

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Masalah**

Saat ini, seluruh aspek kehidupan tidak lepas dari perkembangan teknologi, baik sosial, ekonomi, politik, dan juga pendidikan. Di era globalisasi, kemajuan teknologi semakin berkembang pesat dan berperan besar yang sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Banyak orang yang bergantung pada perkembangan teknologi dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sarana meningkatkan kualitas dalam pendidikan. Demi tercapainya pendidikan yang berkualitas, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran. Peranan teknologi dalam pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik agar lebih kreatif dalam menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran demi menciptakan materi yang mudah diakses.

Pengaruh teknologi dalam pembelajaran sangat berdampak baik. Berbagai macam media pembelajaran kini tersedia dan model pembelajaran baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi terus bermunculan.

Menurut Kemp & Dayton dalam Daryanto (2010: 6) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran.<sup>1</sup>

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi komputer, (4) media hasil gabungan berbagai teknologi.<sup>2</sup> Media pembelajaran bukan hanya perangkat tambahan dalam proses pembelajaran, tetapi elemen penting yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam, menarik, dan efektif untuk peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pendidik harus siap melakukan inovasi perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Budiyo, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300

<sup>2</sup> Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016) h. 7

<sup>3</sup> Teni Nurrita, (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, Vol. 03. No. 1, Hal. 172

Universitas Negeri Jakarta memiliki Program Studi Teknologi Pendidikan. Program Studi ini memiliki salah satu profil lulusan yaitu mampu melakukan rekayasa belajar dengan cara mendesain, mengembangkan, mengelola, memanfaatkan dan mengevaluasi proses dan sumber belajar dengan menjunjung tinggi etika profesi. Untuk mencapai salah satu profil lulusan tersebut maka diselenggarakan mata kuliah Antropologi Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan.

Antropologi Pendidikan merupakan suatu disiplin ilmu terapan yang mengkaji praktek pendidikan dalam perspektif budaya. Materi pada Antropologi Pendidikan ini mencakup konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang cukup kompleks sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran bagi pendidik dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur bersama Bapak Drs. Zuhdy HS, M.Pd sebagai dosen pengampu mata kuliah Antropologi Pendidikan ternyata di mata kuliah Antropologi Pendidikan masih kurang sumber belajar dan juga media pembelajaran yang memudahkan mahasiswa pada proses pembelajaran. Walaupun sudah tersedia *Learning Management System* (LMS) untuk mata kuliah Antropologi Pendidikan pada tahun 2023, LMS tersebut masih sangat baru dan hanya berupa teks. Sehubungan dengan hal tersebut, dosen pengampu membutuhkan alternatif media pembelajaran lainnya untuk mendukung materi Antropologi Pendidikan.

Peneliti juga melakukan survei kepada mahasiswa angkatan Teknologi Pendidikan 2020 dan 2021 sebanyak 8 responden. Hasil survei yang didapatkan adalah pada mata kuliah Antropologi Pendidikan Teknologi Pendidikan UNJ, media pembelajaran yang digunakan masih sangat minim dan belum memadai. Selain itu juga kurang tersedianya sumber belajar yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran tidak efektif.

Para mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut karena kurang tersedianya media pembelajaran. Mereka mencari referensi dari internet yang terkadang timbul masalah keraguan dengan kevalidan materi yang mereka dapat. LMS yang pernah dikembangkan pada online course UNJ juga masih sangat baru sehingga masih membutuhkan pengembangan media pembelajaran lainnya agar memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang kompleks. Selain itu, ada beberapa topik yang pembahasannya sulit dicari dan didapatkan. Tidak sampai disitu, materi yang mereka dapatkan juga hanya berformat teks dan jarang menemukan materi yang dikemas secara menarik.

Berdasarkan definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”<sup>4</sup>*

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, serta mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pendidikan dapat memecahkan berbagai masalah yang terkait dengan pembelajaran dan memfasilitasi belajar dengan cara yang efektif. Salah satu upaya untuk memfasilitasi belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Dilihat dari materi Antropologi Pendidikan yang kompleks dan abstrak, maka media pembelajaran yang tepat adalah media video. Menurut Munir (2012: 289), “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik“. Pembelajaran dengan menggunakan media video ini dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu pemahaman materi yang disajikan dengan visualisasi berupa video (Slamet Kurniawan Fahrurrozi, Dwi Maryono, 2017).<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Dewi S. Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.31.

<sup>5</sup> Slamet Kurniawan Fahrurrozi, Dwi Maryono, & Cucuk Budiyanto. “*Indonesian Journal of Informatics Education Simple Additive Weighting Method in the Development of a System Assessing the Feasibility of. Indonesian*”, *Journal of Informatics Education*, 1(2), (Desember, 2017). 49-56

Mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari materi tanpa terikat dengan waktu dan tempat dengan menggunakan video pembelajaran. Mahasiswa juga dapat memutar video sebanyak yang diperlukan dan juga dapat mengontrol kecepatan pemutaran dalam memahami materi karena media video dapat memvisualisasikan hal-hal yang bersifat konseptual sehingga dapat memudahkan penyampaian materi.

Berdasarkan hasil survei kepada mahasiswa TP UNJ, mereka menyebutkan bahwa media pembelajaran video merupakan salah satu media yang menurut mereka efektif dan dapat digunakan pada mata kuliah Antropologi Pendidikan TP UNJ. Dilanjutkan saran lainnya berupa poster atau infografis dalam media video agar terciptanya visualisasi yang baik dan relevan dengan topik pembelajaran.

Video merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Menurut Situmorang (2006), materi yang dapat dipertimbangkan untuk suatu media video adalah materi yang berhubungan dengan proses, prosedural, sikap, faktual, materi yang sifatnya langka, materi yang memiliki resiko tinggi bila peserta didik berhadapan langsung dan materi yang membutuhkan aspek visual dalam pencapaian kompetensi.<sup>6</sup>

Pada materi Antropologi Pendidikan, topik yang mengandung pengetahuan yang bersifat faktual dan juga bersifat langka serta materi

---

<sup>6</sup> Robinson Situmorang. *Media Televisi, Pengetahuan Dasar Televisi dan Teknik Penulisan Naskah* (Jakarta: Pustekom, 2006) h. 11

yang membutuhkan aspek visual adalah Hakikat dan Sejarah Antropologi Pendidikan. Materi tersebut adalah materi pembuka dan juga sebagai dasar pada mata kuliah Antropologi Pendidikan, apabila materi tersebut dijelaskan melalui teks akan kurang dapat dipahami sehingga diperlukan media yang mampu meningkatkan pemahaman dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi mahasiswa. Topik Budaya Mendidik dalam Konteks Berbangsa dan Bernegara merupakan materi yang peristiwanya tidak mungkin dihadirkan secara fisik tapi dapat divisualisasikan melalui video pembelajaran agar dapat dipahami dengan jelas oleh mahasiswa.

Video pembelajaran merupakan media yang tepat untuk dikembangkan pada mata kuliah Antropologi Pendidikan sehingga bisa diakses oleh mahasiswa di LMS UNJ untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran, minimnya sumber belajar yang mudah diakses, dan juga video pembelajaran dapat digunakan sebagai penjelasan lebih lanjut oleh dosen pada pembelajaran Antropologi Pendidikan.

Terdapat beberapa jenis video pembelajaran seperti video animasi, dokumenter, knowledge capture, *explainer*, dan lain-lain. Tu (2015) dalam Krämer & Böhrs, mengidentifikasi enam jenis video web berbeda yang telah muncul di industri. Video *explainer* adalah salah satu dari jenis video

Internet, yang biasanya digunakan untuk menjelaskan topik sulit seperti proses kompleks, pelatihan, pedoman, dll.<sup>7</sup>

Berdasarkan deskripsi yang sudah dijabarkan, peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video explainer jenis live action yang dapat dimanfaatkan pada mata kuliah Antropologi Pendidikan Teknologi Pendidikan UNJ. Video *explainer live action* digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat faktual. Video *Explainer* jenis *Live action* sendiri merupakan jenis video langsung yang merekam orang sungguhan dan cocok digunakan untuk menyampaikan materi yang lebih serius.<sup>8</sup> Dengan demikian, video *explainer live action* akan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi karena menghadirkan visualisasi yang nyata sehingga materi tersampaikan dengan baik. Efektifitas jenis video ini juga dibuktikan oleh Krämer & Böhrs (2016:255) bahwa video *explainer* efektif dalam menyampaikan fakta kompleks kepada kelompok sasaran dalam waktu yang sangat singkat.

Hasil pengembangan produk video pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah Antropologi Pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

---

<sup>7</sup> Andreas Krämer & Böhrs, S., How Do Consumers Evaluate *Explainer* Videos? An Empirical Study on the Effectiveness and Efficiency of Different *Explainer* Video Formats. *Journal of Education and Learning*, 6(1), (Desember, 2016). 254.

<sup>8</sup> Anisa Karima, *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Explainer Jenis Live Action Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ips Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sman 4 Bandung*. (Bandung: UPI, 2023), hal. 5.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijabarkan, peneliti dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata kuliah Antropologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
2. Media apa yang digunakan pada mata kuliah Antropologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
3. Kendala apa saja yang terjadi dalam proses pembelajaran mata kuliah Antropologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ?
4. Materi apa yang akan disajikan dalam media video?
5. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran untuk mata kuliah Antropologi Pendidikan untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa?

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan video pembelajaran

## 2. Materi

Produk video pembelajaran yang dikembangkan yaitu mata kuliah Antropologi Pendidikan pada materi Hakikat dan Sejarah Antropologi Pendidikan dan Budaya Mendidik dalam Konteks Berbangsa dan Bernegara.

## 3. Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022 yang mengambil mata kuliah Antropologi Pendidikan.

### **D. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran pada mata kuliah Antropologi Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

### **E. Kegunaan Pengembangan**

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi teoritis dan praktis sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.

- b. Diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian dalam mengembangkan video pembelajaran.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Mahasiswa

- 1) diharapkan dapat membantu memahami materi pada mata kuliah Antropologi Pendidikan.
- 2) diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang variatif dalam pembelajaran di mata kuliah Antropologi Pendidikan.

### b. Bagi Dosen

- 1) Diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Antropologi Pendidikan.

### c. Bagi Universitas

- 1) Diharapkan dapat menambah sumber belajar atau bahan ajar bagi mahasiswa dan dosen.
- 2) Diharapkan dapat menjadi contoh bagi dosen lain dalam menyajikan materi di setiap mata kuliah.