

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi kian berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan era globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Setiap orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun disisi lain hal ini menimbulkan perbedaan yang mencolok antara yang mampu dan tidak mampu dalam memanfaatkan *ICT (Information and Communication Technology)* atau yang sering disebut dengan istilah *digital-divide*.

Kompetensi dibidang ICT sangat diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih. Setiap persaingan yang terjadi pada era globalisasi seperti saat ini menumbuhkan adanya kompetisi antarbangsa, sehingga menuntut untuk diadakannya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan bagian terpenting yang berperan dalam setiap aspek kehidupan manusia. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat mewujudkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas sehingga mampu mengelola dan memajukan kehidupan bangsa tersebut.

Pendidikan adalah hak semua warga negara tanpa terkecuali, baik dari kalangan atas maupun dari kalangan bawah, bagi mereka yang berkulit putih maupun yang berkulit hitam, bagi mereka yang tinggal di kota maupun desa, semua berhak memperoleh pendidikan yang sama. Sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Tahun 1945 pasal 28 C ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya dan berhak mendapat pendidikan dan memperoleh ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan untuk kesejahteraan hidup manusia”.

Menurut Warsita (2011), teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan

menggunakan data secara bermakna. Teknologi informasi ini jelas sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia jika masyarakatnya mampu menggunakan teknologi informasi tersebut dengan bijak. Pada hakikatnya kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari. Akan tetapi, kita dapat melakukan tindakan yang bijaksana dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebaik mungkin. Kemajuan teknologi informasi tersebut telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang telekomunikasi, bidang pendidikan, dunia perbankan, bidang kesehatan, hingga dunia bisnis.

Teknologi dalam bidang pendidikan, seperti yang telah kita ketahui bersama, bahwa di era teknologi informasi ini, pembelajaran terus menerus mengalami perkembangan, semua informasi dapat mudah diakses dimana pun dan kapan pun. Kemampuan dan karakteristik internet memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (*e-learning*) menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang diinginkan sebagai pemenuhan kebutuhan dibidang informasi yang kita butuhkan. Apalagi baru-baru ini dunia dikejutkan dengan adanya sebuah virus yang bernama *Corona* atau yang sering disebut dengan pandemi *Covid-19* (*Corona Virus Deseases*). Adanya virus ini mengakibatkan banyak sektor mengalami hambatan seperti, bidang ekonomi, pariwisata, sosial, hingga bidang pendidikan terkena imbasnya. Pandemi global ini mengakibatkan problematika baru bagi seluruh dunia.

Dalam mengatasi penyebaran *Covid-19* pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti larangan berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak (*physical distancing*), memakai masker apabila keluar rumah, dan selalu mencuci tangan. Hal ini mengakibatkan berbagai aktivitas dilaksanakan di rumah, bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah dari rumah. Karena imbas dari pandemi di bidang pendidikan membuat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Deseases-19*. Hal ini merupakan upaya dari pemerintah untuk memutus rantai penyebaran *covid-19* kegiatan pendidikan di sekolah formal maupun nonformal menerapkan pembelajaran daring (*online*).

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring semua pihak melakukan adaptasi dalam penggunaan media pendukung pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Akibatnya banyak masalah yang timbul pada proses pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari pendidik yang kurang melek teknologi sehingga kesulitan mengelola pembelajaran secara *online*, peserta didik tidak memiliki fasilitas penunjang pembelajaran *online*, kendala sinyal, kuota, peserta didik kurang semangat dalam belajar dan lain sebagainya sehingga pembelajaran *online* jauh dari kata sempurna.

Dari permasalahan tersebut salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan membuat proses pembelajaran, materi tersebut menarik untuk dipelajari siswa, contoh seperti *video* pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembuatan *video* pembelajaran diperlukan kemampuan yang mendukung untuk dapat membuat sebuah materi menjadi *video* pembelajaran yang menarik. Proses *editing video* merupakan bagian penting dalam pembuatan *video* pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan maksimal. Hasil yang bagus dapat dengan mudah dijadikan sebagai sumber pembelajaran dan dapat menguatkan materi yang sedang diajarkan.

Selain itu juga kemajuan teknologi informasi banyak digunakan di bidang bisnis. Dalam dunia bisnis yang sangat erat kaitannya dengan transaksi jual-beli, pemanfaatan teknologi informasi dapat dimanfaatkan pula untuk sarana perdagangan secara elektronik atau dikenal sebagai *e-commerce*. *E-commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui system elektronik seperti internet atau televisi, atau jaringan komputer lainnya. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (untuk selanjutnya disebut UU ITE) maupun Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (untuk selanjutnya disebut PP PSTE) hanya memberikan definisi terhadap transaksi elektronik, yaitu “perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya”.

Pemanfaatan teknologi informasi untuk sarana perdagangan pada saat ini sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh masyarakat, karena selain efektif dan efisien, perdagangan secara elektronik (*e-commerce*) juga banyak diminati oleh masyarakat. Terlebih pada masa pandemi covid-19 yang semua aktivitas harus dilakukan dari rumah mengakibatkan transaksi jual beli secara elektronik semakin meningkat. Menurut katadata.co.id dalam teknologi.id, jual beli *e-commerce* di tingkat global mengalami peningkatan yang pesat. Hal tersebut dilihat dari nilai transaksi *e-commerce* atau toko *online* yang diprediksi akan melebihi 230% di tahun 2021 menjadi US\$ 4,48 triliun atau setara dengan Rp60.467 triliun. Salah satu sumber utama *e-commerce* adalah memasang iklan di internet, karena meningkatnya pemakai internet maka orang-orang berlomba-lomba memasang iklan yang didesain sedemikian rupa agar dapat menarik konsumen. Mengingat masyarakat sekarang sudah banyak menggunakan media sosial, jadi iklan produk akan mudah sampai kepada konsumen. Oleh karena itu masyarakat pada era sekarang dituntut untuk mampu menguasai teknologi informasi, terutama di bidang *video editing* agar siap bersaing di dunia kerja.

Penguasaan terhadap *video editing* memiliki banyak keunggulan karena kebutuhan dari pasar (masyarakat) mulai dari *pra wedding*, acara *wedding*, upacara keagamaan, kegiatan perkantoran, sekolah, kampus dan lain-lain. Oleh karena itu penguasaan *video editing* sangat penting untuk menunjang persaingan di dunia kerja. Mengingat pentingnya keterampilan *video editing* tersebut maka Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) GEMA Kota Tasikmalaya, menyelenggarakan program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) di bidang *video editing*. Tidak hanya di bidang *video editing*, PKBM GEMA juga mengadakan beberapa pelatihan seperti pelatihan komputer, pelatihan *Ms. Office* dan lain-lain. Berbagai pelatihan tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan menyiapkan lulusan agar mampu dan siap untuk menghadapi dunia kerja.

Pada saat ini semakin banyaknya kalangan masyarakat yang memanfaatkan media sosial sebagai mata pencahariaanya, diantaranya perdagangan secara elektronik yaitu melalui penyebaran iklan produk. Selain dilihat dari pentingnya keterampilan *video editing* untuk menghadapi persaingan dunia kerja, juga dilihat

dari antusiasme peserta didik yang sangat tinggi untuk mengikuti program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) dalam bidang *video editing*, oleh karena itu PKBM GEMA menyelenggarakan program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) bidang *video editing* tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **Pelatihan *Video Editing* melalui Program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) Vokasi Paket C di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya**. Penelitian tersebut dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana proses pelatihan *video editing* di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah yaitu:

- 1.2.1 Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih sehingga menumbuhkan persaingan antarbangsa dalam segala aspek kehidupan.
- 1.2.2 Era teknologi informasi dalam bidang pendidikan terus menerus mengalami perkembangan sehingga menuntut semua komponen pendidikan untuk dapat menguasai dunia digital.
- 1.2.3 Kemajuan teknologi informasi banyak digunakan dalam dunia bisnis, sehingga banyak masyarakat mengandalkan media sosial sebagai mata pencahariaanya.
- 1.2.4 Masyarakat pada era sekarang dituntut untuk mampu menguasai teknologi informasi agar siap bersaing di dunia kerja.
- 1.2.5 Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelatihan *video editing* sangatlah tinggi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat disimpulkan permasalahannya adalah "Bagaimana pelatihan *video editing* melalui program pendidikan kecakapan kerja (PKK) vokasi paket C di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya?"

1.4 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelatihan *video editing* melalui program pendidikan kecakapan kerja (PKK) vokasi paket C di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat dan kegunaan sesuai dengan harapan peneliti, dengan demikian peneliti menyampaikan beberapa manfaat dalam penelitian ini diantaranya:

1.5.1 Kegunaan Teoritis:

- a. Untuk menambah wawasan dunia pendidikan masyarakat, khususnya mengenai pelatihan yang diterapkan guna meningkatkan keterampilan peserta didik.
- b. Untuk menjadi bahan perbandingan, pertimbangan, dan pengembangan pada penelitian dimasa mendatang.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai guru yang memberikan banyak pelajaran hidup yang tentunya sangat bermanfaat, dengan melakukan penelitian ini akan mengetahui secara langsung bagaimana partisipasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan dibidang teknologi inforamsi melalui pelatihan *video editing* dalam program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK).
- b. Bagi Pihak PKBM dan Pengelola, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan dan ketercapaian kompetensi peserta didik.
- c. Bagi Peserta didik, dapat mengetahui sejauh mana kompetensi yang dia capai setelah mengikuti program Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) bidang *video editing*.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan penjelasan sesuai judul yang diambil, guna menghindari kesalahpahaman dalam perbedaan penafsiran, sesuai judul yang diambil adalah ”**Pelatihan Video Editing melalui Program**

Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) Vokasi Paket C di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya” maka dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Pelatihan

Pelatihan merupakan terjemahan dari kata “*training*” dalam Bahasa Inggris. Secara harfiah akar kata “*training*” adalah “*train*” yang berarti: (1) memberi pelajaran dan praktik (*give teaching and practice*), (2) menjadikan berkembang dalam arah yang dikehendaki (*cause to grow in a required direction*), (3) persiapan (*preparation*), dan praktik (*practice*). Pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang mengaitkan proses belajar untuk meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dan metode yang lebih mengutamakan praktek dan teori.

1.6.2 *Video editing*

Video editing merupakan proses menggabungkan beberapa teks, gambar, audio, video serta file pendukung lainnya menjadi satu untuk menghasilkan sebuah informasi dengan tujuan tertentu. *Edit video* adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi. Pada proses *editing*, gambar tidak cukup hanya digabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses *editing*, misalnya: *camera angle*, *cameraworks*, jenis *shoot*, motivasi, informasi, komposisi, *sound*, dan *continuity*.

1.6.3 Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK)

Pendidikan Kecakapan Kerja (PKK) merupakan layanan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk mengembangkan *skill* atau keterampilan kerja masyarakat agar memiliki keterampilan dibidangnya. Program PKK merupakan program layanan pendidikan melalui kursus dan pelatihan yang diharapkan dapat menghasilkan lulusan kompeten pada bidang keterampilan sesuai kebutuhan dunia usaha dan dunia industri sehingga dapat memanfaatkan secara optimal peluang-peluang kerja yang terbuka pada era masyarakat ekonomi ASEAN.