

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran saat ini telah dipengaruhi oleh teknologi yang semakin canggih. Hidup berdampingan dengan teknologi bukanlah menjadi suatu permasalahan, namun merupakan suatu bantuan yang sangat bermanfaat di semua bidang salah satunya di bidang pendidikan. Dengan teknologi diharapkan memberikan kemudahan dan dapat meningkatkan potensi yang dimiliki untuk mengelola proses pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pressey (2017:2) mengatakan di dalam dunia pendidikan harus terjadi perubahan yang besar, dimana ilmu pendidikan dan kecerdasan teknologi dapat digabungkan untuk memodernisasikan prosedur pendidikan konvensional yang kurang efisien. Dengan munculnya *Technology Enhanced Learning* atau pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa untuk menetapkan dan mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, mengukur kemajuan belajar siswa, hingga menilai kemajuan belajar siswa. Selain itu dengan perkembangan teknologi dapat memberikan akses siswa untuk membuka jendela dunia dalam mencari informasi mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga dapat memberikan wawasan dan jangkauan yang lebih luas.

Di abad ke-21 ini hampir semua sekolah telah menerapkan teknologi untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya adalah SMK Negeri 1 Singaraja yang terletak di pusat kota Singaraja tepatnya di jalan pramuka No.6. Sekolah ini memiliki beberapa program keahlian di bidang perhotelan dan perekonomian, salah satu program keahlian yang memiliki cukup banyak peminat di SMK Negeri 1 Singaraja adalah Bisnis Daring dan Pemasaran. Bisnis Daring dan Pemasaran merupakan program keahlian yang mendalami tentang ilmu pemasaran baik itu pemasaran produk maupun jasa. Siswa diharapkan bisa memberikan pelayanan yang prima kepada pelanggan melalui produk maupun jasa yang mereka tawarkan. Lulusan dari program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran nantinya dapat mengembangkan karir mereka di bidang pemasaran maupun mengembangkan suatu usaha mereka baik itu usaha secara langsung maupun dalam jaringan. Namun dalam proses pembelajaran didalam kelas guru masih ditemukan beberapa kendala.

Dari pengamatan observasi peneliti di SMK Negeri 1 Singaraja melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel yaitu Ibu Deby Verayanti, S.Pd dan observasi langsung didalam kelas mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih terdapat suatu kendala yaitu siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dimana fokus diskusi masih terpusat pada guru mata pelajaran, setelah guru memberikan stimulus kepada siswa melalui lontaran pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang bersedia mengemukakan pendapat mereka di depan kelas dan tidak jarang guru menggunakan metode tunjuk untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi. Dalam mengelola pembelajaran guru menggunakan media

pembelajaran berupa buku paket konvensional dan terkadang menggunakan media *Powerpoint*, gambar maupun video yang diambil dari internet untuk menunjang proses pembelajaran, Namun hal tersebut masih bersifat monoton dimana guru masih belum maksimal dalam mengemas materi yang masih terkesan kurang interaktif yang membuat siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Nilai hasil belajar siswa (*lampiran.5*). Kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi juga merupakan suatu permasalahan yang muncul, dimana dalam pemanfaatan teknologi guru masih awam mengenai tata cara pengemasan materi pembelajaran untuk menjadi lebih interaktif.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi langsung di dalam kelas, peneliti juga melakukan observasi awal dengan siswa melalui angket kebutuhan siswa yang dikemas dalam *google form*. Berdasarkan angket tersebut sebagian besar siswa menyukai mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel, siswa juga mengatakan bahwa selama proses pembelajaran pengelolaan bisnis ritel masih mengalami kesulitan dalam belajar yaitu materi yang diberikan banyak berupa teori saja, dimana dengan menggunakan teori saja siswa kurang bisa memahami pelajaran dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa mereka akan lebih tertarik jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menampilkan gambar, video, audio, serta animasi. Dengan demikian mereka akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka media pembelajaran interaktif merupakan pilihan yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, dimana siswa akan menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti

proses pembelajaran yang sebelumnya terkesan monoton dalam artian kurangnya interaktivitas dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mengelola materi yang susah dipahami dapat membuat materi menjadi lebih nyata dan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan (Lestari, 2020:3). Secara umum media pembelajaran interaktif mengacu kepada produk multimedia yang dapat merespon tindakan dari pengguna yaitu dengan menyajikan suatu media berupa teks, gambar, video, audio, animasi serta kombinasi yang lainnya. Dengan menggunakan stimulus visual akan lebih baik untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi berupa materi kepada siswa dan juga untuk memberikan suatu stimulus kepada siswa yang nantinya dapat ditindaklanjuti oleh siswa.

Media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan untuk pembelajaran *online* maupun pembelajaran tatap muka langsung, terlebih lagi beberapa tahun sebelumnya pandemi *covid-19* sempat melanda Indonesia dimana kondisi ini membawa perubahan besar bagi dunia pendidikan yang mengharuskan sekolah menerapkan proses pembelajaran jarak jauh, dalam hal ini guru juga tentunya harus merubah model pembelajaran didalam kelas yang sebelumnya di kemas secara tatap muka langsung dan harus mengemas kembali menjadi pembelajaran jarak jauh atau *online*. Namun seiring dengan melandainya kasus *covid-19* dan memberikan udara segar bagi dunia pendidikan dimana proses pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka terbatas memberikan tantangan baru lagi untuk guru dalam mengemas proses pembelajaran dimana harus mengkombinasikan proses pembelajaran tatap muka dengan proses pembelajaran secara *online*, dalam hal ini *blended learning*

merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang terjadi pada saat ini.

Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* akan membuat dan memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dimana materi yang disampaikan dapat diakses kapanpun dan dimana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Menurut Marito (2021), model pembelajaran *blended learning* mampu menciptakan proses pembelajaran berpusat pada siswa, dimana dalam proses pelaksanaannya dengan keterlibatan dan partisipasi siswa *blended learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Penerapan *blended learning* dapat dijadikan sebagai suatu strategi pengorganisasian dalam proses belajar mengajar karena *blended learning* mampu mengakomodasikan perkembangan teknologi yang sedang menjamur pada saat ini tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka secara langsung. Selain itu *Blended learning* memiliki kesamaan dengan *hybrid learning*, dimana *hybrid learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai pendekatan dalam proses pembelajaran yakni pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran berbasis online (*internet* dan *mobile learning*). Menurut Sutiah (2019:170) pembelajaran berbasis *hybrid learning* mengkombinasikan antara tatap muka dan *e-learning* yang paling tidak memiliki enam unsur yaitu: tatap muka, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi. Sistem pembelajaran *hybrid learning* menggabungkan dua macam pilihan yaitu siapa yang akan memegang peran utama (*lead*) dalam proses pembelajaran: guru atau siswa. Pada umumnya tahap awal pembelajaran menerapkan *instructor-lead* kemudian ketika proses pembelajaran telah berjalan mengubahnya ke *student-lead*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dilapangan, maka dipandang perlu untuk dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI khususnya pada materi periklanan dalam bisnis ritel dan *personal selling* dalam bisnis ritel. Dengan harapan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja?
2. Bagaimana respon dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja.

2. Untuk mengetahui respon dari siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja.

1.4. BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan pedoman silabus mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel dengan menggunakan empat kompetensi dasar.

1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini mampu memberikan suatu landasan secara teoritis yang nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk menyampaikan dan menerima materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan suatu informasi bahwa pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu dan memudahkan guru untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi dengan mudah.

c. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media interaktif ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan mampu untuk melatih kemampuan siswa untuk dapat berpikir kritis.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan media interaktif ini mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh peneliti selama perkuliahan dan memberikan pengalaman yang luar biasa untuk mengetahui cara mengemas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.