

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia menggunakan sistem Pendidikan yang terstruktur. Sistem Pendidikan memiliki fungsi sebagaimana disebut pada UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 yaitu: untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Saat ini sistem Pendidikan di Indonesia sudah mengalami perkembangan dengan munculnya Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) yang diimplementasikan pada Pendidikan tinggi sesuai UU No. 20 Tahun 2012 serta permendikbud No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan Pendidikan jarak jauh pada Pendidikan tinggi. Dalam penyelenggaraan spada ini sering menggunakan media pembelajaran berupa *video* pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Muyalin (2019: 34-35) Sebagian besar guru yang menggunakan metode konvensional dan juga metode diskusi selama proses belajar mengajar berlangsung menyebabkan minat

belajar siswa menjadi rendah, selain metode yang digunakan oleh guru juga disebabkan oleh kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran seperti media *audio video* .

Media *video* pembelajaran dapat diolah menggunakan aplikasi *editing video* seperti *adobe premiere pro, filmora, movie maker*, dan lain-lain. Teknik *Audio Video* (TAV) salah satu konsentrasi pada program studi Pendidikan Teknik Elektro, jurusan Teknologi Industri Universitas Pendidikan Ganesha. Pada konsentrasi TAV memiliki banyak mata kuliah tentang *audio* dan *video editing*. Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses perkuliahan di konsentrasi TAV. Pada konsentrasi TAV ini memiliki permasalahan pada mata kuliah *Audio Video Editing* sesuai dengan hasil wawancara dengan dosen pengampu, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut: pertama kurangnya referensi materi tentang *editing video*. Dosen hanya mengarahkan mahasiswa untuk mencari referensi materi secara mandiri yang mengakibatkan mahasiswa bingung untuk mencari materi *audio video editing*. Kedua kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran oleh dosen pengampu mata kuliah. Dosen menjelaskan materi pada perkuliahan hanya dibantu dengan media *power point* saja. Ketiga kurangnya motivasi belajar sebagian mahasiswa karena bosan dengan metode yang digunakan dosen dalam menjelaskan materi dalam kelas. Dosen hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa menggunakan variasi media pembelajaran yang berakibat motivasi belajar mahasiswa menjadi berkurang. Keempat sebagian mahasiswa kurang memahami materi pada mata kuliah *audio video editing*. Mahasiswa kurang memahami materi karena tidak fokus dengan penjelasan materi dari dosen saat perkuliahan berlangsung. Kelima belum

maksimalnya media pembelajaran yang digunakan dosen pengampu dalam proses perkuliahan. Dosen hanya menggunakan media power point saja dalam penyampaian materi pada perkuliahan.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dikembangkan suatu media *video* pembelajaran *audio video editing* yang mudah dipelajari serta dapat dilihat secara langsung hasil *video* yang buat beserta proses pembuatannya, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mahasiswa menjadi lebih mampu mengembangkan kemampuan serta pemahaman dalam proses pembuatan dan *editing video* pada mata kuliah *audio video editing*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi diprogram studi Pendidikan Teknik Elektro pada mata kuliah *audio video editing* mendapatkan beberapa uraian permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

- 1) Kurangnya referensi materi tentang *audio video editing* oleh dosen pengampu mata kuliah *audio video editing*.
- 2) Kurangnya motivasi belajar sebagian mahasiswa akibat metode yang digunakan dosen pengampu dalam penyampaian materi di dalam kelas membosankan.
- 3) Sebagian mahasiswa kurang memahami materi *audio video editing* akibat tidak fokus mendengarkan materi dari dosen pengampu mata kuliah.
- 4) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dosen pengampu saat perkuliahan di dalam kelas.
- 5) Belum ada media *video* pembelajaran pada mata kuliah *audio video editing* di program studi pendidikan teknik elektro.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diatas maka yang akan dikaji dalam skripsi dibatasi menjadi sebagai berikut.

- 1) Motivasi dan minat belajar mahasiswa sangat rendah terhadap mata kuliah audio video editing akibat metode yang diterapkan oleh dosen pengampu mata kuliah selama proses perkuliahan.
- 2) Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran oleh dosen pengampu karena menjelaskan materi di dalam kelas hanya menggunakan *power point* saja.
- 3) Belum ada media *video* pembelajaran pada mata kuliah *audio video editing* di program studi pendidikan teknik elektro.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut

- 1) Bagaimanakah perancangan dan pengembangan Media *Video* Pembelajaran *Green Sceen* Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Mata Kuliah *Audio Video Editing* di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro?
- 2) Apakah Media *Video* Pembelajaran *green screen* berbasis *Adobe Premiere Pro* layak digunakan pada Mata Kuliah *Audio Video Editing* di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro?
- 3) Bagaimanakah respons mahasiswa terhadap media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premier pro* pada mata kuliah *Audio Video Editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk merancang dan membuat sebuah media *video* pembelajaran *green screen* berbasis *adobe premiere pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *video* pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.
- 3) Untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap media *video* pembelajaran *green sceen* berbasis *adobe premier pro* pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai.

1. Bagi Dosen

Manfaat bagi dosen pengampu mata kuliah *Audio Video Editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro adalah sebuah media *video* pembelajaran yang dapat membantu serta menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses perkuliahan di mata kuliah *Audio Video Editing*.

2. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik di program studi Pendidikan Teknik Elektro adalah meningkatnya minat dan motivasi belajar peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang membantu proses perkuliahan pada mata *Kuliah Audio Video Editing* program studi Pendidikan Teknik Elektro.

3. Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah menyelesaikan tugas akhir serta dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dengan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan pada mata kuliah *Audio Video Editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut spesifikasi produk media *video* pembelajaran pada mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro yang dikembangkan oleh peneliti.

- 1) Media *video* pembelajar didukung dengan simulasi proses pembuatan dan *editing video* terdiri dari pengertian *green screen*, proses pengambilan *footage*, dan proses *editing video*. Media pembelajaran ini berupa *video* pembelajaran yang dihasilkan dari penggabungan aplikasi *adobe premier pro* sehingga menjadi *video* pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran ini didesain secara menarik serta *portable* agar mahasiswa tertarik untuk mempelajari serta dijadikan bahan belajar yang dapat dipelajari baik di laptop maupun di *smart phone*.
- 3) Media pembelajaran ini terdapat materi bahan pengajaran pada perkuliahan mata kuliah *audio video editing* di program studi Pendidikan Teknik Elektro.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran ini penting untuk dikembangkan karena memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1) Secara Teoritis

A. Bagi Mahasiswa

1. Membantu dalam memperjelas dan pemahaman materi *green screen* pada mata kuliah *audio video editing*.
2. Meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap *audio video editing*, serta memberikan gambaran terhadap proses pembuatan dan *editing video* pada mata kuliah *audio video editing*.

B. Bagi dosen

1. Meningkatkan wawasan dosen terhadap media pembelajaran yang bermanfaat bagi kegiatan perkuliahan di dalam kelas.
2. Meningkatkan motivasi dosen dalam mempergunakan media pembelajaran pada perkuliahan di dalam kelas.

2) Secara Praktik

A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam melakukan praktikum karena mendapatkan pengalaman yang menarik dalam mata kuliah *audio video editing*.
2. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk menambah pengetahuan tentang proses pembuatan dan *editing video* karena kemudahan yang didapat saat mempelajari materi pada mata kuliah *audio video editing*.

B. Bagi Dosen

1. Sebagai Alat bantu praktikum dalam proses pembuatan dan *editing video* pada mata kuliah *audio video editing*.

2. Meningkatkan kreativitas dan inovasi dosen dalam mengembangkan media pembelajaran.

C. Bagi Prodi

1. Menambahkan media pembelajaran yang terdapat di prodi serta dapat digunakan sewaktu-waktu untuk membantu perkuliahan didalam kelas.
2. Menambah motivasi prodi untuk mengembang media pembelajaran lainnya, baik secara *hardware* maupun secara *software* untuk membantu memberikan materi kepada mahasiswanya.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi

Berdasarkan pengembangan Media *Video* Pembelajaran *Green Sceen* Berbasis Adobe Premier Pada Mata Kuliah *Audio Video Editing* di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan ini antara lain.

- a. Media pembelajaran ini akan mempermudah proses perkuliahan karena memperjelas materi yang dibawa dosen di dalam kelas.
- b. Mahasiswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti perkuliahan di kelas karena tersedia media pembelajaran yang menyenangkan oleh dosen pengajar.
- c. Mahasiswa akan lebih mudah memahami serta menggunakan media pembelajaran ini.

- d. Media pembelajaran sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses perkuliahan di kelas.

2) Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa keterbatasan seperti:

- a. Media pembelajaran ini berfokus pada mata materi *green sceen* pada mata kuliah *audio video editing*.
- b. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Pengujian media pembelajaran ini dibatasi pada mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Elektro.

1.9 Definisi Istilah

- 1) Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
- 3) Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

- 4) *Portable* adalah segala sesuatu yang mudah dibawa-bawa atau mudah dijinjing kemana-mana untuk berpindah tempat.
- 5) *Audio* adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik.
- 6) *Video* teknologi yang gunanya menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak.
- 7) *Editing* adalah proses menggerakan dan menata *video shot*/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat.
- 8) *Green Screen* adalah layar hijau yang digunakan sebagai *background* pengambilan *video* saat *shooting*. Teknisnya yaitu menghilangkan latar yang berwarna hijau tersebut dan mengganti dengan gambar lain melalui *software* di komputer
- 9) *Adobe Premiere Pro* adalah *software* buatan *adobe* yang difungsikan untuk mengedit *video*.

