

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru melalui pengalaman, studi, atau pengamatan. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak melulu tentang membaca buku pelajaran dan mengikuti pembelajaran formal di sekolah ataupun institusi pendidikan lainnya. Belajar dapat berlangsung secara sadar atau tidak sadar, dan melibatkan perubahan dalam pola pikir, perilaku, atau kemampuan seseorang. Belajar dalam kehidupan sehari-hari terjadi ketika seseorang mengembangkan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak diketahuinya, baik melalui informasi yang diterima, latihan, atau interaksi dengan orang lain.

Belajar tidak hanya dilakukan oleh dan untuk individu, melainkan oleh dan untuk kelompok, bahkan oleh organisasi secara keseluruhan. Belajar itu ada di mana saja, kapan saja dan pada siapa saja, mengenai apa saja, dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan keperluan atau kebutuhan (Miarso, 2004:193-194).¹ Belajar pada saat ini terbilang sangat fleksibel karena dapat dilakukan di mana

¹Warsita, B. *Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar*. Jurnal Teknodik. (2008). Hal. 70.

saja dan kapan saja dengan menggunakan media teknologi digital, baik itu pendidikan non-formal, maupun pendidikan formal.

Teknologi digital telah memberikan dampak begitu besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal belajar. Teknologi digital merupakan inovasi yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia karena tidak terlalu memerlukan tenaga manusia dan pengoperasiannya lebih sederhana dan mudah. Teknologi digital telah mendorong terciptanya pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif dan menarik. Melalui penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, smartphone, dan tablet, siapapun sekarang dapat mengakses sumber belajar yang beragam dan inovatif.² Dengan adanya teknologi digital, manusia sangat terbantu dalam memperoleh informasi baru dengan cepat, kapan saja, dan di mana saja. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan dengan mudah karena tidak lagi terikat oleh ruang atau waktu.

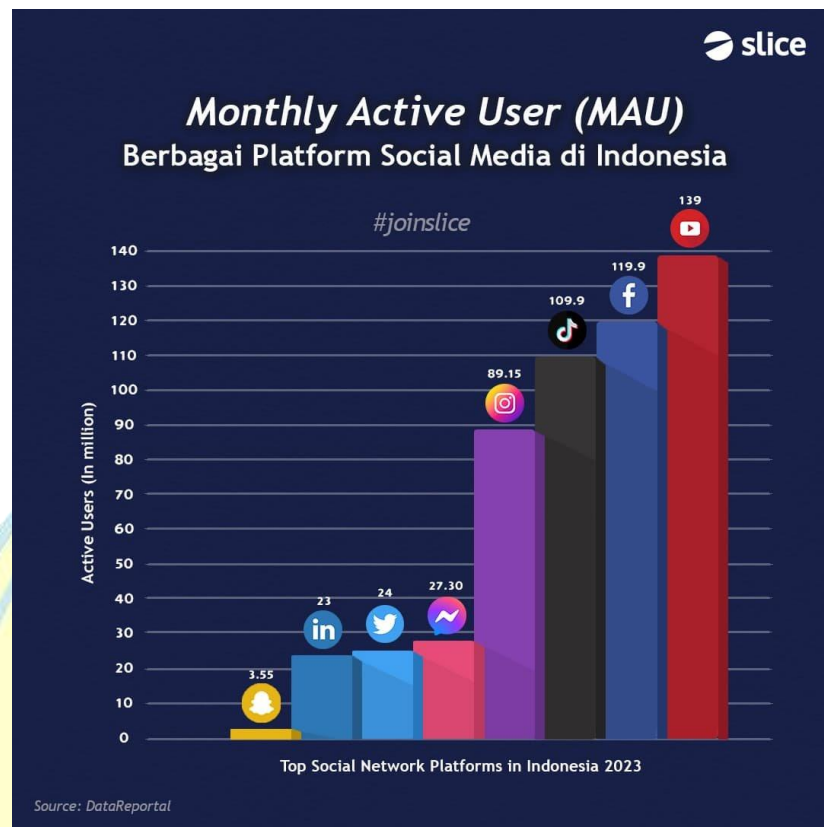
Pengaruh lain yang paling menonjol dari adanya teknologi digital ini adalah meningkatnya penggunaan gawai dan internet. Dengan adanya penggunaan gawai dan internet, kini pengetahuan tidak hanya didapatkan dari buku atau guru saja, tetapi juga dari internet. Hal ini dapat terlihat dari data berikut yang menunjukkan tingginya waktu penggunaan internet di Indonesia.

² Universitas PGRI Yogyakarta. (2024). *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*. <https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-belajar-di-era-modern/>. Diakses pada 6 Oktober 2024



Gambar 1.1 Gambaran Sosio-Demografi Indonesia 2023.
Sumber: DataReportal (2023)

Masyarakat Indonesia termasuk aktif menggunakan internet, terutama dalam penggunaan media sosial. Pada statistik di atas, didapatkan bahwa 213 juta penduduk Indonesia sudah memiliki akses internet. Artinya setiap orang setidaknya memiliki satu perangkat seluler. Indonesia juga memiliki persentase pengguna media sosial yang cukup tinggi, yakni 60% dari jumlah populasi, dimana ini berarti terdapat 3 pengguna media sosial di setiap 5 penduduk.



Gambar 1.2 Monthly Active User dari Berbagai Platform Media Sosial
Sumber: DataReportal (2023)

Kemudian dari data di atas, kebanyakan orang Indonesia mengakses media sosial media berbasis video, seperti YouTube, Facebook, TikTok, dan Instagram. Video sangat diminati oleh sebagian orang karena video memiliki elemen visual seperti gambar, warna, gerakan, dan efek visual yang memikat. Selain itu, Video memungkinkan komunikasi yang lebih jelas dan efektif. Dengan kombinasi visual, suara, dan gerakan, konsep atau pesan dapat disampaikan dengan lebih tepat dan mudah dipahami. Informasi kompleks dapat dijelaskan dengan lebih baik melalui visualisasi dan demonstrasi dalam video. Hal ini memungkinkan audiens untuk

memahami dan mengingat pesan yang disampaikan dengan lebih baik.³

Media video memungkinkan digunakan sebagai media pembelajaran. Sampai saat ini, sudah banyak aplikasi atau website *online learning* yang menawarkan layanan solusi belajar. Biasanya, hal yang paling ditonjolkan pertama kali untuk meningkatkan nilai jual pada produk tersebut adalah ketersediaannya video di dalam aplikasi atau website tersebut, seperti video pembelajaran, video animasi, video penyelesaian soal, video tutorial, dan lain-lain.

Media video terutama yang digunakan untuk pembelajaran, harus dikembangkan oleh ahlinya sehingga dapat digunakan di dalam pembelajaran dengan maksimal. Terdapat salah satu jurusan di perguruan tinggi yang berfokus kepada pengembangan media video untuk pembelajaran yakni Program Studi Teknologi Pendidikan.

Program Studi Teknologi Pendidikan menghadirkan beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran, seperti pengembangan media sederhana, pengembangan media presentasi, pengembangan media audio, pengembangan media video, animasi, dan lain-lain. Adapun capaian pembelajaran yang harus diraih oleh mahasiswa melalui mata kuliah tersebut adalah mahasiswa mampu

³ Sevenads Indonesia. (2023). *Kenapa Konten Berbentuk Video Lebih Menarik?*. <https://www.sevenads.id/blogs/kenapa-konten-berbentuk-video-lebih-menarik>. Diakses pada 6 Oktober 2024.

mengembangkan media tersebut berdasarkan prinsip desain pesan dan desain pembelajaran.

Selama proses pembelajaran mata kuliah tersebut, diperlukan fasilitas belajar yang mendukung satu sama lain demi tercapainya mahasiswa yang berkompeten. Fasilitas belajar adalah hal yang menunjang terjadinya pembelajaran dalam rangka menciptakan keefektifan proses pembelajaran.⁴ Fasilitas belajar mempunyai peran agar mempermudah dan melancarkan kegiatan belajar peserta didik. Ada berbagai jenis fasilitas belajar seperti tempat belajar, peralatan tulis, media pembelajaran. dan fasilitas penunjang lainnya (Wardani, 2021). Fasilitas yang memadai dengan sendirinya akan menunjang kemampuan peserta didik itu sendiri baik secara akademik maupun non akademik. Bagi mahasiswa fasilitas belajar merupakan sarana pendukung yang dapat memotivasi karena, dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran akan menarik perhatian mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan (Reski, 2018).⁵

Sumber belajar juga disebut sebagai fasilitas belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran.⁶ Sumber belajar meliputi orang, pesan, bahan (*materials*), alat, teknik serta lingkungan yang

⁴ Nugrahadi Y., *Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di Sma Negeri 2 Toraja Utara*, (Bandung: Universitas Komputer Indonesia, 2023), Hal. 17.

⁵ Ibid., 18.

⁶ Roestiyah N.K, *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. (Jakarta: Bina Aksara, 1986), h.35

mendukung mahasiswa untuk belajar. Sumber belajar ada yang secara sengaja dirancang untuk pembelajaran (*by design*) ataupun sumber belajar yang memang telah ada dan dimanfaatkan untuk pembelajaran (*by utilization*).

Sumber-sumber belajar tersebut diorganisasikan dalam suatu tempat untuk dikelola dan dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan optimal, efektif, dan menyenangkan. Tempat pengorganisasian sumber belajar dapat disebut sebagai pusat sumber belajar.

Pusat sumber belajar sering disebut juga sebagai *media center*, yang diartikan sebagai lembaga yang memberikan fasilitas pendidikan, pelatihan, dan pengenalan berbagai media pembelajaran.⁷ Secara umum sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam enam jenis, yaitu pesan, orang, bahan, peralatan, teknik/metode, dan lingkungan. Beragamnya jenis sumber belajar, menuntut adanya pengelolaan dan pengorganisasian terhadap sumber belajar tersebut. Hal ini bertujuan agar sumber belajar mudah untuk diakses dan juga dimanfaatkan oleh pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu dibentuklah Pusat Sumber Belajar. Dalam permasalahan ini, demi tercapainya mahasiswa yang mampu membuat media video pembelajaran, diperlukan suatu lingkungan belajar khusus semacam studio. Secara umum, setiap

⁷ Sulistyowati, *Pengembangan Pusat Sumber Belajar dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Statement : Media Informasi Sosial Dan Pendidikan, 2020, Hal. 100.

kampus yang program studinya berhubungan dengan media video memiliki studio video, seperti Teknologi Pendidikan. Salah satu kampus yang memiliki program studi Teknologi Pendidikan adalah Universitas Negeri Jakarta.

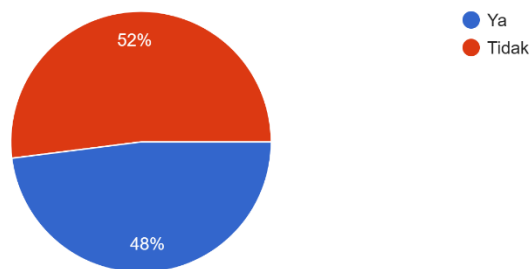
Upaya memfasilitasi pembelajaran yang berhubungan dengan media video, Teknologi Pendidikan UNJ menyediakan fasilitas berupa studio video yang bernama Ruang Videografi. Ruang Videografi ini dapat digunakan untuk memproduksi video pembelajaran seperti yang terdapat pada capaian salah satu mata kuliah yang berkaitan dengan media video yaitu Pengembangan Media Video. Selain itu, studio ini juga digunakan untuk kegiatan praktek studio pada mata kuliah tertentu. Studio ini pun dapat digunakan untuk memproduksi video yang berkaitan dengan program studi Teknologi Pendidikan UNJ seperti promosi, informasi terkini, dan masih banyak lagi.

Menurut observasi yang dilakukan, peneliti menemukan satu kendala yaitu belum tersedianya petunjuk dalam bentuk audio visual untuk menggunakan fasilitas ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Saat ini, hanya terdapat media poster yang menjelaskan petunjuk menggunakan fasilitas ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ. Hal ini dapat diketahui dalam wawancara yang dilakukan kepada Koordinator Program Studi (Koorprodi) S1 Teknologi Pendidikan. Petunjuk penggunaan ruang videografi ini berguna untuk menginformasikan kepada seluruh Civitas

Akademika Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ terutama kepada mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ perihal alur perizinan, penggunaan, dan pemanfaatan dari ruang videografi tersebut.

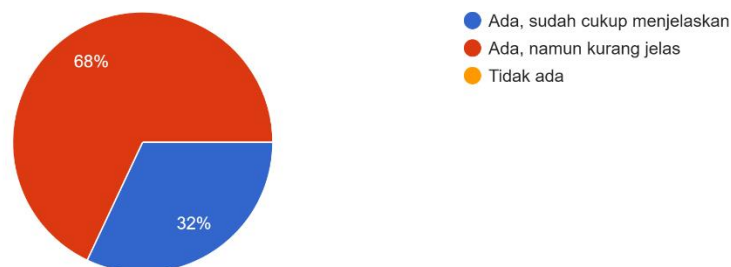
Hal ini juga diperkuat dengan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada 25 mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan UNJ angkatan 2022-2025. Hasil wawancara ini ditemukan beberapa fakta terkait pemanfaatan Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Fakta yang pertama adalah 52% mahasiswa tidak mengetahui alur peminjaman Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.



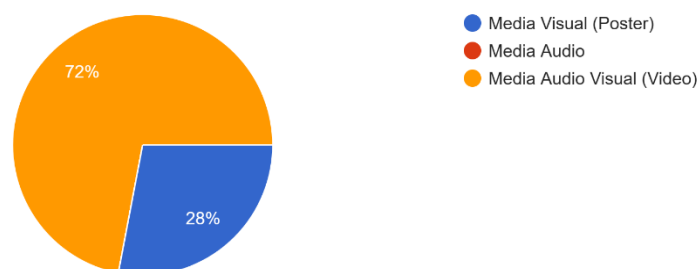
Gambar 1.3 Diagram pengetahuan mahasiswa tentang alur peminjaman Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Fakta yang kedua adalah 68% mahasiswa merasa media yang tersedia saat ini dirasa belum efektif untuk menjelaskan informasi terkait alur peminjaman dan peraturan penggunaan serta menggambarkan Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.



Gambar 1.4 Diagram efektivitas media yang tersedia saat ini tentang alur peminjaman Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Kemudian berdasarkan survei, diantara beberapa jenis media, mahasiswa menginginkan adanya media yang dapat menggambarkan secara audio visual agar mahasiswa bisa melihat contoh langkah-langkah yang benar serta tata ruang dan alat yang tersedia sehingga mengurangi kesalahpahaman, meminimalkan kesalahan prosedur, dan membuat proses layanan lebih efektif.



Gambar 1.5 Diagram media yang dapat menjelaskan secara efektif tentang alur peminjaman Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti hendak membuat panduan pemanfaatan ruang videografi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam bentuk video. Panduan berasal dari kata pandu yang berarti petunjuk. Menurut Depdiknas (dalam Lutvia 2007: 24-25) menjelaskan bahwa petunjuk dibagi menjadi tiga jenis, yaitu petunjuk melakukan sesuatu, petunjuk menggunakan sesuatu, dan petunjuk membuat sesuatu. Jenis petunjuk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu petunjuk menggunakan sesuatu. Jenis petunjuk menggunakan sesuatu adalah jenis petunjuk yang menjelaskan tentang arah, bimbingan, pedoman atau ketentuan-ketentuan yang harus dituruti atau diperhatikan dalam menggunakan sesuatu.

Menurut Munir (2012:289), video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.⁸ Video panduan dipilih karena dapat memberikan informasi seputar ruang videografi dengan visual serta dapat menunjukkan manfaat ruang videografi ini dengan video panduan ini.

Video memiliki kemampuan untuk melukiskan gambar bergerak serta dilengkapi dengan suara sehingga memberikan daya tarik lebih

⁸ Ratul, *Pengembangan Media Video pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya*, (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2022), Hal. 5.

bagi yang menyaksikannya. Dengan video, pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian dan motivasi bagi penonton. Pesan yang disampaikan lebih efisien karena gambar bergerak dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata. Oleh karena itu, dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. Pesan audiovisual lebih efektif karena penyajian secara audiovisual membuat penonton lebih berkonsentrasi.⁹ Menurut definisi di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan media yang digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam bentuk visual bergerak, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan, maka pengembang hendak melakukan “Pengembangan Video Panduan Pemanfaatan Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta untuk Memfasilitasi Belajar Mahasiswa”. Media video dipilih sebagai panduan agar pesan dapat diterima dengan baik seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, serta memberikan satu contoh produk video yang dapat dihasilkan dengan fasilitas ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

⁹ Gaudensia R. M. B, dkk, *Efektivitas Media Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Social Distancing dalam Pencegahan Covid-19 pada Mahasiswa Baru Universitas Nusa Cendana*, Vol. 9 No. 2, Cendana Medical Journal, 2021, Hal. 235.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, berikut identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti:

1. Bagaimana prosedur untuk meminjam atau menggunakan ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ?
2. Apa saja fasilitas yang disediakan dalam ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ?
3. Apa saja tata-tertib dalam ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ?
4. Bagaimana mengembangkan video panduan pemanfaatan ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ?
5. Bagaimana contoh video yang dihasilkan dari ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, agar pengembangan ini terfokus dan terarah, ruang lingkup diputuskan pada masalah nomor empat, yaitu bagaimana mengembangkan video panduan untuk pemanfaatan ruang videografi Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. Sasaran dari pengembangan ini adalah mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan UNJ.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis, identifikasi, dan ruang lingkup masalah yang telah dikemukakan, maka pengembangan ini bertujuan untuk

menghasilkan panduan berupa video untuk Ruang Videografi Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ dalam rangka untuk memfasilitasi belajar mahasiswa agar setiap mahasiswa dapat memproduksi media video pembelajaran menggunakan Ruang Videografi dengan tertib.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan berguna bagi:

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Pengembang

Sebagai sarana dalam menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam praktek nyata yang tersusun secara sistematis, baik, dan benar.

b. Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Sebagai referensi bagi pengembangan atau penelitian dikemudian hari agar pengembangan yang dilaksanakan dapat dibuat lebih baik dari pengembangan ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Civitas Akademika Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ

Hasil pengembangan berupa video panduan ini dapat digunakan sebagai petunjuk untuk menggunakan ruang videografi program studi Teknologi Pendidikan UNJ.