

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Belajar adalah suatu proses perubahan pada seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap dan berbagai kemampuan lainnya. Melalui belajar, seseorang mendapatkan pengetahuan baru yang meningkatkan kemampuan berfikir, kemudian pengetahuan menciptakan sebuah keterampilan.

Keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu melalui proses belajar terdiri dari keterampilan rohani dan keterampilan jasmani. Keterampilan rohani adalah kemampuan individu yang bersifat abstrak karena berhubungan dengan penghayatan, cara berfikir, dan kreativitas seseorang dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan keterampilan jasmani adalah kemampuan individu yang dapat diamati seperti praktik, penampilan, dan gerakan. Dari keterampilan tersebut, seseorang dapat membuat berbagai macam cara, ide, gagasan, alat, solusi, media, dan teknologi yang dapat memecahkan suatu masalah.

Media adalah perangkat penyajian pesan yang dapat mengirim pesan antara pengirim pesan ke penerima pesan. Isi dari pesan tersebut memiliki arti dan tujuan yang beragam tergantung dari wujud fisik

media pesan yang digunakan, yaitu untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian seseorang yang membacanya. Untuk menunjang seseorang dalam belajar dibutuhkan media-media pembelajaran yang berfungsi untuk memfasilitasi seseorang dalam proses belajar.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran. Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.¹ Media video pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat ditangkap oleh indera mata yang berisi konsep-konsep atau materi kompleks yang dikonversi menjadi menarik dan mudah dipahami sehingga dapat mempersingkat proses belajar dan mempengaruhi sikap.

Dalam membuat sebuah video pembelajaran, dibutuhkan banyak *crew* dengan keterampilan dan pengetahuan dalam berbagai bidang yang menyangkut dengan proses produksi video yaitu konsep video, yang diatur oleh sutradara, kemampuan menyusun skrip atau naskah oleh *script writer*, *storyboard*, sinematografi, peralatan produksi, dan pasca produksi dan

¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013, hlm. 63.

sebagainya. Keterampilan atau keahlian tersebut perlu diperhatikan oleh *crew* sesuai dengan peran nya masing – masing.

Keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran juga menjadi kompetensi yang harus dimiliki oleh beberapa lulusan perguruan tinggi. Salah satunya adalah lulusan dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Program studi Teknologi Pendidikan UNJ mempunyai dua konsentrasi yaitu Teknologi Kinerja dan Perancang Pembelajaran. Perancang pembelajaran mempunyai kompetensi untuk memanfaatkan sumber – sumber belajar yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran digunakan untuk memperjelas materi yang kompleks, video pembelajaran juga dapat memberikan nilai – nilai dan norma kepada peserta didik melalui cerita atau kisah yang di *film* kan.

Mata kuliah Pengembangan Media Video merupakan mata kuliah yang tersedia dan dapat diambil oleh mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan UNJ. Mata kuliah ini berbobot 4 SKS dan membina keahlian dalam bidang pengembangan program video dan televisi untuk pembelajaran. Mulai dari pengembangan naskah sampai produksi suatu program video dan televisi. Penullisan naskah akan diarahkan pada naskah instruksional, dan naskah cerita pendek yang akan dinilai dan diseleksi oleh dosen pengampu yang akan digunakan sebagai naskah produksi yang dilakukan di lapangan.

Sedangkan kegiatan produksi akan diarahkan pada pendekatan studio dan pendekatan lapangan. Mata kuliah ini memiliki komposisi 40 % teori dan 60% praktek. Pada saat jalannya perkuliahan metode yang digunakan adalah diskusi dan presentasi menggunakan *powerpoint* dengan referensi menggunakan video *youtube* dan beberapa penjelasan singkat mengenai praktik tugas akhir. Pelaksanaan tugas akhir atau praktik produksi tidak dapat dihadiri dan dibimbing oleh dosen pengampu dikarenakan kesibukan dan banyaknya mahasiswa yang dibimbing yang menyebabkan mahasiswa melakukan produksi besar tanda didampingi dosen pengampu dan kurang mengetahui proses dalam pembuatan video pembelajaran, akan lebih baik jika dosen pengampu menilai dan memberikan arahan langsung pada saat kegiatan praktik produksi agar mahasiswa dapat memahami peran mereka praktik produksi video.

Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah ini dan yang sedang mengambil mata kuliah PMV, mahasiswa kekurangan informasi mengenai kriteria naskah video yang “baik” dan kurangnya referensi belajar dalam hal produksi video untuk mahasiswa juga menjadi masalah belajar yang menyebabkan ketidaktahuan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan selama proses perkuliahan dan dalam praktik produksi besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Robinson Situmorang selaku dosen pengampu mata kuliah tersebut, antusias belajar dari individu mahasiswa dalam praktik pembuatan video dinilai kurang karena kurangnya sumber informasi dalam proses produksi besar. Kemudian mahasiswa sering lupa terhadap langkah – langkah yang telah dijelaskan pada saat perkuliahan, dari hal tersebut mahasiswa kemudian bertanya kepada dosen pengampu, mencari sumber dari internet dan bertanya ke beberapa senior mereka. Kemampuan individu dalam membuat naskah video pembelajaran juga masih kurang karena sedikitnya informasi mengenai penyusunan naskah film.

Berdasarkan definisi TP tahun 2004 yaitu, *“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource”*². Sesuai dengan definisi tersebut, Teknologi Pendidikan memfasilitasi pembelajaran dengan memecahkan masalah belajar melalui intervensi yang ditawarkan yaitu kawasan penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran guna meningkatkan kinerja. Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ berupaya untuk terus berinovasi dalam kegiatan

² Alan Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology : A Definition With Commentary*, Routledge, London, 2008, hlm. 2.

pembelajaran untuk mendorong lulusannya dalam berkontribusi dan berinovasi demi meningkatkan proses belajar dalam lingkungan sekitar.

Dalam permasalahan yang telah dijabarkan, masalah belajar dalam proses praktik produksi besar pada mata kuliah PMV dapat diatasi dengan beberapa solusi, salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah panduan mengenai praktik produksi video yang dapat menunjang kegiatan praktikum. Panduan praktikum memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan mengenai teknik pembuatan video, mulai dari langkah-langkah pra produksi, produksi, pasca produksi dan peran masing-masing *crew* dalam proses pembuatan video pembelajaran.

Menurut kajian jurnal pengembangan Buku Panduan Analisis Urinalisis untuk Mahasiswa PKL DIII Analisis Kesehatan di Laboratorium RSUD Budhi Asih, buku panduan merupakan buku yang memiliki tujuan memberikan informasi ataupun aspek lain yang berupa petunjuk atau suatu prosedur kegiatan, hal ini dibuktikan dari hasil penelitian berupa pengembangan buku panduan yang digunakan untuk memfasilitasi dalam membantu mahasiswa dalam proses pemeriksaan urinalisis³. Dengan menggunakan buku panduan, seseorang dapat memahami prosedur suatu kegiatan

³ Iswara, V., Sitepu, B., & Suprayekti, S. (2018, February 21). Pengembangan Buku Panduan "Urinalisis" di Laboratorium. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 49 - 57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPI.011.08>

sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Sebuah buku panduan dikatakan berhasil apabila panduan yang disampaikan di dalam buku tersebut dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh pembacanya.

Panduan yang akan dikembangkan akan berbentuk buku panduan elektronik dikarenakan karakteristik dari calon pengguna merupakan *digital native*. Bentuk elektronik ini juga mempunyai keuntungan yaitu dapat dibuka dimana saja dan diakses kapan pun melalui *smartphone* ataupun laptop. Panduan ini berfungsi sebagai pedoman dalam praktik produksi besar pada mata kuliah Pengembangan Media Video yang berisikan tentang proses produksi video dalam mata kuliah ini yaitu menerapkan pembuatan naskah, *jobdesk crew*, dan *editing*, yang ditaruh pada setiap alur produksi dalam panduan. Melalui pengembangan ini, diharapkan pelaksanaan praktik produksi dalam Pengembangan Media Video dapat berjalan dengan efektif dan efisien dengan mahasiswa yang aktif dalam praktik produksi tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apa saja keterampilan yang dibutuhkan dalam pembuatan media video?
2. Bagaimana langkah – langkah dalam memproduksi media video?

3. Bagaimana jobdesk dari masing – masing crew dalam produksi video?
4. Apakah kegiatan praktik produksi besar di mata kuliah Pengembangan Media Video sudah efektif ?
5. Bagaimana mengembangkan buku panduan produksi besar mata kuliah pengembangan media video di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut , maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah pengembangan buku panduan elektronik produksi besar mata kuliah pengembangan media video di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Pembatasan masalah tersebut dikarenakan penelitian ini ditunjukan untuk mengembangkan produk media berupa panduan elektronik mengenai produksi besar sebagai pedoman dalam praktik mata kuliah Pengembangan Media Video.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media berupa buku panduan elektronik untuk praktik produksi besar mata kuliah Pengembangan Media Video di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pelaksanaan praktik produksi mata kuliah Pengembangan Media Video secara teoritis ataupun praktis.

