

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi yaitu individu, masyarakat Atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan yang terakhir seluruh kandungan realitas baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, dan bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap masa depan bangsa Indonesia, melalui pendidikan berbagai aspek pada manusia akan muncul dan berkembang karena sumber daya manusia yang unggul terlahir dari pendidikan yang baik. Menurut (*Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan, n.d.*) Pendidikan bermutu adalah dambaan serta harapan setiap orang ataupun lembaga. Masyarakat dan orang tua mengharapkan agar anak-anak mereka mendapat pendidikan bermutu agar mampu bersaing dalam memperoleh berbagai peluang baik dalam meraih pekerjaan maupun dalam menjalani kehidupan. Indonesia terus meningkatkan segala bidang yang menyangkut pendidikan guna menghasilkan peserta didik yang unggul dan berkompeten. Seiring perubahan sistem pemerintahan selalu diikuti oleh perubahan, perkembangan, dan perbaikan di bidang pendidikan. Perbaikan pendidikan memiliki beberapa aspek yang akan mendukung di bidang pendidikan yang inovatif dan efektif, meliputi kualitas tenaga pendidik, mutu pendidikan, perangkat kurikulum, serta fasilitas pendukung di bidang pendidikan lainnya. Tujuan utama dari perkembangan dan upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu untuk memajukan kualitas pendidikan dalam meningkatkan

unggulnya sumber daya manusia. Namun, pada kenyataannya model pendidikan yang dijalani saat ini sangatlah membingungkan dikarenakan selalu mengalami perubahan dan pergantian, khususnya kurikulum pendidikan yang banyak mengalami perubahan mengakibatkan para peserta didik dan tenaga pengajar kebingungan serta ada beberapa yang kurang relevan.

Pada era globalisasi saat ini atau lebih dikenal era industri 4.0 upaya mengembangkan di bidang pendidikan lebih mengacu pada sistem pembelajaran yang inovatif, efektif, dan kreatif Guna meningkatkan keterampilan dalam persaingan di dunia kerja. Hal tersebut menjadi tantangan yang begitu berat bagi setiap tenaga pengajar di Indonesia, dikarenakan tenaga pengajar menjadi tokoh utama dalam pembentukan keterampilan agar menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas guna menyongsong era industri 4.0 agar dapat berkompetisi serta berinteraksi pada canggihnya teknologi yang seiring waktu berkembang. Menurut (Cholily et al., 2019) Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi atau situs yang mendukung pembelajaran berbasis *e-learning*. Situs atau aplikasi tersebut diantaranya Ruang Guru, *Edmodo*, *Zenius.net*, dan lain sebagainya. Fasilitas yang disediakan dalam pendidikan era Revolusi Industri 4.0 lebih fleksibel dan efisien dengan adanya video yang berisi penjelasan tentang materi yang diterangkan, latihan soal, dan *tryout online*, serta guru berkualitas yang selalu siap sedia jika dibutuhkan. Semua proses pembelajaran yang berbasis internet itu menjadikan belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sebagai tokoh utama dalam pembentukan karakter guru harus kreatif dan efektif dalam menerangkan isi materi agar mudah di mengerti dan dicerna oleh

para peserta didik, Sehingga dapat menciptakan peserta didik yang berkualitas, cerdas, inovatif, serta dapat menumbuhkan rasa berbudi pekerti luhur. Keseimbangan Antara pengetahuan dan keterampilan harus dipahami dalam sistem pembelajaran agar setiap peserta didik yang akan meneruskan cita-cita bangsa Indonesia mampu menciptakan serta mengungguli teknologi pada era teknologi yang mulai canggih saat ini, serta dapat menggunakan teknologi tersebut secara bijak pada setiap kegiatan. Agar materi yang disampaikan guru mudah untuk dipahami oleh para peserta didik, para tenaga pengajar harus mengembangkan media atau alat peraga dalam menopang pembelajaran guna meningkatkan keefektifan pembelajaran serta memberikan materi yang akan mudah dipahami oleh siswa. Media atau alat peraga pada proses pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran.

Menurut (Batubara, 2020) Pembelajaran adalah sebuah proses dalam interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Jenis media pada umumnya dapat berupa benda-benda yang ada dilingkungan sekitar kita ataupun hasil produksi. Media dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana penghubung Antara tenaga pengajar dengan peserta didik guna menyampaikan isi materi agar peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang baik itu disebut media pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan pada pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu menangkap pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat

berupa perangkat keras (*hardwere*), seperti komputer, LCD proyektor, alat peraga kerangka manusia, *handphone*, maupun buku. Media pembelajaran juga dapat berupa perangkat lunak (*Softwere*), seperti video, foto, dan aplikasi yang membutuhkan perangkat keras dalam mengaplikasikannya di dalam proses pembelajaran. Pada zaman sekarang ini media pembelajaran sangat lah erat kaitannya dengan teknologi, banyak sekolah sudah menerapkan pembelajaran di dalam kelas menggunakan media seperti *handphone* maupun aplikasi-aplikasi pembelajaran. Salah satu intitusi pendidikan yang telah menerapkannya adalah perguruan tinggi.

Di Indonesia terdapat dua kelompok perguruan tinggi, dilihat dari pengelolaannya yaitu, perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta. Perguruan tinggi adalah studi akhir yang ditempuh di dunia pendidikan oleh peserta didik, dan perguruan tinggi merupakan salah satu pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi, sekolah tinggi, institut atau universitas. Guna mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas agar dapat bersaing di dunia kerja nantinya, perguruan tinggi menyediakan berbagai macam bidang atau jurusan yang dapat di masuki oleh peserta didik sesuai minat dan kemampuan para peserta didik tersebut. Ada beberapa perguruan tinggi yang terdapat di provinsi bali contohnya seperti Universitas Pendidikan Ganesha terletak di kabupaten buleleng.

Universitas Pendidikan Ganesha atau lebih dikenal dengan undiksha merupakan institusi perguruan tinggi negeri yang mencetak sumber daya manusia di bidang pendidikan dan non-pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha merupakan perguruan tinggi yang dikembangkan berdasarkan

pancasila dan undang-undang 1945 yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, menghasilkan tenaga kependidikan, dan non-kependidikan yang bertakwa kepada tuhan yang maha esa, memiliki kemampuan akademis-profesional yang tinggi, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Di Universitas Pendidikan Ganesha terdapat beberapa fakultas jurusan dan program studi, diantaranya adalah fakultas ekonomi, fakultas kedokteran, fakultas Bahasa dan seni, fakultas hokum dan ilmu social, fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam, dan fakultas teknik dan kejuruan. Di fakultas teknik dan kejuruan terdapat dua jurusan yaitu teknik informatika dan teknologi industri, di jurusan teknologi industri juga terdapat beberapa prodi yaitu pendidikan kesejahteraan keluarga, pendidikan vokasional seni kuliner, pendidikan teknik mesin, teknik elektronika, dan pendidikan teknik elektro. Di program studi pendidikan teknik elektro memiliki beberapa peminatan bagi peserta didik yang ingin mendalami ilmu yang diminati guna dapat bersaing di dunia kerja, berikut di antaranya ialah kelistrikan, pendingin, dan teknik audio video.

Di program studi pendidikan teknik elektro terdapat berbagai macam mata kuliah salah satunya adalah audio video *editing*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada kegiatan perkuliahan prodi S1 Pendidikan Teknik Elektro peminatan TAV yaitu pada mata kuliah audio video *editing* terdapat beberapa masalah dalam proses perkuliahan yaitu kurangnya fasilitas media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran di dalam kelas untuk peserta didik pada mata kuliah audio video *editing*, dikarenakan belum adanya media berupa *web* yang menarik untuk menunjang materi perkuliahan,

sehingga ketertarikan mahasiswa dalam proses perkuliahan berkurang. Hal ini disebabkan karena saat perkuliahan dosen hanya menjelaskan menggunakan power point dengan menggunakan metode ceramah serta mahasiswa saat diminta mengedit audio dan video untuk menghilangkan noise, menggabungkan dua file audio, mengedit video seperti menambahkan efek dalam video dan lain-lain, sehingga ketertarikan mahasiswa dalam perkuliahan berkurang. Hal ini disebabkan karena saat perkuliahan dosen hanya menjelaskan menggunakan power point dengan menggunakan metode ceramah serta mahasiswa saat diminta mengedit suara dan video belum sepenuhnya memahami.

Mata kuliah ini mempelajari tentang proses menghilangkan noise, menggabungkan dua file audio menjadi satu, serta mengedit video seperti menambahkan efek dalam video dan lain-lain pada *software audacity dan wondershare filmora*. Yang kemudian hasilnya dapat dipadukan menjadi sebuah video yang telah jadi melalui proses *editing*. Pada mata kuliah ini agar penyampaian materi menjadi lebih maksimal biasanya proses belajar mengajar ditunjang dengan bantuan media *website* berupa *Learning management system* yang berisikan video pembelajaran tutorial maupun interaktif. Namun pada kenyataannya pembelajaran pada mata kuliah ini masih menggunakan powerpoint dan belum ada media pembelajaran berupa video.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dilakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Software Multimedia (Audacity Dan Wondershare Filmora) Berbasis Learning Management System Dimata Kuliah Audio Video Editing”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, sebagai berikut :

1. Sebagian mahasiswa belum maksimal memahami materi yang disampaikan oleh dosen dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses perkuliahan.
3. Masih sederhananya fasilitas berupa media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah audio video *editing*.
4. Belum ada media video pembelajaran cara menggunakan *software audacity dan wondershare filmora* berbasis *Learning management system* yang digunakan pada proses perkuliahan audio video *editing*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang diangkat, pembatasan masalah yang dilakukan bertujuan agar peneliti lebih fokus pada masalah yang dihadapi. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Masih Sederhananya fasilitas berupa media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah audio video *editing*.
2. Belum ada media video pembelajaran cara menggunakan *software audacity dan wondershare filmora* berbasis *Learning management system* yang digunakan pada proses perkuliahan audio video *editing*

#### 1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah desain dan pembuatan dari media pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di prodi S1 pendidikan teknik elektro?
2. Apakah media pembelajaran cara menggunakan *software audacity* dan *wondershare filmora* berbasis *Learning management system* ini layak digunakan pada mata kuliah audio video *editing*?
3. Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap media pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di prodi S1 pendidikan teknik elektro?

#### 1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini Antara lain :

1. Untuk membuat media pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di prodi S1 pendidikan teknik elektro.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di prodi S1 pendidikan teknik elektro.
3. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di prodi S1 pendidikan teknik elektro.

#### 1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa produk yang dikembangkan ini dalam bentuk website yang berisi video pembelajaran cara menggunakan *software audacity* dan *wondershare filmora*, dengan spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini berupa video sehingga mahasiswa dapat menonton kapan saja walau bukan pada jam pelajaran baik itu menggunakan laptop ataupun *smartphone*.
2. Media video pembelajaran ini memuat tata cara dalam menggunakan *software audacity dan wondershare filmora* yang dibuat dengan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dikalangan mahasiswa, sehingga mahasiswa lebih cepat mengerti dalam perkuliahan.
3. Media pembelajaran ini berisi tentang cara menghilangkan noise, menggabungkan dua file audio menjadi satu dan lain-lain serta ada juga cara mengedit video yang ada di *software audacity dan wondershare filmora*.
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**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas, dan kemauan belajar mahasiswa. Pengembangan dari media pembelajaran ini dikatakan penting dikarenakan:

- a. Bagi peserta didik
  - 1) Mampu meningkatkan semangat belajar dari peserta didik selama proses belajar sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan.
  - 2) Mampu membantu peserta didik untuk lebih cepat mengenal langsung cara menghilangkan noise pada suara karena langsung terdapat contoh pada video pembelajaran.

- 3) Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam melakukan praktikum karena mendapatkan pengalaman yang menarik dalam mata kuliah audio video *editing*.
- b. Bagi pendidik
- 1) Sebagai alat bantu bagi pendidik yang memudahkan menyampaikan materi.
  - 2) Meningkatkan motivasi dosen dalam mempergunakan media pembelajaran pada perkuliahan di dalam kelas.
  - 3) Membantu mengefisiensikan waktu proses pembelajaran sehingga pendidik tidak perlu lagi terlalu banyak ceramah.

Selain itu juga dengan adanya media video pembelajaran yang menarik ini secara isi dan penyampaian yang cukup sederhana dan dapat menjadi alternative untuk mengurangi rasa bosan peserta didik yang jenuh dengan metode mengajar yang konvensional. Jika media pembelajaran yang diterima oleh mahasiswa hanya lewat saja atau cepat lupa karena lebih banyak teorinya dibandingkan dengan adanya praktik. Jadi pelatihan ini sangat penting dilaksanakan untuk mempermudah mahasiswa dalam pemahaman materi, memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran, meningkatkan pemahaman dari mahasiswa dalam mata kuliah audio video *editing*.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### A. Asumsi pengembangan

Pengembangan dari media video pembelajaran pada mata kuliah audio video *editing* di program studi pendidikan teknik elektro terdapat beberapa asumsi yang mendasar, Antara lain :

1. Proses belajar mengajar akan menjadi lebih mudah karena media ini bisa memperjelas dan memperlengkap materi dengan mahasiswa melihat cara mengedit suara.
2. Pada saat proses pembelajaran, mahasiswa melihat media pembelajaran ini maka mahasiswa akan termotivasi dan lebih tertarik karena dengan adanya yang menarik.
3. Mahasiswa akan lebih mudah memahami serta menggunakan media pembelajaran ini.
4. Media video pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses perkuliahan di kelas.

### B. Keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapaketerbatasan, yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok mata kuliah yaitu audiovideo *editing*
2. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisiskebutuhan dan implementasi
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah audio video *editing* di program studi pendidikan teknik elektro.

## 1.9 Definisi Istilah

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, Antara lain:

### 1. Media pembelajaran

Menurut (Hasan et al., 2021) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat pokok atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

### 2. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses dalam mendesain, merangkai dan menyusun sesuatu agar memperoleh hasil yang maksimal ataupun kualitas yang baik dari sebelumnya. Penelitian dari sebuah pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pengembangan *software* multimedia (*audacity* dan *wondershare filmora*) berbasis *learning management system* pada mata kuliah *audio video editing*