

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses akademis yang bertujuan untuk memperbaiki nilai-nilai sosial, moral, budaya dan agama. Selain itu, pendidikan juga merupakan bentuk komunikasi terstruktur yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan belajar untuk peserta didik atau pembelajar. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar pembelajar dapat menyerap informasi dan pengetahuan yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh semangat belajar peserta didik dan inovasi dari pendidik. Mudjiono dalam Bakhrudin, dkk (2021:25) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah aktivitas guru yang diprogramkan dalam desain pembelajaran, yang bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar.” Selanjutnya, Aunurrahman dalam Prastawati & Mulyono (2023:381) menyimpulkan bahwa “pembelajaran merupakan upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan

tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.” Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran Arsyad (2017:19) yang mengungkapkan bahwa “dalam suatu proses belajar mengajar unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.” Selaras dengan pendapat tersebut Armansyah, dkk dalam Dayyana, dkk (2022:168) yang menyatakan bahwa salah satu bentuk dari media pembelajaran adalah multimedia pembelajaran.

Inceday dalam Simarmata & Mujiarto (2019:1) menyatakan bahwa “multimedia dapat dilihat sebagai alat pembelajaran dan sarana komunikasi.” Selanjutnya, Andresen & Brink dalam Sunardi, dkk (2020:8) juga mengemukakan bahwa “dalam konteks pembelajaran, multimedia adalah hasil integrasi dengan menggunakan komputer dari teks, grafika, gambar, video, animasi, suara atau audio, dan media-media lainnya yang digunakan untuk menampilkan, menyimpan, mengolah informasi terkait materi pembelajaran secara digital.” Hal ini sejalan dengan pendapat Prabowo, dkk (2024:57) yang mengungkapkan bahwa salah satu contoh dari media digital adalah *website*.

Elgamar (2020:3) menyatakan bahwa “*website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara, animasi atau penggabungan dari semuanya.” *Website* dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan materi. Selain lengkap, *website* juga memberikan kemudahan di mana semua media pembelajaran berada dalam satu tempat dan

dapat diakses melalui *desktop* ataupun melalui perangkat *mobile*. Salah satu *platform* pembuatan situs *web* sederhana adalah *google sites*.

Wijaya, dkk (2023:1) menyatakan bahwa “*google sites* adalah *platform* pembuatan situs *web* yang disediakan oleh *google*.” Karlina dalam Panggabean, dkk (2022:9) juga menjelaskan bahwa *google sites* merupakan *platform* besutan *google* yang memberikan kemudahan dalam pembuatan *website*, untuk membuat *website* pengguna tidak perlu memahami bahasa pemrograman atau *coding*, dan layanannya secara cuma-cuma alias gratis. *Google sites* bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang di dalamnya tersusun berbagai informasi mulai dari teks, gambar, video, presentasi, lampiran dan lain-lain. Dengan fitur yang beragam, *google sites* menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di berbagai tingkat pendidikan, salah satunya di Program Studi Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Media Audio/Radio.

Mata kuliah Media Audio/Radio merupakan mata kuliah wajib Program Studi yang diajarkan di Program Studi Teknologi Pendidikan. Media Audio/Radio memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan dan motivasi belajar siswa. Suhartawan, dkk (2024:49) menyatakan bahwa media audio mencakup rekaman suara, *podcast*, musik, narasi dan berbagai jenis audio lainnya, berfungsi sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi secara efektif melalui indera pendengaran, merangsang perhatian dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media audio dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi sesuai kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja (UNBARA) peneliti memperoleh informasi bahwa UNBARA memiliki fasilitas yang cukup diantaranya memiliki ruang kelas, ruang laboratorium, dan ruang *Media Resource Center* yang nyaman, area *WI-FI* serta proyektor di setiap kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Media Audio/Radio Bapak Johan Eka Wijaya DN, M.Pd., diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pada mata kuliah Media Audio/Radio masih cenderung dominan menggunakan metode konvensional. Dosen lebih banyak memberikan materi secara lisan dan menggunakan file presentasi *power point*, yang mungkin dapat diperkaya dengan metode yang lebih interaktif. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa telah memiliki akses ke perangkat teknologi, seperti laptop dan *smarthphone*, mahasiswa belum memanfaatkan sepenuhnya fasilitas tersebut untuk mendalami materi kuliah. Sebagian besar mahasiswa hanya mengandalkan materi yang disampaikan selama perkuliahan, tanpa adanya bahan ajar tambahan yang dapat diakses secara mandiri. Hal ini berimbas pada kurang maksimalnya pemahaman mahasiswa terhadap proses produksi Media Audio/Radio yang seharusnya menjadi fokus dalam mata kuliah ini.

Dari segi infrastruktur, meskipun UNBARA memiliki fasilitas yang cukup, seperti ruang laboratorium komputer dan akses internet, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berbasis *website* masih sangat terbatas. Kurangnya materi pembelajaran berbasis *website* yang terintegrasi dengan materi kuliah membuat

mahasiswa kesulitan dalam mengakses informasi tentang produksi Media Audio/Radio.

Berdasarkan pengalaman peneliti yang telah mengikuti proses perkuliahan pada mata kuliah Media Audio/Radio, proses praktik yang diberikan dalam perkuliahan masih terbatas dan terpisah dari materi teori. Praktikum produksi program audio/radio dilakukan dengan metode yang kurang sistematis, di mana mahasiswa tidak mendapatkan panduan yang jelas dalam bentuk video tutorial atau simulasi, sehingga mahasiswa sering kali kesulitan mengintegrasikan konsep dengan praktik nyata. Waktu yang terbatas dalam perkuliahan juga menjadi kendala, karena mahasiswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi lebih dalam, terutama dalam menggunakan *software editing* audio/radio, sehingga mahasiswa tidak merasa percaya diri ketika diminta untuk menghasilkan produk audio/radio secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi. Selain itu, mahasiswa cenderung pasif, hanya bergantung pada materi kuliah tanpa eksplorasi tambahan, yang berdampak pada pemahaman mahasiswa tentang Media Audio/Radio. Selain itu, praktik produksi program audio/radio tidak terintegrasi dengan teori dan kurang sistematis, menghambat kemampuan mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak *editing*. Waktu perkuliahan yang terbatas juga menjadi kendala dalam mendalami materi secara mandiri.

Untuk merealisasikan materi-materi yang bersifat praktik, maka perlu media yang bersifat langsung menggambarkan praktik dalam hal gambar, teks, audio, video, dan animasi. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website*, yang dalam hal ini menjadi dasar dalam pembelajaran. *Website* pembelajaran yang dilengkapi dengan materi seperti video tutorial, video pembelajaran, dan video simulasi dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar lebih mendalam dan melakukan praktik secara mandiri. *Website google sites* mampu membuat multimedia pembelajaran yang bervariasi dan unik, pengguna juga bisa memasukkan sebuah gambar, teks, animasi, audio, video maupun materi ke dalam *website google sites*. *Website google sites* ini juga akan memudahkan pengguna untuk membuat sebuah multimedia pembelajaran karena *website* ini sangat cocok untuk pemula dan dalam penggunaannya tanpa *coding* serta dilengkapi dengan banyaknya fitur-fitur menarik yang nantinya dapat membantu pengguna dalam membuat sebuah multimedia pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhan.

Hasil penelitian menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *web* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti Indonesia. Salah satunya adalah Danaswari, dkk (2018) yang menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *web* dan menambah motivasi serta minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Akuntansi. Hal yang sama diungkapkan oleh peneliti Lestari & Safitri (2023) berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran menggunakan *google sites* pada materi sejarah lokal masa pendudukan Jepang di Palembang valid, praktis, dan efektif. Dengan hasil uji

validitas maka media pembelajaran menggunakan *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dipakai sebagai salah satu media pembelajaran.

Produk yang akan dikembangkan berupa multimedia pembelajaran berbasis *website* yang termasuk kawasan teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Seels & Richey dalam Warsita (2013:81) menyatakan bahwa “kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.”

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Kuliah Media Audio/Radio Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Kuliah Media Audio/Radio Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mata Kuliah Media Audio/Radio Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk kemajuan proses pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.
- b. Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk peningkatan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis IPTEK dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan, memperkaya sumber belajar serta sebagai kontribusi produk yang dapat dikembangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.
- b. Bagi Dosen, produk pengembangan ini diharapkan bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah dan kebutuhan mahasiswa.
- c. Bagi Mahasiswa
 - 1) Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada mata kuliah Media Audio/Radio.

2) Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas dan jangkauan pembelajaran.

3) Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

d. Bagi Peneliti

1) Peneliti dapat memperluas pengetahuan dan wawasan terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website*.

2) Peneliti dapat mengasah keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dengan konten pembelajaran berbasis *website*.

3) Proses penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk multimedia pembelajaran berbasis *website*.

e. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Website* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran ini menggunakan *software* utama *Google Sites* dan juga didukung oleh beberapa *software* atau aplikasi lainnya seperti *Canva*, *Google Form*, *CapCut*, dan *Heyzine*.
2. Mata kuliah yang dijadikan uji coba adalah Media Audio/Radio.
3. Materi yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini merupakan materi untuk satu semester.
4. Bentuk produk yang dikembangkan berupa teks, gambar, animasi, audio dan video.
5. Media yang dirancang digunakan dalam bentuk *online*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam multimedia pembelajaran berbasis *website* ini terdapat beberapa asumsi pengembangan, meliputi:

- a. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik karena menerapkan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang memiliki kemasan grafis yang menarik.
- b. Multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam meningkatkan minat belajarnya.

- c. Mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *website* dapat belajar secara mandiri.
- d. Multimedia pembelajaran berbasis *website* merupakan alternatif pemecahan masalah dalam media pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan asumsi di atas, produk pembelajaran yang dihasilkan memiliki keterbatasan pengembangan yaitu:

- a. Multimedia pembelajaran berbasis *website* ini sangat bergantung pada jaringan internet.
- b. Penelitian ini hanya mencakup evaluasi formatif untuk menyempurnakan produk selama pengembangan. Evaluasi sumatif sebagaimana terdapat dalam model pengembangan Lee & Owens tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, sumber daya, serta fokus penelitian yang lebih mengutamakan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum disebarluaskan.