

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pendidikan tidak lepas dari inovasi yang dilahirkan melalui Riset dan Penelitian. Dalam melakukan penelitian, menyusun artikel Ilmiah merupakan salah bagian terpenting. Artikel ilmiah memiliki dua bentuk yaitu artikel ulasan (*Review article*) dan artikel penelitian (*Research Article*), dimana keduanya bertujuan untuk pengembangan, pembuktian, dan pengujian (Isjoni et al., 2021; Novitasari, 2019). Menulis dan menerbitkan artikel ilmiah menjadi salah satu kewajiban bagi akademisi seperti mahasiswa, dosen, serta guru sebagai prasyarat kelulusan, kenaikan jabatan (pangkat), ataupun prasyarat tri dharma pendidikan. Tetapi, beberapa akademisi masih kurang terampil dalam menyusun artikel ilmiah (Novitasari, 2019).

Kemampuan mahasiswa dalam menyusun artikel ilmiah menjadi poin penting yang perlu diperhatikan. Syaputra (2023) mengemukakan bahwa sebagian besar akademisi khususnya mahasiswa menghadapi tantangan dalam menulis artikel ilmiah meliputi perancangan judul, perumusan masalah, pengembangan isi, tingkat pemahaman akan sistemasi penulisan yang rendah (Ulfa et al., 2022), serta mencari referensi topik yang relevan dengan penelitian. Didukung dengan hasil penelitian Muhammad (2020) yang menjelaskan bahwa tingkat revisi dari 92 proposal penelitian terletak pada penyusunan latar belakang dengan persentase 98,91 %. Terutama dalam menemukan unsur kebaruan penelitian (*novelty*). Menurut Noor (2021) banyak penelitian yang hanya menjadi pengulangan dari penelitian terdahulu sehingga dinilai kurang bermanfaat dan bersifat dangkal, dengan metode pemecahan masalah yang kurang baru sehingga hasil dari penelitian sulit diterapkan dan tidak memberikan solusi yang tepat.

Noor (2021) menyatakan masih banyak yang kurang memahami cara menemukan unsur kebaruan (*novelty*), hal tersebut disebabkan karena fenomena yang terjadi disekitar maupun yang sedang menjadi perhatian (*state of the art*) tidak dikaji lagi secara mendalam. Selain itu, dalam menentukan unsur

kebaruan penelitian diperlukan upaya mencari celah riset (*gap research*) yang menyatakan perbedaan terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu (Kurniati & Jailani, 2023). Berdasarkan pernyataan di atas, penting bagi seorang peneliti untuk meningkatkan pemahaman mengenai kebaruan (*novelty*).

Upaya peningkatan pemahaman mengenai kebaruan penelitian dapat dilakukan dengan memanfaatkan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan kualitas pemahaman materi ajar. Pernyataan tersebut didukung dengan teori yang menegaskan bahwa materi akan semakin mudah dicerna, apabila lebih dari satu panca indera digunakan saat proses pembelajaran (Hidayati et al., 2019). Lalu dibuktikan dengan hasil penelitian Normeli & Manu (2018) yang menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman materi khususnya pada konsep dan keterampilan pemecahan masalah.

Media audio-visual pada zaman modern ini berkembang dengan pesat, salah satunya dimanfaatkan sebagai konten pembelajaran berbasis digital (*E-learning Content*). Dengan adanya pemanfaatan konten untuk pembelajaran, maka dapat membantu pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurchayono & Permanasari, 2015). *E-learning Content* dapat mengatasi keterbatasan waktu dan kompleksitas dari materi pembelajaran, hal tersebut dikarenakan materi pembelajaran dalam *E-learning Content* dikemas menjadi lebih sederhana, interaktif, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan *E-learning Content* saat ini sangat banyak dan bervariasi, beberapa di antaranya yaitu: *Video Tutorial*, *Podcast*, Simulasi Dialog, *E-book*, Video Interaktif, dan *Game Edukatif* (Adi Braneva et al., 2021). Salah satu *E-learning Content* yang berkembang pesat beberapa tahun belakang adalah *podcast*. Pada dasarnya *podcast* hanya berbentuk audio, namun sejak tahun 2018 hingga sekarang perkembangan konten *podcast* ini terbilang cepat dan memunculkan inovasi baru dengan menggabungkan audio serta visual (Fauzi & Harfan, 2020).

Penerapan konten pembelajaran audio-visual ini dapat dikombinasikan dengan *microlearning*. *Microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan

efisiensi dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2021). Efektivitas dari *microlearning* merupakan keuntungan dari konsepnya dengan merancang konten pembelajaran menjadi bagian-bagian kecil yang memiliki durasi singkat (*short content*) serta spesifik (Nugraha et al., 2021; Susantyo et al., 2023). Nugraha (2021) menyatakan bahwa konten pembelajaran yang berbasis *microlearning* dapat meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel (dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja) lewat perangkat elektronik melalui berbagai macam format konten, baik teks, video, audio, *hyperlink* serta video presentasi. Sejalan dengan pemanfaatan *podcast* yang juga memiliki fleksibilitas tinggi sehingga *podcast* dapat dijadikan pembelajaran berbasis elektronik (*E-learning*).

Podcast digunakan pada beberapa *platform* yang beraneka ragam seperti *youtube*, *spotify* dan *sound cloud* (Sudarmoyo, 2020). Ar Ridha (2021) mengemukakan bahwa, salah satu dari *platform* di atas yaitu *spotify* memiliki banyak peminat oleh kalangan mahasiswa, didukung oleh hasil survei Hanifiandaru & Pramono (2021) yang menyatakan dari 53,32% responden berusia 16-25 tahun, 52,02% diantaranya memilih *spotify* sebagai *platform* utama untuk mendengarkan *podcast*.

Tahun 2021, *spotify* melakukan *update* dengan versi terbarunya 8.6.48.796. Pada versi ini *spotify* memperkenalkan *podcast* visual yang digabungkan dengan audio, serta memunculkan inovasi baru dengan fitur “*video background-play*”. Fitur tersebut digunakan untuk mengganti format video *podcast* dari tampilan layar penuh menjadi *mode background* dan tersedia secara gratis. Tidak sama dengan *platform* lain seperti *youtube*, yang mengkategorikan fitur tersebut sebagai fitur *premium* sehingga pengguna harus belangan. Fitur “*video background-play*” dapat membuat para penggunannya melakukan *multitasking* saat menggunakan aplikasi pada perangkat elektronik, sehingga *podcast* tetap bisa berlanjut. Beberapa *podcaster* seperti Podcast Rintik Sedu, *Do You See What I See* dan Teman Tidur sudah memanfaatkan fitur *podcast spotify* ini dalam bidang *entertainment* (Jemadu & Prastya, 2022).

Penerapan fitur *podcast spotify* masih belum banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, terkhusus dalam penggunaannya untuk meningkatkan pemahaman akan materi pembelajaran. Dengan begitu fitur “*video background-play*” yang terdapat pada *podcast spotify* dapat menjadi inovasi baru dalam penggunaan sebagai konten pembelajaran mengenai unsur kebaruan penelitian. Kemudahan yang diberikan fitur tersebut dapat membuat *Podcaster* sebagai narasumber materi dapat tampil sebagai video dan juga audio, sehingga dapat menyesuaikan gaya belajar Mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas, riset dan pengembangan mengenai penggunaan *podcast* audio-visual sangat menarik untuk dilakukan dengan menggunakan fitur *video background-play*” sebagai *E-learning Content* pada materi unsur kebaruan penelitian (*Novelty*) agar dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Apa yang menjadi tantangan para akademisi dalam penyusunan artikel ilmiah ?
2. Bagaimana para akademisi khususnya mahasiswa dalam menemukan unsur kebaruan penelitian (*Novelty*)?
3. Apakah diperlukan peningkatan pemahaman mengenai kebaruan penelitian (*Novelty*)?
4. Apakah diperlukan pengembangan *E-learning Content* sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman mengenai kebaruan penelitian (*Novelty*) ?
5. Apakah dengan mengembangkan *podcast* audio-visual sebagai *E-learning Content* dapat meningkatkan pemahaman terkhususnya mahasiswa mengenai kebaruan penelitian (*Novelty*) ?
6. Apakah dengan memanfaatkan fitur *podcast spotify* “*video background-play*” memberikan kemudahan dalam meningkatkan pemahaman akan kebaruan penelitian (*Novelty*) ?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertera, maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini antara lain :

1. Penerapan *E-learning Content* audio-visual dilakukan pada materi penyusunan latar belakang untuk mencari unsur kebaruan penelitian (*Novelty*).
2. Sampel pada penelitian adalah mahasiswa aktif yang sedang dan sudah mengambil mata kuliah tentang penelitian, baik penelitian pendidikan maupun metodologi penelitian.
3. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, & Disseminate*).
4. Penelitian dibataskan sampai uji validasi para ahli dan uji kepuasan pengguna.
5. Pengembangan *E-learning Content* audio-visual berfokus pada konten *podcast* dengan memanfaatkan penggunaan fitur *spotify* “*video background-play*”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian adalah “Bagaimana Pengembangan *E-learning Content* audio-visual pada materi Kebaruan Penelitian (*Novelty*) ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan *E-learning Content* audio-visual sebagai upaya peningkatan pemahaman pada materi Kebaruan Penelitian (*Novelty*).

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian penulis diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Prodi Pendidikan Teknik Bangunan

Menambah kajian ilmu di program Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

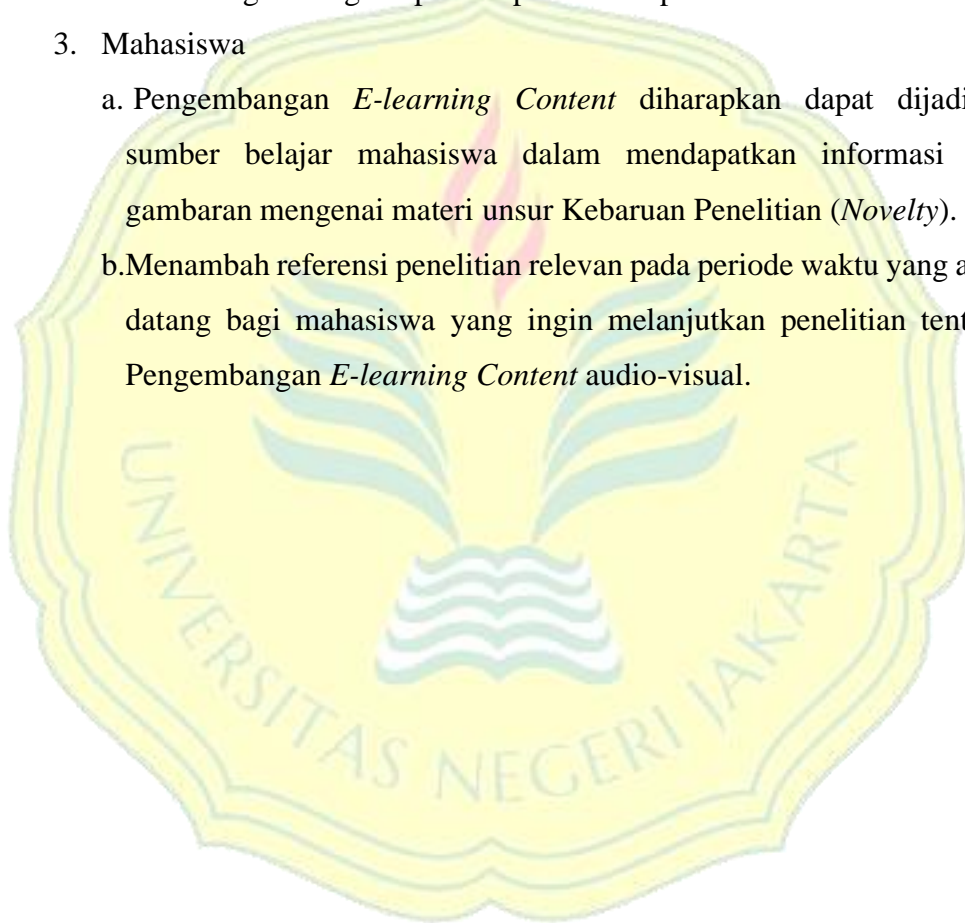
2. Penulis

Bagi penulis, Pengembangan *E-learning Content* ini diharapkan dapat menjadi salah satu pengalaman berharga dan memberi pengetahuan baru dalam mengembangkan produk pada dunia pendidikan.

3. Mahasiswa

a. Pengembangan *E-learning Content* diharapkan dapat dijadikan sumber belajar mahasiswa dalam mendapatkan informasi dan gambaran mengenai materi unsur Kebaruan Penelitian (*Novelty*).

b. Menambah referensi penelitian relevan pada periode waktu yang akan datang bagi mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian tentang Pengembangan *E-learning Content* audio-visual.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*