

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan dihadapkan dengan situasi dan kondisi di saat pandemi Covid-19 melanda seluruh dunia. Hal ini mengakibatkan seluruh aktifitas pendidikan baik di sekolah maupun perguruan tinggi mengalami pergeseran didalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan dituntut untuk dapat memahami dan dituntut untuk tetap berjalan disaat situasi sulit. Di era modern seperti sekarang ini, hal tersebut dapat dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online menjadi solusi dan tantangan bagi dunia pendidikan di masa mendatang.

Ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi, hal ini tak lepas dari media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran di era modern sudah cukup dapat memfasilitasi pelajar untuk tetap belajar disetiap kondisi apapun. Menurut Heinich, Molenda, Russel (1996:8) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Pernyataan tersebut sejalan dengan kenyataan yang ada di masa sekarang, dimana rata-rata mahasiswa di Indonesia sudah menggunakan perangkat smartphone dan perangkat teknologi lainnya seperti komputer untuk mendukung kegiatan belajar dengan menggunakan media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia,

hipermedia, dan media jarak jauh. Secara tidak langsung, penggunaan aplikasi atau *software* di berbagai penjuru dunia sudah mulai merata.

Aplikasi pada *smartphone* menjadi sangat populer ketika brand-brand teknologi dunia berlomba-lomba untuk memproduksi produk atau perangkat mereka dan memasarkannya keseluruh dunia. Pengguna *smartphone* android di seluruh dunia bertambah besar memasuki tahun tahun berikutnya. Pada awal tahun 2000 an, manusia sudah berinteraksi dengan teknologi lewat komputer (PC). Perangkat tersebut banyak dimanfaatkan oleh umat manusia untuk kepentingan apapun, baik dalam hal menjalankan fungsi pemerintahan (administrasi), fungsi pembelajaran (pendidikan), dan lain sebagainya. Sehingga sangat banyak tawaran-tawaran dan fitur yang terus dikembangkan demi menunjang produktifitas umat manusia. Salah satu fitur yang ada pada perangkat teknologi yaitu melihat media audio visual, lebih tepatnya video. Perkembangan teknologi yang ada pada video juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Dimulai dari segi grafis, titik warna, titik fokus, resolusi, dan lain-lain. Tentunya hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang dikategorikan kepada media audio visual.

Ketetapan pembelajaran daring (online) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah sepanjang tahun 2020 membuat dunia pendidikan harus lebih kreatif dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Universitas Negeri Medan salah satu perguruan tinggi yang terkena dampak pembelajaran daring tersebut. Seluruh civitas yang ada di institusi baik dosen dan mahasiswa dituntut untuk dapat berinovasi demi kemajuan pendidikan di masa mendatang. Namun pembelajaran

daring berpengaruh terhadap mata kuliah yang difokuskan pada kemampuan praktik didalamnya, salah satunya yaitu mata kuliah instrumen perkusi. Karena pada dasarnya, mata kuliah ini mengedepankan metode pembelajaran dengan latihan bersama dan individu serta dilakukan secara face to face (tatap muka). Sehingga ketika pembelajaran online saat ini, mahasiswa dalam prosesnya hanya mengirimkan video ke grup aplikasi Whats App dan hal ini menimbulkan masalah baru ketika mahasiswa tidak memperhatikan visual dan sound yang memadai ketika proses shoot atau take. Setelah melakukan observasi awal, penulis mendapatkan informasi bahwa untuk membuat video yang layak, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan proses editing dengan menggunakan berbagai aplikasi sebelum video dikirimkan kepada dosen pengampu demi kebutuhan tugas ataupun project dari mata kuliah tersebut. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGUNAAN APLIKASI VIDEO EDITING PADA MATA KULIAH INSTRUMEN PERKUSI LANJUTAN DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penting dilakukan dalam sebuah penelitian. Agar peneliti lebih terarah dan fokus pada pokok permasalahan dalam sebuah penelitian. Dan cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas dan melebar. Menurut Sugiyono (2011:52) “ Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teoritik dengan praktek, antara peraturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan.”

Hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran di era modern.
2. Penggunaan aplikasi pada smartphone dan komputer.
3. Ketetapan pembelajaran *online* (daring) di masa pandemi Covid-19 sepanjang di Universitas Negeri Medan.
4. Dampak pembelajaran daring pada mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
5. Penggunaan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
6. Fungsi aplikasi video *editing* sebagai media dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

C. Pembatasan Masalah

Perlunya ada pembatasan masalah dalam sebuah penelitian. Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian. Maka dari itu pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Proses penggunaan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
2. Fungsi aplikasi video *editing* sebagai media dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

3. Bagaimanakah proses penggunaan aplikasi video *editing* dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan?
4. Bagaimanakah fungsi aplikasi video *editing* sebagai media dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Suharsimi (2010:97) mengatakan bahwa tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui proses produksi media video dengan menggunakan aplikasi video editing dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui fungsi aplikasi video *editing* sebagai media dalam pembuatan tugas pembelajaran mata kuliah praktik instrumen perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sumbangan teori tentang aplikasi video editing sebagai media pembelajaran. Manfaat lain dalam hal peningkatan kualitas pendidikan, melalui penggunaan aplikasi dan teknologi sebagai media yang dipadukan dengan pembelajaran.

Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang penggunaan aplikasi video editing sebagai softskill baru di masa mendatang.

2) Bagi Dosen

Memberi sarana diskusi lebih lanjut dalam memanfaatkan teknologi sebagai upaya kemajuan pendidikan di masa mendatang.

3) Bagi Institusi

Pihak institusi mendapatkan referensi sebagai bahan rujukan bagi peneliti berikutnya.