p>Fade Under</p> <hr/>

<p>Scane 3</p> <p>EXT : kegiatan pada konsentrasi Pengembangan Media Pembelajaran (kelas animasi/komgraf)</p> <p>Full Shoot 00:00:17</p>	<p>MUSIC: Insrumantal Backsound Fade Under</p> <p>NARASI : Pengembang media pembelajaran, konsentrasi ini mengacu pada kemampuan dalam mengembangkan sumber belajar dari yang bersifat konvensional hingga pemanfaatan TIK bagi suatu lembaga pendidikan secara mandiri</p> <p>Fade Under</p>
<p>Scane 4</p> <p>EXT : kegiatan pada konsentrasi Teknologi Kinerja (pelatihan)</p> <p>Zoom In 00:00:15</p>	<p>MUSIC: Insrumantal Backsound Fade Under</p> <p>NARASI : Untuk konsentrasi Teknologi Kinerja, mahasiswa diberi kompetensi yang mengacu pada kebutuhan organisasi untuk peningkatan mutu kinerja SDM melalui berbagai upaya belajar.</p> <p>Fade Up</p>
<p>Scane 5</p> <p>EXT : Video wawancara Pak Robinson Situmorang</p> <p>Cuption : Dr. Robinson Situmorang, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ</p> <p>Medium Shoot 00:01:53</p>	<p>MUSIC: Insrumantal Backsound Fade Out</p> <p>Voice : Pak Robinson Penjelasan 2 konsentrasi yaitu Teknologi Pembelajaran dan Teknologi Kinerja</p> <p>Fade In</p> <p>MUSIC: Insrumantal Backsound</p>

<p>Scane 6</p> <p>EXT : Tampilan pembelajaran di kelas dan dengan online dengan menggunakan Web Bali</p> <p>Cuption : www.web-bali.net atau pada domain www.courses.web-bali.net</p> <p>Zoom Out 00:00:32</p> <hr/>	<p>Fade Down</p> <p>NARASI : Dalam melakukan perkuliahan, program studi Teknologi Pendidikan menggunakan 2 cara dalam melakukan pembelajaran yaitu secara langsung dengan melakukannya di kelas dan secara tidak langsung dengan memanfaatkan internet.</p> <p>Program studi Teknologi pendidikan juga sudah melakukan pembelajaran melalui online dengan membuat web yang biasa disebut Web-BALI yaitu Web Based Learning Indonesia</p> <p>Fade Under</p> <hr/> <p>MUSIC: Insrumantal Backsound</p> <p>Fade Under</p>
<p>Scane 7</p> <p>EXT : Berbagai karya-karya dan Fasilitas penunjang pembelajaran bagi mahasiswa teknologi pendidikan</p> <p>Full Shoot 00:00:28</p> <hr/>	<p>NARASI : Untuk menunjang pembelajaran pada setiap konsentrasi, program studi teknologi pendidikan memberikan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh para mahasiswanya. Diantaranya ada Lab Machintos, Lab Multimedia, Studio video, Studio Audio, Ruang grafis, ruang Dosen, ruang baca, dan ruang rapat/sidang.</p> <p>Fade In</p> <hr/>

<p>Sequens 3 Scane 1</p> <p>EXT : Foto para dosen teknologi pendidikan dalam rapat kerja</p> <p>Clouse Up 00:00:20</p> <hr/>	<p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade In</p> <p>Narator: Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, membuat para tegnolog pendidikan dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan menjadi lebih besar. Untuk menjawab tantangan tersebut program studi teknologi pendidikan berupaya menghasilkan lulusan-lulusan yang berkompeten.</p> <p>Fade Under</p> <hr/>
<p>Scane 2</p> <p>EXT : Video wawancara dengan alumni</p> <p>CUPTION Ira Arini, M.Pd Desain Pembelajaran</p> <p>Medium Shoot 00:02:09</p> <hr/>	<p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade In</p> <p>Voice : Keterangan Alumni konsetrasi desainer pembelajaran</p> <p>Fade Out</p> <hr/>
<p>Scane 3</p> <p>EXT : Video wawancara dengan alumni</p> <p>CUPTION Ria Oktari Pengembang Media</p> <p>Full Shoot 00:01:12</p> <hr/>	<p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade In</p> <p>Voice : Keterangan Alumni konsentrasi pengembang media pemelajaran</p> <p>Fade Out</p> <hr/>
<p>Scane 4</p> <p>EXT : Video wawancara dengan alumni</p>	<p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade Under</p>

<p>CUPTION Damaris Hastiti M Teknologi Kinerja</p> <p>Medium Shoot 00:02:16 _____ /</p> <p>Scane 5</p> <p>EXT : kegiatan mahasiswa, wisuda, dsb.</p> <p>Zoom out 00:00:24 _____ /</p> <p>CLOSING: Lambang Unj & Teknologi Pendidikan</p> <p>CUPTION TEKNOLOGI PENDIDIKAN 2016 Coustery Youtube</p> <p>Full Shoot</p>	<p>Voice : Keterangan Alumni konsentrasi teknologi kinerja</p> <p>Fade Up _____ /</p> <p>MUSIC: Insrumental Backsound Fade Up</p> <p>NARASI : Lulusan disebut teknolog pendidikan yang terbuka, inovatif, <i>problem solver</i> yang baik sebagai manusia Indonesia yang berbudi luhur, menjunjung tinggi azas kejujuran, dalam profesi merancang proses pembelajaran di lintas organisasi, dan jenjang pendidikan</p> <p>Fade Out _____ /</p> <p>MUSIC: Fade Out</p>
---	---

DAFTAR RIWYAT HIDUP

WIDYA RESTU PERWITASARI. Anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir



di Bogor pada tanggal 14 Januari 1994 dari pasangan bapak Didik Hermanto dan ibu Rusmi.

Riwayat Pendidikan:

Penulis mengawali pendidikan di taman kanak-kanak Rose (1998-1999), kemudian berlanjut pada pendidikan formal di SDN 06 Pagi Kelapa Dua Wetan (1999-2005), kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah di MTs PKP Jakarta Islamic School (2005-2008), lalu melanjutkan SMK PKP 1 Jakarta Islamic School (2008-2011). Kemudian pada tahun 2011, penulis melanjutkan pendidikan tinggi dengan program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta melalui jalur Penmaba.