

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pada aspek ekonomi, mobilisasi, transaksi, pelayanan, dan lain-lain. Tidak hanya itu, perkembangan teknologi juga memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan ini mengakibatkan transformasi holistik dalam bidang pendidikan. Pendidikan pada dasarnya memiliki esensi untuk memberdayakan sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas dan menjadikan setiap insan menjadi lebih bermanfaat serta bernilai bagi kehidupan. Untuk mencapai esensi dari pendidikan ini, dibutuhkan sistem atau kurikulum yang mampu menunjang dan memfasilitasi kebutuhan manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang akan berguna untuk diterapkan dalam kehidupan nyata melalui proses pembelajaran¹.

Salah satu fokus utama dalam pembelajaran adalah bagaimana guru dapat memfasilitasi peserta didik agar

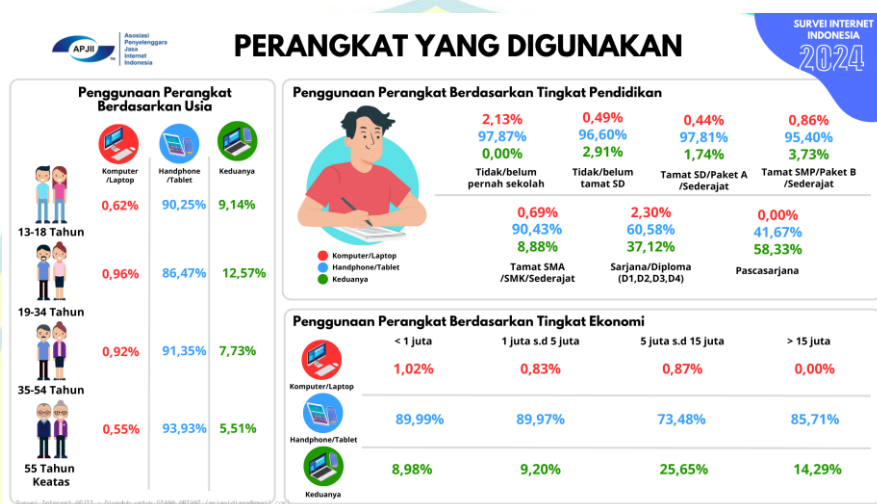
¹ Saodah, S., Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). *Pengaruh Globalisasi terhadap Siswa Sekolah Dasar*. Pandawa, 2(3), 377.

pembelajaran berjalan secara efektif. Memfasilitasi ini pada dasarnya tidak hanya sekadar menyediakan materi ajar, tetapi juga mencakup pemilihan metode, pendekatan, dan media yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan interaktif. Proses memfasilitasi yang tepat memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi materi secara mandiri, dan membangun pemahaman secara mendalam².

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat ini juga membawa tantangan tersendiri bagi guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga harus mampu memahami perubahan karakteristik peserta didik masa kini yang tumbuh sebagai bagian dari generasi *digital natives*., Istilah *digital natives* diperkenalkan oleh Marc Prensky (2001) untuk menggambarkan generasi yang sejak lahir telah terbiasa dengan teknologi digital seperti komputer, internet, dan perangkat mobile. Generasi ini memiliki cara berpikir, belajar,

² Tambunan, Maryana, Tasha Wulandari, and Dwi Diki Junior. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.04 (2024): 394.

dan berkomunikasi yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, terutama dalam hal preferensi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi³.



Gambar 1. 1 Persentase Penggunaan Jenis Perangkat Akses Internet Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan data Survei Internet Indonesia tahun 2024 oleh APJII, sebanyak 90,25% pengguna internet usia 13 - 18 tahun yang merupakan usia pelajar SMP hingga SMA mengakses internet menggunakan handphone atau tablet sebagai perangkat utama. Sementara itu, sebesar 95,40% responden pada tingkat pendidikan SMP atau setara juga menunjukkan penggunaan perangkat digital yang tinggi dalam aktivitas harian mereka. Fakta ini menunjukkan bahwa peserta didik saat ini telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital,

³ Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5), 2.

tidak hanya dalam kehidupan sosial tetapi juga dalam konteks pembelajaran. Dengan demikian, mereka membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik digital tersebut, yaitu yang bersifat interaktif, audiovisual, dan mudah diakses.

Salah satu karakteristik utama dari peserta didik generasi *digital natives* adalah preferensi terhadap materi pembelajaran yang bersifat visual dan menarik secara audiovisual. Palmer (2011) menegaskan bahwa generasi ini lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui gambar, video, dan elemen visual lainnya dibandingkan dengan teks tertulis. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik tersebut sebagai landasan dalam menyusun strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Integrasi media audiovisual seperti contoh video pembelajaran menjadi salah satu solusi yang potensial, sehingga menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran yang relevan, efektif, dan kontekstual⁴.

Pemahaman terhadap karakteristik *digital natives* oleh guru sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Kedekatan peserta didik dengan teknologi menuntut guru untuk meninggalkan

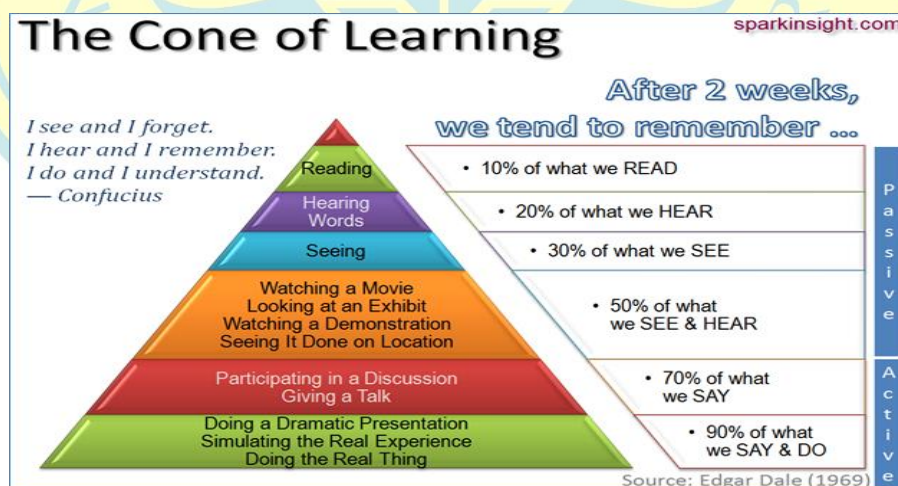
⁴ Palmer, E. (2011). *Visual Learning Styles Among Digital Natives*. Purdue University. 16.

pendekatan konvensional yang hanya berbasis ceramah atau teks, dan mulai beralih ke pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital. Namun, pergeseran pendekatan ini bukan hal yang mudah dilakukan, terutama jika guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru dalam merancang media yang sesuai menjadi kebutuhan yang mendesak dalam dunia pendidikan saat ini.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran digital adalah video pembelajaran. Media ini mampu menyajikan informasi secara visual dan auditif, yang sesuai dengan preferensi belajar digital natives. Penggunaan video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Namun demikian, masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi untuk membuat video pembelajaran sendiri, baik karena keterbatasan penguasaan teknologi, waktu, maupun pengalaman dalam mendesain materi berbasis multimedia⁵.

⁵ Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). *Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru Sdn Kebunagung II Sumenep*. Jurnal Abdimas Bina Bangsa, 4(2), 1623.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ambari Nur Widiati, S.Pd selaku guru Tim Bidang Akademik Kesiswaan dan Kehumasan SMPN 30 Jakarta pada tanggal 18 Maret 2025, diketahui bahwa video pembelajaran merupakan salah satu media yang dinilai paling relevan dan potensial untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMPN 30 Jakarta. Namun, Ibu Ambari juga menyampaikan bahwa sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan mengembangkan video pembelajaran secara mandiri, khususnya dalam penguasaan fitur - fitur perangkat lunak (software) editing video. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kurang optimal.⁶.



Gambar 1. 2 Cone of Experience (Edgar Dale)

⁶ Wawancara tidak terstruktur dengan Ambari Nur Widiati, tanggal 18 Maret 2025 di SMPN 30

Urgensi untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran tidak hanya didukung oleh hasil wawancara, tetapi juga diperkuat oleh teori dan data yang menunjukkan efektivitas media audiovisual dalam proses belajar. Berdasarkan *Cone of Experience* dari Edgar Dale, peserta didik cenderung hanya mengingat 20% dari materi yang disampaikan secara verbal, namun dapat mengingat hingga 50–70% ketika materi disampaikan melalui media audiovisual seperti video⁷.



Gambar 1. 3 Jenis Konten Hiburan yang Paling Sering Dikunjungi Pengguna Internet Indonesia Tahun 2024

Selain itu, berdasarkan hasil Survei Internet Indonesia tahun 2024 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), video *online* menjadi konten digital yang

⁷ Repelino, Betari Cinta, et al. *Perbandingan Efektivitas Video Pembelajaran Ceramah dan Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Action Research Journal Indonesia (ARJI) 6.4 (2024): 395.

paling sering diakses oleh remaja, dengan persentase mencapai 76,31%⁸. Fakta ini menunjukkan bahwa video telah menjadi bagian integral dari aktivitas digital generasi muda, yang menuntut guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran mereka agar sejalan dengan karakteristik dan kebiasaan peserta didik. Sejalan dengan temuan berbagai penelitian, video terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penguasaan guru dalam merancang video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran sangatlah penting.

Salah satu faktor mendasar yang menyebabkan keterbatasan guru dalam mengembangkan video pembelajaran adalah karakteristik mayoritas guru di SMPN 30 Jakarta yang tergolong *digital immigrants*, yaitu generasi yang tidak tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital sejak awal. *Digital immigrants* umumnya menghadapi tantangan lebih besar dalam mengadopsi teknologi ke dalam praktik pembelajaran. Meskipun beberapa guru telah mencoba memanfaatkan media video, kenyataannya berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rizky Adhitya, S.Pd selaku guru Bahasa Indonesia dan

⁸ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). *Survei Internet Indonesia 2024*, hlm. 64.

TIK mayoritas guru hanya mengandalkan video dari YouTube tanpa proses kurasi, adaptasi materi, atau penyesuaian dengan prinsip pembelajaran dan kebutuhan peserta didik⁹.

Ketidaksesuaian konten video dengan karakteristik peserta didik dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar, kesulitan memahami materi, dan minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang tergolong sebagai *digital natives* membutuhkan media yang dinamis, terstruktur, dan interaktif. Penelitian Adriyanto dkk (2019) juga menunjukkan bahwa video pembelajaran yang tidak mengikuti prinsip desain multimedia justru meningkatkan beban kognitif dan menurunkan efektivitas belajar. Mayer menekankan pentingnya elemen - elemen seperti *signaling*, *coherence*, dan *redundancy* dalam merancang media pembelajaran berbasis video, agar mampu mengelola beban kognitif dan membimbing atensi siswa secara efektif¹⁰.

Hal senada juga ditegaskan oleh Winslett (2014), bahwa penggunaan video secara sembarangan tanpa perencanaan instruksional yang matang tidak menjamin tercapainya *learning outcomes*. Meskipun video memiliki daya tarik tinggi, namun

⁹ Wawancara tidak terstruktur dengan Bapak Rizky Adhitya, tanggal 18 Maret 2025 di SMP Negeri 30 Jakarta.

¹⁰ Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020, July). *Multimedia Aspects in Online Learning Video Content*. In 3rd International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2019). Atlantis Press, 2020. p 157-158.

tanpa pemahaman terhadap prinsip desain pembelajaran, efektivitasnya tidak dapat dimaksimalkan. Oleh karena itu, kemampuan guru untuk memproduksi video pembelajaran yang sesuai dengan konteks kelas dan karakteristik peserta didik merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran¹¹.

Berkaitan dengan itu, peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media video pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan krusial di SMPN 30 Jakarta yang perlu difasilitasi. Video tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media yang mampu menjembatani kebutuhan belajar generasi *digital natives* yang terbiasa dengan konten audiovisual. Dengan kemampuan merancang dan memproduksi video secara mandiri, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi sebagai bagian dari kompetensi pedagogik guru. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya sistematis, salah satunya melalui program

¹¹ Winslett, G. *What Counts as Educational Video?: Working Toward Best Practice Alignment Between Video Production Approaches and Outcomes*. Australasian Journal of Educational Technology, (2014). 30(5).

pelatihan yang membekali guru dengan keterampilan teknis dan praktik dalam mengembangkan video pembelajaran. Pelatihan yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan media yang efektif, aplikatif, dan selaras dengan kebutuhan belajar peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ambari Nur Widiati dan Bapak Rizky Adhitya, diketahui bahwa sebagian besar guru di SMPN 30 Jakarta sudah cukup familiar menggunakan perangkat lunak desain grafis daring seperti Canva. Mereka telah memanfaatkannya untuk membuat infografis, poster, presentasi, dan *e-flyer* pada berbagai peringatan hari besar. Familiaritas ini menjadi modal awal yang potensial dalam mengembangkan kompetensi guru, khususnya dalam konteks produksi video pembelajaran. Namun, kemampuan guru masih terbatas dalam mengintegrasikan elemen desain, animasi, dan narasi visual menjadi video pembelajaran yang utuh dan sistematis.

Berkaitan dengan hal itu, program pelatihan yang dirancang akan difokuskan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan memproduksi video pembelajaran secara mandiri. Setiap guru akan menggunakan laptop masing - masing dalam mengikuti

pelatihan yang mencakup: pengenalan prinsip dasar desain instruksional untuk video, eksplorasi fitur perangkat lunak editing video pembelajaran, serta strategi pemanfaatan video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Program ini diharapkan dapat menjadi intervensi yang tepat dalam mengatasi keterbatasan guru serta mendorong kreativitas mereka dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan keterampilan tersebut, guru dapat menyesuaikan konten ajar dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa. Video pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri juga memungkinkan guru mengintegrasikan pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalahnya diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi keterampilan guru di SMPN 30 Jakarta dalam mengembangkan video pembelajaran?.

2. Kendala apa saja yang dihadapi guru dalam mengembangkan video pembelajaran secara mandiri?.
3. Bagaimana kebutuhan guru SMPN 30 Jakarta terhadap pelatihan pembuatan video pembelajaran yang efektif?.
4. Bagaimana mengembangkan program pelatihan “produksi video pembelajaran untuk para guru SMPN 30 Jakarta?.

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ruang lingkup penelitian ini akan berfokus pada identifikasi masalah nomor 4, yaitu mengembangkan program pelatihan “produksi video pembelajaran” untuk para guru SMPN 30 Jakarta.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan program pelatihan “produksi video pembelajaran” guna untuk para guru SMPN 30 Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, pengembangan ini diharapkan akan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini menjadi dasar pendukung yang dapat dijadikan sebagai salah satu referensi kajian relevan bagi para peneliti lainnya. Penelitian ini diharapkan juga mampu memperluas kajian dan referensi mengenai pengembangan pelatihan video pembelajaran untuk guru.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini diharapkan akan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat dan mengedit video pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, dan membantu guru dalam mengatasi keterbatasan waktu tatap muka dengan siswa melalui materi video yang dapat diakses kapan saja.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel melalui video pembelajaran yang menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui penyampaian visual dan audio yang lebih jelas, dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam belajar.

c. Pihak SMPN 30 Jakarta

Penelitian ini diharapkan akan mendukung inovasi dalam metode pembelajaran dengan mengadopsi teknologi digital, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media yang lebih efektif.

