



# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOFTWARE MULTIMEDIA (AUDACITY DAN WONDERSHARE FILMORA) BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA MATA KULIAH AUDIO VIDEO EDITING

Riko Hutomo<sup>1</sup>, Nyoman Santiyadnya<sup>2</sup>, I Putu Suka Arsa<sup>3</sup>.

Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [riko@undiksha.ac.id](mailto:riko@undiksha.ac.id), [santiyadnya@undiksha.ac.id](mailto:santiyadnya@undiksha.ac.id), [suka.arsa@undiksha.ac.id](mailto:suka.arsa@undiksha.ac.id)

## Article Info

### Article History:

Received: August 15, 2023

Revised: October 25, 2023

Accepted: April 01, 2024

### Keywords:

Learning Media;  
Software Multimedia;  
Learning Management System;  
Audio Video Editing.

## Informasi Artikel

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran;  
Software Multimedia;  
Learning Management System;  
Audio Video Editing.

## Publishing Info

✉ **Penulis yang sesuai:** (1) Riko Hutomo, (2) Pendidikan Teknik Elektro, (3) Universitas Pendidikan Ganesha, (4) Jalan Udayana No.11, Singaraja, 81116, Indonesia, (5) Email: [rikohutomo.2001@gmail.com](mailto:rikohutomo.2001@gmail.com)

## ABSTRACT

*This research aims to create multimedia learning materials (using Audacity and Wondershare Filmora) through a Learning Management System (LMS), assess their feasibility, and determine the students' responses to these multimedia learning materials in the Audio-Video Editing course. The research employs the Research and Development (R&D) methodology. Data collection is carried out using questionnaires, which are evaluated by content experts, media experts, and active students in the Electrical Engineering Education program at Undiksha. The results of the research are as follows: The validation results from content experts achieved a percentage of 88.46%, qualifying as highly suitable. The validation results from media experts reached a percentage of 92%, also qualifying as highly suitable. Small group trial results with 5 respondents all qualified as very good. The large group trial results with 15 respondents all fell into the category of very good. Based on the research findings, the development of multimedia software (Audacity and Wondershare Filmora) using a Learning Management System in the Audio-Video Editing course is considered suitable for use in the audio-video editing learning process.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran *Software* multimedia (*audacity* dan *wondershare filmora*) dengan menggunakan *learning management system*, mengetahui kelayakan serta mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *software* multimedia (*audacity* dan *wondershare filmora*) dengan menggunakan *learning management system* pada mata kuliah audio video editing. penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode angket/kuesioner yang dinilai oleh ahli isi, ahli media, dan mahasiswa aktif prodi pendidikan teknik elektro Undiksha. hasil penelitian diperoleh: hasil uji validasi ahli isi mendapatkan persentase 88,46% termasuk kualifikasi sangat layak, hasil uji validasi ahli media mendapatkan persentase 92% Termasuk kualifikasi sangat layak, hasil skor uji coba kelompok kecil dengan 5 responden semuanya termasuk kualifikasi sangat baik, dan hasil rentang skor uji kelompok besar dengan 15 responden semuanya termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan *Software* multimedia (*audacity* dan *wondershare filmora*) dengan menggunakan *learning management system* pada mata kuliah audio video editing layak digunakan pada proses pembelajaran audio video editing.

Copyright © 2021 The Author(s). Published by Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia. This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## 1. Pendahuluan

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 berkompoten. 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 (*hardware*), seperti komputer, LCD proyektor, alat peraga kerangka manusia, handphone, maupun buku. Media pembelajaran juga dapat berupa perangkat lunak (*Software*), 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 menerapkanya adalah perguruan tinggi.

Di Indonesia terdapat dua kelompok perguruan tinggi, dilihat dari pengelolaanya 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 uandang-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*”.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RD*). Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian berdasarkan analisis dari kebutuhan dan menguji keefektifan dari produk tersebut agar dapat berfungsi atau bermanfaat bagi masyarakat luas. Menurut Sugiyono (2019), langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RD*) terdiri dari 11 langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Pembuatan Produk; (7) Uji coba Produk 1; (8) Revisi Produk 1; (9) Uji coba Pemakaian; (10) Revisi Produk 1; dan (11) Produksi Massal.

Berdasarkan langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2019), pada penelitian ini kesebelas langkah tersebut tidak digunakan keseleruhannya karena penelitian ini terbatas untuk pengembangan media pembelajaran pada semester 5 PTE di Undiksha dan tidak untuk diproduksi massal. Subjek uji coba dalam pengembangan sistem penyortir bawang otomatis menggunakan sensor ultrasonik sebagai media pembelajaran pada mata kuliah sistem kontrol otomatis di undiksha adalah dosen sebagai ahli media, dan dosen pengampu mata kuliah Audio Video *Editing* sebagai ahli isi serta uji coba produk yang dilakukan pada mahasiswa di prodi Pendidikan Teknik Elektro undiksha.

Menurut Sugiyono (2019), kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan

dari responden. Instrumen kuesioner dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam setiap pertanyaan untuk validasi ahli isi dan ahli media di beri bobot 1 (Tidak Layak), 2 (Kurang Layak), 3 (Cukup Layak), dan 4 (Layak). Dan untuk Potensi dan Masalah Pengumpulan Data Desain Produk Validasi Desain Revisi Desain Pembuatan Produk Uji Coba Produk 1 Revisi Produk 1 Uji Coba Pemakaian Revisi Produk 2 Produksi Massal Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha Vol. 10 No. 3, Desember 2021 ISSN: 2541-1531 Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha | 160 kriteria penilaian respons peserta didik terhadap media pembelajaran diberi bobot 1 (Sangat Kurang Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup Baik), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).

Untuk menganalisa data pada penelitian ini maka dilakukan dengan analisis deskriptif persentase serta jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Penilaian validasi media pembelajaran dilakukan dengan beberapa kriteria yaitu sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak. Supaya diperoleh data kuantitatif jawaban diberi skor yakni sangat layak = 4, layak = 3, cukup layak = 2, tidak layak = 1. validator media akan menilai media dengan kriteria tersebut pada lembar validasi. Untuk menganalisa data kuantitatif yang diperoleh dari angket yang di isi oleh validator digunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

X = Jumlah skor yang di observasi

Xi = Jumlah skor maksimum ideal

Untuk menentukan kualifikasi dari tingkat kelayakan penilaian berdasarkan persentase yaitu sebagai berikut :

- Menentukan persentase skor ideal ( skor maksimum ) = 100%
- Menentukan persentase skor terendah ( skor minimum ) = 0%
- Menentukan range, yaitu  $100 - 0 = 100\%$
- Menetapkan kelas interval, yaitu = 4 ( Sangat layak, Layak, Cukup layak, Tidak layak)
- Menentukan panjang interval, yaitu  $\frac{100}{4} \times 25\%$

Interval	Skala nilai	Klasifikasi
$76\% < S \leq 100\%$	4	Sangat layak
$51\% < S \leq 75\%$	3	Layak
$26\% < S \leq 50\%$	2	Cukup layak
$0\% < S \leq 25\%$	1	Tidak Layak

(Sumber: (Sugiyono, 2019))

Apabila skor validasi yang diperoleh lebih dari 68,01% maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut layak dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan untuk respons peserta didik terhadap media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa data Standar Skala Lima dan jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Kriteria penilaian ini diberikan kepada peserta didik dengan cara mengisi lembar validasi atau responden. Untuk menganalisis data

kuantitatif yang didapat melalui angket metode Standar Skala Lima yang sesuai dengan kurva normal.

1. Penyusunan distribusi frekuensi. Jika banyaknya skor yang diolah kurang dari 30, maka dapat menggunakan tabel distribusi frekuensi tunggal, dan jika banyaknya skor yang diolah lebih dari 30, maka dapat menggunakan tabel distribusi frekuensi bergolong.

2. Menghitung rata-rata ideal respons peserta didik dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (Xi \text{ maksimum} + Xi \text{ minimum}) \dots \dots \dots (3.2)$$

Keterangan :

$Mi$  = rata-rata (mean) ideal

$Xi \text{ maksimum}$  = skor maksimum ideal

$Xi \text{ minimum}$  = skor minimum ideal

3. Menghitung Standar Deviasi ideal peserta didik dengan rumus =

$$SDi = \frac{1}{6} (Xi \text{ maksimum} - Xi \text{ minimum}) \dots \dots \dots (3.3)$$

Keterangan :

$SDi$  = standar deviasi ideal

$Xi \text{ maksimum}$  = skor maksimum ideal

$Xi \text{ minimum}$  = skor minimum ideal

Untuk tabel penilaian atau kategori/klasifikasi pada skala lima teoritik untuk responden uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat ditetapkan sebagai berikut, pada tabel dibawah ini.

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$S > (Mi + 1,5 SDi)$	Sangat Baik/Sangat Tinggi
$(Mi + 0,5 SDi) < S \leq (Mi + 1,5 SDi)$	Baik/Tinggi
$(Mi - 0,5 SDi) < S \leq (Mi + 0,5 SDi)$	Cukup/Sedang
$(Mi - 1,5 SDi) < S \leq (Mi - 0,5 SDi)$	Tidak Baik/Rendah
$S \leq (Mi - 1,5 SDi)$	Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah

(Sumber: (Sugiyono, 2019))

Keterangan:

$S$  = skor perindividu

$Mi$  = rata - rata (*mean*) ideal

$SDi$  = standar deviasi ideal

Apabila skor atau nilai validasi yang didapatkan minimal Cukup Baik (CB) maka media pembelajaran yang dikembangkan telah mendapatkan respons yang baik dari peserta didik serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapat dari kegiatan penelitian yang sudah dilaksanakan maka didapati hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *software* multimedia (*audacity* dan *wondershare filmora*) berbasis *learning management system* pada mata kuliah audio vide *editing* ini diperuntukkan kepada mahasiswa program studi pendidikan Teknik Elektro Universitas Pendidikan Ganesha dan menghasilkan 3 produk media pembelajaran, materi pembelajaran, dan video pembelajaran.

Hasil dari uji ahli isi diperoleh hasil tanggapan-tanggapan dari kuesioner, untuk validator ahli isi ini yaitu bapak I Gede Made Surya Bumi Pracasitaram, S.T., M.T. sebagai

dosen pengampu mata kuliah audio video *editing* jumlah tanggapan dari kuesioner untuk ahli isi adalah 13 butir soal tanggapan, validator ahli isi sudah menjawab semua butir soal pernyataan, hasil dari tanggapan atau soal uji validator ahli isi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel Hasil Uji Ahli Isi

No Pernyataan	X	Xi	P (%)
1	4	4	100
2	4	4	100
3	4	4	100
4	3	4	75
5	3	4	75
6	4	4	100
7	3	4	75
8	3	4	75
9	4	4	100
10	4	4	100
11	3	4	75
12	4	4	100
13	3	4	75
Jumlah Total	46	52	88,46

Kualifikasi kelayakan media pembelajaran, persentase tingkat pencapaian dari uji ahli isi mencapai 88,46 % yang berada pada kualifikasi sangat layak. Hasil validasi uji ahli media diperoleh melalui tanggapan-tanggapan dari kuesioner, untuk validator dari ahli media ini yaitu bapak I Komang Gede Sukawijana, S.Pd., M.Pd. Jumlah tanggapan dari kuesioner untuk ahli media adalah 20 butir soal tanggapan, validator ahli media sudah menjawab semua butir soal pernyataan, hasil dari tanggapan atau soal uji validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Ahli Media

No Pernyataan	X	Xi	P (%)
1	4	4	100
2	4	4	100
3	4	4	100
4	4	4	100
5	3	4	75
6	4	4	100
7	4	4	100
8	3	4	75
9	3	4	75
10	3	4	75
11	4	4	100
12	4	4	100
13	3	4	75

14	4	4	100
15	4	4	100
16	3	4	75
17	4	4	100
18	4	4	100
19	4	4	100
20	4	4	100
<b>Jumlah Total</b>	<b>74</b>	<b>80</b>	<b>92</b>

Kualifikasi kelayakan media pembelajaran, persentase tingkat pencapaian dari uji validasi ahli media mencapai 92 % yang berada pada kualifikasi sangat layak. Pada tahap uji kelompok kecil ini melibatkan 5 peserta didik dari prodi pendidikan teknik elektro undiksha semester 6.

Tabel Uji Kelompok Kecil

<b>Kode</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>X (Skor Total)</b>
R1	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	28
R2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	30
R3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37
R4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
<b>Jumlah Butir</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>173</b>

Dalam uji kelompok kecil, pada ke 5 responden tersebut berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 95%. Hasil skor responden terendah pada respon R1 dengan skor 28 tetapi masih dalam kategori tinggi. Pada tahap uji coba kelompok besar ini melibatkan 15 peserta didik yang terdiri dari 15 orang di prodi Pendidikan Teknik Elektro Undiksha sebagai respon atau subjek uji coba dalam penelitian ini.

Tabel Uji Kelompok Besar

<b>Kode</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>X (skor Total)</b>
A1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
A2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
A3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	33
A4	4	3	3	3	2	3	3	2	4	3	30
A5	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	29
A6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
A7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
A8	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	36
A9	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
A10	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37
A11	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	37

Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X (skor Total)
A12	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	36
A13	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	34
A14	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	35
A15	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
Jumlah Butir	56	54	49	53	51	53	52	51	53	51	523

Dalam uji kelompok besar, ke 15 responden tersebut berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 98,3%. Hasil skor responden terendah pada responden A5 dengan skor 29 tetapi masih termasuk ke dalam kategori tinggi karena berada pada rentang skor tersebut.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Software* multimedia (*Audacity* dan *Wondershare Filmora*) berbasis *Learning Management System* pada mata kuliah audio video *Editing* ini dapat dibuat. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka media pembelajaran yang dibuat layak digunakan untuk sarana proses pembelajaran serta mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Hasil uji validasi oleh ahli isi mendapatkan skor 88,46% dengan kualifikasi sangat layak uji validasi oleh ahli media dengan skor 92% dengan kualifikasi sangat layak, uji coba kelompok kecil dengan 5 responden mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar dari 15 responden mendapatkan hasil sebesar 98,3% Dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran mengenai pengembangan media pembelajaran *Software* multimedia (*Audacity* dan *Wondershare Filmora*) berbasis *Learning Management System* pada mata kuliah audio video *Editing* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Dosen

Dengan adanya pengembangan *Software* multimedia (*Audacity* dan *Wondershare Filmora*) berbasis *Learning Management System* pada mata kuliah audio video *editing* di Undiksha diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana dalam proses proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Diharapkan pengembangan *Software* multimedia (*Audacity* dan *Wondershare Filmora*) berbasis *Learning Management System* juga dapat digunakan dalam kegiatan praktikum pada mata kuliah audio video *editing*.

2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan mampu memahami serta menguasai materi audio video *editing* dan mampu mengedit audio dan video menggunakan *Software Audacity* dan *Wondershare Filmora*. Dengan tersedianya media ini diharapkan bisa menjadi salah satu referensi untuk memahami materi tentang *Software Audacity* dan *Wondershare Filmora*.

3. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran *Software* multimedia (*Audacity* dan *Wondershare Filmora*) berbasis *Learning Management System* pada mata kuliah audio video *editing* di Undiksha ini masih jauh dari sempurna, terdapat kekurangan-kekurangan yang kedepannya harus disempurnakan lagi. Kekurangan yang terdapat

pada media ini yaitu tidak dapat digunakan pada *browser* versi lama dikarenakan *plugin learnpress* selalu mengikuti pembaruan versi secara otomatis.

## Daftar Pustaka

- Antara, A. P., Santiyadnya, N., & Wiratama, W. M. P. (2023). PENGEMBANGAN SISTEM PENYORTIR BAWANG OTOMATIS MENGGUNAKAN SENSOR ULTRASONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH SISTEM KONTROL OTOMATIS DI UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 12(2), 135-145.
- Arif, H. M., Suhirman, L., Karuru, P., Mawene, A., Supriyadi, A., Junaidin, M. P., ... & Prastawa, S. (2024). *KONSEP DASAR TEORI PEMBELAJARAN*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Arsa, I. P. S., & Wiratama, W. M. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis e Modul Instalasi Penerangan Listrik dan Tata Cahaya Untuk Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 12(3), 312-321.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Ratnaya, I. G., & Wiratama, W. M. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PEMBELAJARAN REFRIGERATOR BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PERANCANGAN INSTALASI MESIN PENDINGIN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PEMBELAJARAN REFRIGERATOR BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PERANCANGAN INSTALASI MESIN PENDINGIN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 11(2), 105-111.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*), Bandung: Alfabeta . (sumber: <http://repo.iain.tulungagung.ac.id/8443/6/BAB%20III.pdf>)
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suyasa, S. S. N. B. A., Santiyadnya, N., & Wiratama, W. M. P. (2023). Media Pembelajaran Instalasi Listrik Rumah Tinggal Berbasis Pengendali Wireless. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 12(2), 114-122.
- Wiryanatha, Y. K. Y., Santiyadnya, N., & Wiratama, W. M. P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRAINER PENGAMAN ARUS BOCOR PADA INSTALASI LISTRIK RUMAH TINGGAL DI MATA KULIAH SISTEM PENGAMAN TENAGA LISTRIK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 12(2), 123-134.