

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan peranan penting dalam memajukan bangsa dan negara. Pendidikan adalah proses sistematis untuk mentransmisikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Manusia telah melibatkan diri dalam pendidikan sejak zaman kuno, dengan perkembangan yang terus berlanjut seiring waktu. Pendidikan memainkan peran penting dalam pengembangan individu dan masyarakat, membantu menciptakan kesempatan, mengembangkan potensi, dan mendorong inovasi. Menurut Rusdiana (2014), Inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah dalam pendidikan. Inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik dalam arti sempit, yaitu tingkat lembaga pendidikan, maupun arti luas, yaitu sistem pendidikan nasional. Agar mengangkat taraf kehidupan bangsa, perlu dilakukan peningkatan pada mutu sumber daya manusia, salah satunya melalui proses pendidikan. Diharapkan upaya ini mampu menghasilkan individu yang memiliki daya cipta, wawasan yang luas, kepribadian yang kokoh, dan tingkat tanggung jawab yang tinggi. Di era pendidikan saat ini, terjadi perkembangan signifikan terutama dalam penggunaan teknologi informasi pada media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2018), Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya

pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Penerapan teknologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena antarmuka yang lebih menarik, mengurangi rasa jenuh saat mengikuti pelajaran.

Salah satu jenjang pendidikan yang paling banyak membuat dan menerapkan media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran adalah perguruan tinggi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (2012), "Pendidikan tinggi adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia". Di lingkungan perguruan tinggi, ada komunitas akademik yang terdiri dari pengajar dan mahasiswa. Peran dosen sebagai pendidik yang profesional diimbangi dengan peran mahasiswa sebagai peserta didik. Di Indonesia, tersedia banyak perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang menghasilkan lulusan berkualitas dan terampil. Salah satu contohnya adalah Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), singkatan dari institusi tersebut.

Undiksha terletak di Kota Singaraja, Kabupaten Buleleng, Pulau Bali. Terdapat berbagai program studi yang telah terakreditasi (B) di Undiksha, salah satunya program studi (S1) Pendidikan Teknik Elektro. Pada program studi Pendidikan Teknik Elektro (PTE) terdapat mata kuliah Fotografi Bisnis. Pada mata kuliah Fotografi Bisnis, materi yang dipelajari yaitu memahami bisnis fotografi, peluang bisnis fotografi dan rencana bisnis fotografi.

Pada mata kuliah Fotografi Bisnis terdapat beberapa kekurangan yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, diantaranya sebagai berikut: Pertama, kurangnya pemahaman mahasiswa terkait materi ajar dikarenakan keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang ada, sehingga kualitas belajar mahasiswa jadi menurun; kedua, masih sedikitnya media pembelajaran yang menggunakan inovasi terbaru terkait materi fotografi bisnis; ketiga, rendahnya motivasi belajar mahasiswa menggunakan media buku atau sejenisnya dibandingkan menggunakan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat telah mempengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, teknologi dimanfaatkan dengan membuat media pembelajaran yang metodenya lebih praktis dan efisien.

Salah satu metode yang sedang berkembang di masa sekarang adalah *E-learning*. *E-learning* dapat membantu para pengajar dalam mendistribusikan bahan ajar mereka tanpa harus berada di kelas dengan menggunakan *internet*, hal ini dapat dimanfaatkan saat pendidik berhalangan hadir dikelas, sehingga pendistribusian materi, tugas atau bahkan kuis seputar pembelajaran. *E-learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran di dalam kelas, tetapi memperkuat pada proses perubahan pendidikan melalui pengembangan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran dalam era digital diperlukan media *e-learning* untuk mempermudah komunikasi dalam

menyampaikan pesan dan dapat mempermudah proses belajar di era digital sesuai dengan pendapat Ayu & Amelia (2020).

Pembelajaran dan pengembangan yang dijalankan tidak hanya dengan meletakkan materi pembelajaran online dan memberi tahu peserta didik untuk langsung melengkapinya saat itu juga. Diperlukan cara untuk membuat materi itu sendiri, mengirimkannya ke peserta didik, dan melihat penyelesaian. Di sinilah peran dari LMS masuk bagi pendidik dan peserta didik.

*Learning Management System* (LMS) adalah sebuah platform yang digunakan untuk membagikan materi secara online yang diberikan oleh pendidik kepada seluruh peserta didik. Menurut Dhika et al. (2020) Platform LMS digunakan untuk menciptakan konten pembelajaran dan berperan sebagai perangkat lunak yang memfasilitasi penyampaian program pembelajaran. Selain itu, LMS juga menyediakan fasilitas untuk mengelola kursus, materi pembelajaran, aktivitas, penilaian, catatan nilai, dan tampilan dalam konteks e-learning.

Penelitian ini dilakukan untuk membangun media pembelajaran pendukung pada mata kuliah fotografi bisnis yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan semua bahan ajar secara online sehingga dapat mengakses bahan ajar dimana saja dan dapat dijadikan media diskusi tambahan untuk membahas materi pelajaran yang belum tuntas serta dapat berguna sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bisnis Fotografi Berbasis *Learnpress* Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian mahasiswa belum maksimal memahami materi yang disampaikan oleh dosen dalam proses pembelajaran.
2. Dalam proses penyampaian mata kuliah fotografi bisnis di kelas, sebagian pendidik hanya menggunakan buku atau sejenisnya.
3. Fasilitas berupa media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah fotografi bisnis masih sederhana.
4. Media pembelajaran berbasis *learnpress* belum ada pada mata kuliah fotografi bisnis.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, terdapat pembatasan masalah agar lebih fokus pada masalah yang dihadapi. Adapun pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Dalam proses penyampaian materi mata kuliah fotografi bisnis di kelas, pengajar hanya menggunakan media *website* yang dapat diakses pada perangkat elektronik seperti laptop ataupun *smartphone*.
2. Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi hanya menggunakan video, *powerpoint*, dan berkas berformat PDF yang dikemas didalam *website*.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain dan pembuatan Pengembangan Media Pembelajaran Bisnis Fotografi Berbasis *Learnpress* Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis?
2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Bisnis Fotografi Berbasis *Learnpress* layak digunakan pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis?
3. Bagaimanakah respon dari peserta didik terhadap pembelajaran yang dibantu dengan Pengembangan Media Pembelajaran Bisnis Fotografi Berbasis *Learnpress* Pada Mata Kuliah Fotografi Bisnis?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui desain dan pembuatan dari *website* dan video dalam media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis.

#### 1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk video yang diakses pada *website* di laptop dan *smartphone* sehingga peserta didik dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri dimana saja dan kapan saja.
2. Media video pembelajaran ini memuat pembahasan dalam bidang bisnis fotografi dengan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dikalangan mahasiswa, sehingga mahasiswa lebih cepat mengerti dalam perkuliahan.
3. Media pembelajaran ini memiliki materi-materi mengenai mata kuliah fotografi bisnis yang sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan bersifat interaktif pada *website*, sehingga peserta didik bisa menentukan pilihan materi.
4. Dengan media video pembelajaran ini bisa mengefisienkan waktu proses perkuliahan karena dosen tidak perlu menjelaskan secara detail dan dengan video pembelajaran ini mahasiswa lebih cepat mengerti.

### **1.7. Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, efektif, dan efisien. Dalam dunia pendidikan, kehadiran media pembelajaran sudah dirasa sangat banyak bermanfaat membantu pengajar dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran

akan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan diluar pengalaman sehari – hari. Penggunaan media pembelajaran juga dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menggantikan perlengkapan dalam proses pembelajaran. Sedangkan apabila pengembangan tidak dilakukan akan menimbulkan rasa jenuh pada pelajar dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan semangat pelajar dalam belajar menurun sehingga pelajar tidak dapat memahami materi dengan baik.

## **1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **A. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri maupun di luar kelas.
2. Media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menerima dan menyampaikan materi.
3. Belum tersedianya media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* dalam materi mata kuliah fotografi bisnis.

### **B. Keterbatasan**

Beberapa keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik mata kuliah fotografi bisnis, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi peserta didik mata kuliah fotografi bisnis.
2. Penerapan media pembelajaran bisnis fotografi berbasis *learnpress* pada mata kuliah fotografi bisnis terbatas pada mata kuliah fotografi bisnis.

### 1.9. Definisi Istilah

Dalam Pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahami, oleh karena itu beberapa definisi, dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses dalam mengembangkan suatu produk berupa alat, media, dan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
2. Model pengembangan yang digunakan adalah Metode pengembangan ( *Research and Development* ) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu, Sugiyono (2015: 407).
3. Media Pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar para peserta didik.
4. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara online yang sarana pembelajarannya menggunakan teknologi informasi. *E-learning* dapat diakses melalui perangkat elektronik ataupun web. Jadi,

semua materi, tugas, bahkan kuis, bisa diakses melalui perangkat elektronik atau sebuah situs web.

5. Mata kuliah fotografi bisnis adalah mata kuliah yang membahas tentang fotografi bisnis yang berlandaskan pada menjamurnya hobi fotografi, tentu banyak peluang muncul di dalamnya, dan peluang-peluang tersebut disampaikan secara ringan dan jelas, selama proses perkuliahan berlangsung. Selain itu sangat banyak celah bisnis yang bisa dijalankan dari hobi fotografi, bagaimana membangunnya dengan kerja keras dan fokus, sekaligus mencetak jutawan baru dari dunia fotografi.
6. *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext transfer protocol ) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

