

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENENTU MAHASISWA DALAM
MEMILIH APLIKASI EDIT VIDEO PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**SASA ALMANITA
NIM. 18053019**

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

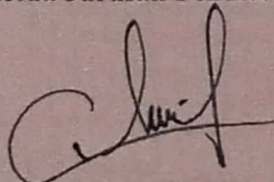
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**ANALISIS FAKTOR - FAKTOR PENENTU MAHASISWA DALAM
MEMILIH APLIKASI EDIT VIDEO PEMBELAJARAN**

Nama : Sasa Almanita
BP/NIM : 2018/18053019
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Disetujui oleh

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi

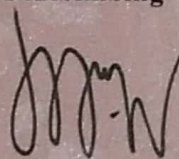


Tri Kurniawati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19820311 200501 2 005

Padang, Agustus 2022

Pembimbing



Dr. Marwan, S.Pd., M.Si

NIP. 19750309 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Padang

ANALISIS FAKTOR - FAKTOR PENENTU MAHASISWA DALAM MEMILIH APLIKASI EDIT VIDEO PEMBELAJARAN

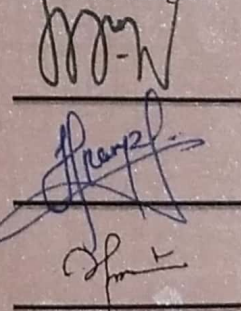
Nama : Sasa Almanita
BP/NIM : 2018/18053019
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama
1	Ketua	Dr. Marwan, S.Pd., M.Si
2	Anggota	Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E
3	Anggota	Yuhendri LV, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Sasa Almanita
NIM/TM	: 18053019/2018
Tempat/Tanggal Lahir	: Sei Kijang/31 Mei 1999
Keahlian	: Ekonomi Koperasi
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
No. Gawai	: 081268185126
Fakultas	: Ekonomi – Universitas Negeri Padang
Judul Skripsi	: Analisis Faktor-Faktor Penentu Mahasiswa dalam Memilih Aplikasi Edit Video Pembelajaran

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya, dengan judul Analisis Faktor-Faktor Penentu Mahasiswa dalam Memilih Aplikasi Edit Video Pembelajaran adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Karya tulis (skripsi) ini sah apabila telah di tanda tangani asli oleh tim pembimbing, tim penguji, dan Ketua Program Studi.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis (skripsi) ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, Agustus 2022

Yang menyatakan,



Sasa Almanita

NIM. 18053019

No. Gawai : 081268185126

ABSTRAK

**Sasa Almanita, 2018/18053019 : Analisis Faktor-Faktor Penentu
Mahasiswa dalam Memilih Aplikasi
Edit Video Pembelajaran**

Dosen Pembimbing : Dr. Marwan, S.Pd., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *proporsional random sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dengan jumlah mahasiswa 121 orang. Data diperoleh menggunakan angket dengan skala Likert yang dibagikan kepada 93 mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi angkatan 2018. Data yang diperoleh diolah dengan analisis faktor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 7 faktor penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran di antaranya: (1) Kondisi Fisik; (2) Efektivitas; (3) Stabilitas; (4) Pengetahuan; (5) Perangkat Keras; (6) Harga; dan (7) Efisiensi. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar mahasiswa dapat meningkatkan kualitas video pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan berbagai hal atau faktor sebelum memilih aplikasi edit video pembelajaran yang akan digunakan dalam proses memproduksi video pembelajaran yang akan dibuat serta bijak dan cermat dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran yang akan digunakan.

**Kata Kunci : Analisis Faktor, Eksploratori, Aplikasi Edit Video
Pembelajaran**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabbi 'Alamin puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis Faktor-Faktor Penentu Mahasiswa Dalam Memilih Aplikasi Edit Video Pembelajaran**”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi S-1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wassalam* yang telah membawa risalah kebenaran tauhid kepada umat manusia sehingga kita dapat mendapatkan ilmu pengetahuan yang canggih dan modern seperti yang kita rasakan disaat sekarang ini.

Selama penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat saran dan masukan dari berbagai pihak yang secara akademis membantu kelancaran peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua peneliti, Ayah (Fendal) dan Ibu (Ajir) yang selalu menyayangi, menyemangati, mendoakan yang terbaik, memberikan motivasi, dukungan, dan arahan kepada peneliti hingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

2. Seluruh saudara (Wabel Islami, Israkul Sakban, dan Khusnul Ramadhan), keluarga, dan kaum kerabat yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran, dan doa yang terbaik kepada peneliti hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Idris, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Rani Sofya, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Dr. Marwan, S.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E selaku Dosen Penguji I yang telah banyak memberikan ilmu dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Yuhendri LV. S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan ilmu dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Teknisi dan Staf Administrasi Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Rekan-rekan Mahasiswa Kelas Internasional Jurusan Pendidikan Ekonomi Keahlian Ekonomi Koperasi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang selalu menyemangati, mengingatkan, mendoakan, dan mendukung peneliti hingga skripsi ini selesai.
12. Rekan-rekan organisasi mahasiswa UKKPK UNP, Ambassador FE UNP, dan IKADUBAS SUMBAR yang senantiasa memberikan masukan, arahan, perhatian, doa terbaik, dan dukungannya terhadap peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan selama penelitian skripsi ini.

Semoga seluruh bimbingan, bantuan, dukungan, doa, dan motivasi yang telah diberikan tidak sia-sia. Semoga Allah SWT memberikan imbalan kebaikan berlipat ganda. Peneliti menyadari bahwa pengetahuan yang peneliti miliki masih terbatas, oleh karena itu peneliti meminta maaf atas kelemahan dalam penelitian skripsi ini.

Peneliti berharap ada saran dan kritik yang membangun dari banyak pihak demi kebaikan skripsi ini, peneliti juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2022

Peneliti

Sasa Almanita

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Video Pembelajaran	12
2. Aplikasi Edit Video	23
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	43
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46

D. Definisi Operasional Variabel	46
E. Variabel dan Data.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	56
I. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	66
B. Hasil Penelitian	74
C. Pembahasan	93
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis Aplikasi Edit Video yang Digunakan oleh Mahasiswa	6
Tabel 2. Video Analog dan Video Digital	24
Tabel 3. Penelitian yang Relevan	34
Tabel 4. Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018	44
Tabel 5. Jumlah Sampel Setiap Keahlian Jurusan	45
Tabel 6. Skala Likert	54
Tabel 7. Indeks dan Interval Penilaian	55
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	55
Tabel 9. Hasil Perhitungan Validitas Uji Coba Angket	59
Tabel 10. Hasil Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Angket	61
Tabel 11. Hasil Uji KMO dan <i>Bartlett's Test</i>	80
Tabel 12. <i>Total Variance Explained</i>	83
Tabel 13. <i>Rotated Component Matrix</i>	86
Tabel 14. Penamaan Faktor	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	42
Gambar 2. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.....	66
Gambar 3. Mahasiswa Mendapatkan Tugas Video	74
Gambar 4. Mahasiswa Membutuhkan Aplikasi Edit Video.....	75
Gambar 5. Mahasiswa Mempertimbangkan Hal Tertentu	77
Gambar 6. Jenis Aplikasi Edit Video Yang Digunakan.....	78
Gambar 7. <i>Scree Plot</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Awal	115
Lampiran 2. Angket Uji Coba Penelitian	117
Lampiran 3. Angket Penelitian	123
Lampiran 4. Daftar Nama Responden Uji Coba Angket Penelitian	129
Lampiran 5. Daftar Nama Responden Sampel Penelitian	130
Lampiran 6. Data Observasi Awal	133
Lampiran 7. Tabulasi Data Uji Coba Angket	137
Lampiran 8. Tabulasi Data Penelitian	139
Lampiran 9. Hasil Analisis Faktor	144
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini seluruh negara telah mengalami pandemi virus corona, termasuk Negara Indonesia. Virus corona atau covid-19 telah memberikan dampak yang sangat luar biasa terhadap seluruh bidang kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Akibatnya semua tatanan di bidang pendidikan harus segera beradaptasi dan berdamai dengan kehidupan yang baru.

Masa pandemi covid-19 membawa perubahan terhadap penggunaan media pembelajaran dari media pembelajaran tradisional ke media pembelajaran teknologi muthakhir. Menurut (Pramudito 2013), media digunakan sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Media pembelajaran tradisional terdiri atas media cetak, media *visual*, media *audio-visual*, media *real*, media permainan, dan media berbasis komputer. Sedangkan media teknologi muthakhir terdiri atas media pembelajaran berbasis telekomunikasi dan berbasis *microprocessor* (Kustandi and Sutjipto 2013:29) dan (Arsyad 2002:33).

Sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, kebutuhan mahasiswa untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran sangatlah penting dilakukan guna mendukung proses pembelajaran. Kondisi pandemi memaksa semuanya harus siap

memanfaatkan teknologi informasi untuk mencegah penyebaran wabah covid-19. Dosen dan mahasiswa sebagai aktor dalam pembelajaran secara mandiri dengan bantuan teknologi informasi bisa menggunakan gawai ataupun laptop dengan koneksi internet sebagai alat untuk membuat media pembelajaran berupa video demi keberlangsungan proses pembelajaran. Namun kemampuan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran *online learning* ataupun *blended learning* beragam, ada yang telah terbiasa, ada yang terpaksa, dan juga tidak siap (Alfonsius 2021).

Pada proses pembelajaran mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang sebagian besar dosen mata kuliah mengharuskan mahasiswa untuk membuat tugas dalam bentuk video pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dengan menyebarkan angket dalam bentuk *google form* yang disebarkan melalui *whatsapp group* angkatan pekon'18, terdapat 121 mahasiswa aktif dengan empat keahlian jurusan yaitu Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Ekonomi Koperasi, dan Tata Niaga. Pada observasi awal ini sebanyak 40 mahasiswa menjawab angket yang telah disebarkan, alhasil 40 atau 100% mahasiswa ini seluruhnya menjawab bahwa mereka mendapatkan tugas dalam bentuk video pembelajaran dan menggunakan aplikasi edit video untuk membuat video pembelajaran yang ditugaskan oleh Dosen.

Menurut (Juriah and Juanengsih 2016), mengatakan video pembelajaran berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar mahasiswa lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga mahasiswa tidak

merasa bosan dengan proses pembelajaran dan mahasiswa nantinya akan memiliki daya tangkap yang lebih cepat terhadap materi ajar. Media pembelajaran berupa video bersifat penting karena tipe belajar mahasiswa sangat heterogen, ada mahasiswa yang tipe belajarnya auditif, visual, dan kinestetik. Video pembelajaran berisi materi yang disampaikan secara menarik dan terdapat unsur berupa audio dan visualnya. Video pembelajaran menampilkan teks, gambar, video, dan suara dalam satu paket sehingga mampu mengakomodasi berbagai macam gaya belajar mahasiswa.

Video pembelajaran menjadi hal yang biasa untuk ditugaskan ke mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi yang sedang ataupun telah mempelajari mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi sebagai mata kuliah wajib di jurusan pendidikan ekonomi. Bobot mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi yang hanya 2 SKS menjadi salah satu keterbatasan mahasiswa dalam proses pengembangan *skill* dan kreativitas mengedit atau membuat video pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Narasumber 1 yang mengatakan:

Membuat tugas video itu berkaitan dengan *skill* dan kreativitas seseorang. *Skill* dan kreativitas ini tidak semua orang punya. Ada yang baru belajar, mahasiswa ini merasa susah sekali untuk membuat video sehingga hasilnya tidak maksimal dan ada beberapa yang memang memiliki *skill* dan kreativitas yang tinggi hasilnya bagus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dosen Pendidikan Ekonomi yang dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP, terdapat permasalahan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNP yang cenderung membuat video pembelajaran alakadarnya dan tidak maksimal, meskipun tenggat waktu yang diberikan oleh dosen untuk mengerjakan proyek video pembelajaran lama mahasiswa tetap mengerjakan di waktu yang sudah mendesak. Sehingga menyebabkan *output* kualitas video pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa tidak maksimal. Seperti yang dikatakan oleh Narasumber 2 yang merupakan salah satu Dosen Mata Kuliah Media Pembelajaran Ekonomi di Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP yaitu:

Dalam pengumpulan tugas video ada yang terlambat dan ada juga yang tepat waktu. Kayak ibuk bikin tugas di mata kuliah Media Pembelajaran, misalnya ada proyek suruh mereka untuk membuat media pembelajaran ekonomi, padahal itu sudah mata kuliah Media Pembelajaran namun video yang mereka hasilkan itu tidak maksimal dan belum sesuai ekspekstasi. Kadang suaranya saja menjelaskan sambil *selfie*.

Selain itu dalam membuat tugas video pembelajaran mahasiswa cenderung memilih aplikasi edit video pembelajaran yang mudah digunakan, sederhana, dan gratis tanpa memandang fitur-fitur dan keunggulan yang dimiliki oleh suatu aplikasi edit video pembelajaran yang dipilih dan ada pula mahasiswa yang mengumpulkan video tanpa diedit terlebih dahulu sehingga juga memicu rendah atau tidak maksimalnya *output* kualitas video pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Narasumber 3 yang mengatakan:

Sebagian besar mahasiswa menggunakan jenis aplikasi edit video yang tidak berbayar karena tuntutan tugas yang tidak terlalu berat. Ada mahasiswa yang selesai merekam langsung mengumpulkan videonya tersebut, namun ada juga beberapa yang merancang betul dari awal pembukaan, isi, sampai penutup yang diedit dengan aplikasi edit video pembelajaran dan biasanya itu aplikasi yang gratis.

Berdasarkan hasil wawancara bersama beberapa orang Dosen Pendidikan Ekonomi FE UNP menyebutkan bahwa mereka pernah merasa kecewa dan komplain dengan kondisi *output* kualitas video pembelajaran yang dibuat mahasiswa, yang mana video yang dihasilkan sangat variatif dan sebagian besar berada dibawah standar yang ditetapkan atau di luar ekspektasi. Misalnya ada *file* video yang tidak bisa dibuka karena kapasitasnya besar, ada video yang terpotong sehingga substansi atau inti materi yang disampaikan tidak terkirim, dan ada kualitas gambar video dan suaranya yang buruk karena ukuran kompresnya terlalu kecil. Sehingga peran aplikasi edit video sangat penting digunakan untuk proses pembuatan video pembelajaran bagi mahasiswa, agar memudahkan mahasiswa dalam membuat video pembelajaran yang lebih baik dan menarik.

Terdapat berbagai jenis aplikasi edit video yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran. Menurut (Limbong and Simarmata 2020), aplikasi edit video adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit dan memanipulasi informasi dalam bentuk video dan audio. Dari hasil observasi awal yang dilakukan juga ditemukan berbagai macam jenis aplikasi edit video yang digunakan oleh mahasiswa jurusan

pendidikan ekonomi angkatan 2018 untuk membuat video pembelajaran diantaranya: KineMaster, FilmoraGo, Camtasia, Cap Cut, InShot, VN, Canva, dan Viva Video. Dengan beragamnya jenis aplikasi edit video pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran menyebabkan mahasiswa kesulitan menentukan aplikasi edit video pembelajaran yang lebih unggul dan lebih bagus untuk digunakan.

Jumlah dan persentase jenis aplikasi edit video yang digunakan oleh mahasiswa angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang untuk membuat tugas kuliah berupa video pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jenis Aplikasi Edit Video yang Digunakan oleh Mahasiswa

Nama Jenis Aplikasi Edit Video	Jumlah	Persentase
Kine Master	20	50%
FilmoraGo	4	10%
Camtasia	2	5%
CapCut	13	32,5%
InShot	7	17,5%
VN	12	30%
Canva	4	10%
Viva Video	1	2,5%

Sumber: Olahan Data Primer dari Hasil Observasi Awal pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018, Tahun 2022

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat beragam jenis aplikasi edit video untuk membuat video pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi angkatan 2018, dengan jumlah dan persentase yang berbeda pada setiap jenis aplikasi edit video yang digunakan. Di mana persentase aplikasi edit video pembelajaran yang

paling banyak digunakan oleh mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi angkatan 2018 adalah Kine Master 20 atau 50% mahasiswa, kemudian diikuti oleh aplikasi lainnya seperti: FilmoraGo 4 atau 10% mahasiswa, Camtasia 2 atau 5% mahasiswa, CapCut 13 atau 32,5% mahasiswa, InShot 7 atau 17,5% mahasiswa, VN 12 atau 30% mahasiswa, Canva 4 atau 10% mahasiswa, dan Viva Video 1 atau 2,5% mahasiswa. Aplikasi edit video atau perangkat lunak ini ada yang bisa dioperasikan menggunakan gawai, ada yang hanya bisa menggunakan komputer, dan ada pula yang bisa dioperasikan menggunakan gawai dan komputer.

Terdapat banyak proses dalam membuat atau mengedit video pembelajaran contohnya adalah proses pemotongan, penggabungan, konversi format audio dan video, dan memanipulasi kualitas audio dan video, yang mana keseluruhan proses ini membutuhkan keterampilan yang baik agar menghasilkan video pembelajaran yang baik, benar, dan menarik sehingga mudah dipahami oleh pihak yang menonton.

Demi menghasilkan video pembelajaran yang lebih baik dan menarik, tentunya mahasiswa memiliki berbagai hal yang dipertimbangkan dalam memilih dan menentukan suatu jenis aplikasi edit video yang akan mereka gunakan untuk membuat video pembelajaran. Baik dari segi keamanan data pengguna, fungsionalitas aplikasi, stabilitas aplikasi, harga atau biaya aplikasi, sumber daya perangkat keras, pemahaman tentang aplikasi, pemahaman tentang cara mengonsep video dengan aplikasi, manfaat aplikasi, kendala pengoperasian aplikasi, kelengkapan fitur,

tampilan dan tata letak, dan banyak hal lainnya. Menurut (Kristanto 2011), secara umum dasar pertimbangan yang dipakai dalam pemilihan media pembelajaran di antaranya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik mahasiswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual atau gerak), strategi belajar dan mengajar yang digunakan, alokasi waktu, dana, tenaga, dan fasilitas pendukung yang tersedia. Keseluruhan hal ini menjadi hal penting untuk dipertimbangkan sebelum mahasiswa menggunakan suatu aplikasi edit video pembelajaran.

Dari uraian latar belakang diatas maka peneliti merasa hal ini penting untuk dianalisis lebih dalam untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menjadi penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran dan mengetahui faktor mana yang dominan menentukan mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Analisis Faktor-Faktor Penentu Mahasiswa dalam Memilih Aplikasi Edit Video Pembelajaran.**

B. Identifikasi Masalah

1. Terjadinya perubahan terhadap penggunaan media pembelajaran dari media pembelajaran tradisional ke media pembelajaran teknologi muthakhir.
2. Ada sebagian besar dosen mata kuliah mengharuskan mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang untuk membuat tugas dalam bentuk video pembelajaran.

3. Bobot mata kuliah Media Pembelajaran Ekonomi yang hanya 2 SKS menjadi salah satu keterbatasan mahasiswa dalam proses pengembangan skill dan kreativitas mengedit atau membuat video pembelajaran.
4. Kurang maksimal dan variatifnya kualitas video pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa sehingga dosen kecewa dan mengeluh terhadap *output* video pembelajaran yang dihasilkan.
5. Terdapat beragam jenis aplikasi edit video untuk membuat video pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi angkatan 2018, sehingga mahasiswa kesulitan menentukan aplikasi edit video pembelajaran yang lebih unggul dan lebih bagus untuk digunakan.
6. Banyak hal yang menjadi pertimbangan mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video yang akan mereka gunakan untuk membuat video pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih fokus maka peneliti memberikan batasan kajian masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang angkatan 2018.
2. Objek dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang menentukan mahasiswa memilih aplikasi edit video pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran ?
2. Faktor manakah yang dominan menentukan mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran.
2. Untuk mengetahui faktor mana yang dominan menentukan mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dalam memilih

aplikasi edit video yang akan digunakan nantinya untuk membuat video pembelajaran yang lebih baik.

- b. Sebagai pijakan dan referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan faktor-faktor penentu mahasiswa dalam memilih aplikasi edit video untuk membuat video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi *Developer/Programmer* aplikasi sebagai dasar pertimbangan untuk menciptakan spesifikasi aplikasi edit video yang lebih baik dan diminati oleh pengguna, sehingga bisa bersaing dengan produk aplikasi edit video yang lain.
- b. Bagi Peneliti sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, dan penelitian ini juga bermanfaat sebagai salah satu tugas yang dapat menambah ilmu dan wawasan pengetahuan peneliti.
- c. Bagi Universitas agar dapat berguna bagi semua pihak yang membaca dan bagi mahasiswa yang ingin meneliti penelitian ini lebih lanjut, baik dalam disiplin ilmu yang sama maupun dari disiplin ilmu yang berbeda.
- d. Bagi Peneliti Lainnya agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.