

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era di mana teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan juga menghadapi perubahan, tantangan, dan peluang baru. Perubahan yang signifikan terjadi dalam proses mahasiswa memperoleh, mengolah, dan memahami informasi pembelajaran, guna tercapainya keberhasilan pembelajaran. Proses tersebut dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung materi guru (dosen) guna meningkatkan motivasi, minat, dan keberhasilan belajar siswa. Namun, media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh mahasiswa sebagai alat memperoleh informasi pembelajaran masih minim pembaruan, terbatasnya fleksibilitas akses, kurang menarik dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang ada masih sebatas berupa modul ajar, dan *powerpoint* saja, yang cenderung kurang membuat mahasiswa memahami materi ajar dikarenakan belum dapat mengemas materi ajar secara optimal. Dalam konteks permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis siniar telah muncul sebagai salah satu peluang inovasi baru yang menarik dalam dunia pendidikan.

Kehadiran teknologi digital telah memberikan kebaruan besar untuk mengubah paradigma pembelajaran. *Podcast* atau siniar adalah salah satu bentuk kehadiran teknologi digital yang memungkinkan penyajian konten pembelajaran dalam format audio yang dapat diunduh dan diakses oleh mahasiswa kapan saja dan di mana saja. Namun, seiring waktu, siniar tidak lagi diharuskan dalam bentuk audio, melainkan dapat disajikan dalam bentuk audiovisual berupa video dan dapat dinikmati pada *platform* penyedia video *streaming* gratis seperti Youtube. *Podcast* menawarkan keleluasaan dan fleksibilitas yang mengubah cara mahasiswa mengakses materi pembelajaran dan menggantikan metode

belajar konvensional. Ketika digunakan dengan bijak, *podcast* atau *siniar* dapat meningkatkan kualitas keberhasilan pembelajaran mahasiswa, memfasilitasi pemahaman materi, dan memotivasi mereka untuk belajar dalam berbagai pembelajaran mata kuliah.

Sebagai mata kuliah dengan tingkat ketelitian dan pemahaman yang tinggi, mata kuliah Metodologi Penelitian menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan penuh tantangan. Mahasiswa diajarkan untuk dapat menyusun laporan penelitian atau observasi menggunakan berbagai metode penelitian ilmiah. Namun, mahasiswa merasa proses pembelajaran pada mata kuliah tersebut tidak dapat diserap secara optimal karena pembelajaran yang masih konvensional, dengan pembawaan materi yang membosankan disertai penjelasan berupa ceramah yang hanya dilakukan pada saat kelas berlangsung, kurangnya produk media pembelajaran pendukung di luar kelas, dan fleksibilitas akses produk media pembelajaran. Fakta yang ada berdasarkan studi pendahuluan melalui angket daring/*online form* dengan *google form* yang dilakukan oleh Penulis pada Desember 2023 – Januari 2024 secara daring kepada 36 mahasiswa yang sedang dan telah mengambil mata kuliah Metodologi Penelitian, menghasilkan bahwa: 48,6% responden setuju dan 31,4% responden merasa cukup setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Metodologi Penelitian kurang inovatif dan kekinian; 45,7% responden setuju, 31,4% responden cukup setuju, dan 11,4% responden sangat setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Metodologi Penelitian terkesan membosankan dan tidak menarik; 37,1% responden setuju, dan 37,1% responden cukup setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Metodologi Penelitian kurang memiliki akses yang fleksibel diluar kelas.

Dengan adanya produk inovasi media pembelajaran akan menjawab permasalahan yang terjadi pada pembelajaran mata kuliah Metodologi Penelitian. Media pembelajaran audiovisual berbasis *siniar* sebagai salah satu produk inovasi media pembelajaran di era pendidikan

digital yang memiliki fungsi fleksibilitas akses, praktis digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran diluar kelas, terkesan tidak membosankan karena pembawaannya yang menarik, dan efektif untuk meningkatkan keberhasilan belajar mahasiswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anisa Bella dkk. dari Universitas Lambung Mangkurat pada tahun 2023 yang mendapat hasil bahwa siniar layak digunakan sebagai media pembelajaran, praktis digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis siniar mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik kepada mahasiswa. Berdasarkan analisis kebutuhan penulis, menyatakan bahwa: sebanyak 62,9% responden setuju, 20% responden sangat setuju, dan 14,3% responden cukup setuju untuk tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berbasis siniar/*podcast* pada pembelajaran mata kuliah; juga sebanyak 54,3% responden setuju, 22,9% responden sangat setuju, dan 20% responden cukup setuju dengan adanya pengembangan produk media pembelajaran berbasis siniar/*podcast* dalam bidang pendidikan.

Menjelaskan tolak ukur pentingnya media dalam dunia pendidikan, mengatakan bahwa masih sedikit sumber daya untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran audiovisual berbasis siniar untuk tujuan pendidikan, namun upaya untuk meningkatkan pembelajaran mata kuliah di perguruan tinggi adalah solusinya.

Panduan untuk produk media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk siniar dengan tampilan audio/elemen suara, dan visual yang mempunyai unsur tampilan objek/sesorang. Informasi yang disajikan dengan menggunakan audiovisual tentunya dapat merangsang saraf memori pendengarnya, adanya visualisasi penyiar dan narasumber dalam video akan menambah pemahaman pendengar siniar, serta *subtitle* pada video dapat memperjelas materi yang disampaikan pada siniar. Salah satu materi pada mata kuliah Metodologi Penelitian yaitu materi Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan. Dengan demikian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

audiovisual berbasis siniar (*iPod Casting*) pada materi Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan di mata kuliah Metodologi Penelitian.

Dengan berbagai penjelasan permasalahan yang telah diuraikan diatas, berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis siniar sebagai solusi alternatif untuk masalah tersebut, maka Penulis tertarik dan ingin mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *iPod Casting* atau siniar pada materi konsep dasar metode penelitian pendidikan di mata kuliah Metodologi Penelitian dengan materi pengetahuan yang disajikan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan, serta sebagai upaya efektif peningkatan keberhasilan belajar mahasiswa dan inovasi media pembelajaran di era pendidikan digital.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pendidikan memasuki era digitalisasi baru yang berdampak pada inovasi dan kemudahan akses media belajar untuk mahasiswa kapanpun dan dimanapun.
2. Proses pembelajaran masih berupa konvensional, dengan mahasiswa masih cenderung dilakukan di dalam kelas dengan waktu belajar yang kurang efektif menyebabkan mahasiswa kurang dapat memahami materi ajar secara optimal.
3. Penggunaan media pembelajaran (utama atau pendukung) yang masih terbatas pada modul dan/atau *powerpoint* dengan metode ceramah, serta minimnya pembaruan.
4. Lebih dari 80% mahasiswa merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah, terutama dengan penggunaan media pembelajaran modul tertulis dan/atau *powerpoint* di dalam kelas.
5. Perlu adanya media pembelajaran audiovisual yang menarik inovatif, kekinian, praktis, memiliki fleksibilitas akses, dan efektif meningkatkan keberhasilan belajar mahasiswa.

6. Belum banyak dikembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis sinar yang memaparkan materi mata kuliah di Perguruan Tinggi, khususnya dalam mata kuliah Metodologi Penelitian.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, untuk mempermudah penelitian ini, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran audiovisual berbasis sinar yang akan dikembangkan ini menyajikan materi ajar pada mata kuliah Metodologi Penelitian, yakni materi Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan.
2. Subjek penelitian ini merupakan *reviewer* (ahli media & materi) dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FT UNJ yang sedang/telah mengambil mata kuliah Metodologi Penelitian.
3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.
4. Pengujian validitas media pembelajaran audiovisual berbasis sinar dilakukan dengan 2 sistem angket atau *online form* (angket respon pengujian lapangan kepada mahasiswa, dan angket uji validitas media dan materi pembelajaran kepada para ahli media dan materi)

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah penelitian dirumuskan bahwa masih terbatasnya inovasi media pembelajaran audiovisual berbasis sinar yang digunakan dalam proses pembelajaran di Perguruan Tinggi, terlebih dalam mata kuliah Metodologi Penelitian. Dengan demikian, diperlukan pengembangan produk media pembelajaran berbasis sinar yang membahas mengenai materi ajar mata kuliah Metodologi Penelitian, yang ditujukan untuk pembelajaran mahasiswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah pada sub bab sebelumnya, terdapat tujuan penelitian, yaitu :

1. Merancang dan melakukan pengembangan produk media pembelajaran audiovisual berbasis sinar pada materi Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan di mata kuliah Metodologi Penelitian.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran audiovisual berbasis sinar menurut ahli materi, ahli media, dan uji coba (praktikalitas) mahasiswa yang sedang dan/atau telah mengambil mata kuliah Metodologi Penelitian di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis sinar pada materi Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan di mata kuliah Metodologi Penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin
Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran di mata kuliah Metodologi Penelitian di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin di Fakultas Teknik UNJ.
2. Untuk Dosen/Tenaga Pendidik
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada dosen untuk mengembangkan dan merancang media pembelajaran yang bervariasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang baru di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik UNJ.
3. Untuk Para Mahasiswa
Mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran audiovisual berbasis sinar, serta dapat memaksimalkan potensi diri agar terus berkembang dan memiliki kualitas.