

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting. Terlebih di masa kini yang merupakan zaman yang sangat maju. Sehingga pendidikan sangat diperlukan untuk keberlangsungan hidup manusia.

Ki Hajar Dewantara memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan serta kebahagiaan setinggi-tingginya.

Lengeveld memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya atau dengan kata lain membantu anak didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. (ahmad suriansyah. Landasan Pendidikan.¹

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan, terutama di era modern yang terus berkembang. Pendidikan bertujuan untuk menuntun seseorang dalam mencapai kebahagiaan dan keselamatan, serta membimbingnya hingga mampu menjalani kehidupan secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain.

¹ Ahmad Suriansyah. *Landasan Pendidikan* (Banjarmasin: Comdes, 2011), hlm. 14

Tujuan pendidikan hanya dapat tercapai jika melalui proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menjadi tahap penting dalam mentransfer ilmu, nilai, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai hasil pendidikan yang diharapkan. Melalui pembelajaran, peserta didik memperoleh pemahaman, pengalaman, serta penguatan karakter yang mendukung perkembangan intelektual dan moral mereka. Tanpa proses pembelajaran yang terstruktur dan berkualitas, pendidikan tidak akan mampu mencapai tujuannya dalam menciptakan individu yang mandiri, berpikir kritis, serta siap menghadapi tantangan kehidupan. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas pembelajaran sebagai fondasi utama dalam membangun kompetensi dan karakter peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran dilakukan dalam lingkungan belajar, seperti sekolah atau lembaga bimbingan belajar.

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan

interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.²

Winkel menyatakan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian *intern* yang berlangsung dialami siswa.³

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran bersifat kompleks dan melibatkan interaksi berkelanjutan yang mengembangkan pengalaman hidup peserta didik. Selain itu, pembelajaran merupakan usaha sadar pendidik untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar agar tujuan pendidikan tercapai. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses dua arah yang terstruktur, di mana komunikasi yang terarah antara pendidik dan peserta didik menjadi kunci utama dalam mencapai hasil yang diinginkan.

² Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 19.)

³ Eveline dkk, 2010: 12

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses transfer ilmu dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memperjelas materi, menarik minat belajar, serta memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dengan penggunaan media yang tepat, baik dalam bentuk visual, audio, maupun digital, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Gagne dan Reiser (1983:49) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁴

⁴. Andi, K. (2017). *Media pembelajaran* (hlm. 5). Surabaya: Penulis.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Menurut Djamarah (2002:140), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok utama: (Selecting Media for Instruction"⁵ karya Robert M. Gagné dan Robert A. Reiser yang diterbitkan pada tahun 1983 oleh Educational Technology Publications.)

1. Media Audio: Media yang berkaitan erat dengan indera pendengaran dan berfungsi menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima, seperti radio, *tape recorder*, dan telepon.
2. Media Visual: Media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, seperti gambar, foto, diagram, dan grafik.
3. Media Audiovisual: Media yang mengandung unsur suara dan gambar, seperti film atau video, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.
4. Media Berbasis Teknologi: Media yang menggabungkan berbagai bentuk media, seperti teks, audio, dan video dalam satu platform, seperti komputer atau internet.

⁵ Gagné, R. M., & Reiser, R. A. (1983). *Selecting media for instruction*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.

Dengan memahami berbagai jenis media pembelajaran ini, pendidik dapat memilih media yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Media berbasis video memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif dengan kombinasi elemen visual, audio, dan animasi. Dengan penggunaan video, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks, karena informasi disampaikan secara lebih nyata dan kontekstual. Selain itu, media ini juga membantu meningkatkan daya ingat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka dapat melihat langsung contoh nyata, simulasi, atau demonstrasi suatu konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas dalam penggunaannya, di mana siswa dapat mengakses dan mengulang materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan efektif. Dalam konteks ini, video tutorial menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat relevan, terutama untuk materi yang bersifat praktik atau teknis. Video tutorial menyajikan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, memungkinkan siswa untuk mengikuti setiap tahap dengan jelas dan terarah. Dengan adanya narasi atau penjelasan langsung dalam video tutorial, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh serta dapat mengulangi proses belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Oleh karena itu,

pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran tidak hanya mendukung efektivitas penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa.

Program Studi S1 Teknologi Pendidikan adalah salah satu program studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang mempunyai tujuan salah satunya adalah untuk menghasilkan lulusan mahasiswa yang memiliki kemampuan memecahkan masalah belajar dan pembelajaran mulai dari yang bersifat konvensional, inovatif dan berbasis sumber berteknologi.

Lulusan dari Program Studi Teknologi Pendidikan sering disebut sebagai Teknolog Pendidikan. Tujuan utama seorang Teknolog Pendidikan adalah menyelesaikan masalah terkait belajar dan pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam proses pengembangan media pembelajaran, Teknolog Pendidikan perlu memiliki kompetensi dalam merancang media yang dapat menerjemahkan dan menyampaikan pesan dari pengajar kepada peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi dalam merancang media video pembelajaran sangat penting bagi seorang Teknolog Pendidikan.

Mata Kuliah Pengembangan Media Video adalah mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan di UNJ dengan bobot 4 SKS. Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa

tentang keahlian dalam bidang pengembangan program video dan televisi untuk pembelajaran, mulai dari pengembangan naskah sampai produksi suatu program video dan televisi.

Oleh karena itu sebagai seorang Teknologi Pendidikan dapat memahami mata kuliah Pengembangan Media Video dan dapat memproduksi suatu media video yang efektif membantu proses belajar dan pembelajaran menjadi lebih Positif, namun pengembang menemukan bahwa proses pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Video pada awal semester yaitu pokok bahasan 3 dilakukan secara asinkronus di LMS UNJ membutuhkan pengembangan video teknik pengambilan gambar. Karena dalam topik bahasan tersebut terdapat tujuan pembelajaran “Dapat menerapkan *basic shot* dalam pembuatan video”

Dijelaskan bahwa mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Media Video dengan karakteristik umur 17-20 tahun ini termasuk ke dalam golongan generasi Z. Pew Research Center menetapkan gen Z sebagai 6 individu yang lahir di rentang 1997 hingga 2012 (Dimock, 2019). Generasi Z cenderung memiliki perkembangan otak yang lebih kuat dalam menerima informasi melalui kemampuan audio dan visual. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan audio dan visual yang sangat baik dalam menerima suatu informasi atau materi.

Kemudian demi mendukung kesimpulan pengembang mengenai mata kuliah Pengembangan Media Video di LMS UNJ yang membutuhkan

pengembangan media video teknik pengambilan gambar, pengembang melakukan observasi *Learning Management System* UNJ pada mata kuliah Pengembangan Media Video, dan menemukan bahwa tidak tersedianya pembelajaran mengenai teknik pengambilan gambar.

- Kebutuhan akan Media Video Teknik Pengambilan Gambar. Pada mata kuliah Pengembangan Media Video di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ, terdapat pokok bahasan mengenai penerapan *basic shot* dalam pembuatan video. Namun, materi ini disampaikan secara asinkronus melalui LMS tanpa dukungan media video yang memadai, khususnya yang menjelaskan teknik pengambilan gambar *basic shoot*.
- Kesulitan Mahasiswa dalam Menerima Materi Teknik Pengambilan Gambar. Mahasiswa, yang mayoritas berasal dari generasi Z dan memiliki kecenderungan kuat terhadap pembelajaran berbasis audio-visual, belum difasilitasi secara optimal dalam pembelajaran teknik pengambilan gambar karena belum tersedianya video pembelajaran yang sesuai.
- Kesenjangan antara Tujuan Pembelajaran dan Media yang Digunakan. Terdapat tujuan pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk dapat menerapkan teknik *basic shot*, namun tidak ada media pembelajaran berbasis video yang secara langsung mendukung pencapaian tujuan tersebut.

- Hasil Observasi Menunjukkan Ketidakhadiran Materi Teknik Pengambilan Gambar di LMS. Hasil observasi pada LMS UNJ menunjukkan bahwa tidak tersedia materi pembelajaran khusus yang membahas teknik pengambilan gambar, sehingga mendukung perlunya pengembangan media video sebagai solusi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video?
2. Kendala apa sajakah yang terjadi dalam pembelajaran mata kuliah Pengembangan Media Video?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Pengembangan Media Video?
4. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial materi *Basic Shots* pada mata kuliah Pengembangan Media Video?

C. Ruang Lingkup

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

1. Media

Pengembang memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah Pengembangan Media Video di LMS UNJ.

2. Materi

Produk pengembangan berupa media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah Pengembangan Media Video pokok bahasan 3 (*Basic Shots*) yang berada di LMS UNJ.

3. Sasaran

Sasaran pada penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan yang mengambil mata kuliah “Pengembangan Media Video”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial yang berisi materi tentang teknik pengambilan gambar, yang digunakan dalam mata

kuliah Pengembangan Media Video pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran multimedia, khususnya mengenai pemanfaatan media video sebagai alat bantu pembelajaran dalam konteks pendidikan tinggi. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan audiovisual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Memberikan media pembelajaran yang lebih mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan keterampilan teknis dalam pengambilan gambar.

b. Bagi Dosen

Menyediakan alternatif media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Pengembangan Media Video.