

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir dalam semua kegiatan, manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Teknologi khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar, memperoleh informasi dan pengetahuan (Pribadi, 2017:1). Pengaruh Teknologi informasi saat ini terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindarkan. Tuntutan global menuntut agar dunia pendidikan senantiasa dan ke depan mengadaptasikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaannya dengan dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran (Budiman 2017). Adanya teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat membantu pendidik dalam mempermudah proses pembelajaran baik secara luring maupun daring.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat

media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Arsyad 2017:2). Menurut Hamalik (dalam Arsyad (2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran.

Media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Selain itu media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Priadi 2017:13). Media dengan konten pembelajaran yang baik dan menarik akan membantu pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga secara langsung dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari serta menjelajahi informasi dalam bentuk konten yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dalam waktu yang lama dapat mengurangi konsentrasi peserta didik dalam menangkap informasi dan materi yang menyebabkan terganggunya pencapaian indikator pembelajaran. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa peran konten pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar. Pendidik dalam menyediakan materi disetiap mata kuliah, memerlukan media pembelajaran

untuk penyampaian konten pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran, tidak terkecuali pada mata kuliah Manajemen Konvensi.

Mata kuliah Manajemen Konvensi ini merupakan salah satu mata kuliah yang ada di program studi PKK pada bidang pariwisata, yang mempelajari tentang cara mengatur atau memajemen suatu kegiatan pariwisata seperti pelaksanaan *Meeting, Incentive, Conferences* dan *Exhibition* (MICE). Banyak kompetensi yang dapat dipelajari peserta didik dalam mata kuliah ini, salah satunya mengenai kegiatan-kegiatan MICE. Mata kuliah ini meminta peserta didik untuk mengetahui kegiatan-kegiatan apa saja yang terdapat dalam MICE serta prosedur apa saja yang akan dilakukan dalam masing-masing kegiatan. Dengan demikian dalam mata kuliah ini diperlukan konten pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik, serta diperlukan video pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan gambaran saat melaksanakan perkuliahan. Agar peserta didik lebih tertarik dan memahami materi, maka video pembelajaran akan dikemas dengan menggabungkan video *Live shoot* dan 3D.

Dari observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan dengan dosen pengampu mata kuliah manajemen konvensi yaitu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.si., pada tanggal 24 februari 2022 penulis memperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan dalam perkuliahan manajemen konvensi yaitu berupa buku ajar dan *power point* sebagai sumber pokok untuk melaksanakan pembelajaran. Selain itu beliau juga menggunakan video yang diambil dari internet. Permasalahan yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar dalam perkuliahan Manajemen konvensi yaitu kurangnya antusias peserta didik dalam

mempelajari teori pelajaran sehingga saat melaksanakan praktikum peserta didik menjadi bingung. Selain itu karena pelaksanaan pembelajaran saat ini dilakukan dengan daring menyebabkan peserta didik kurang menyimak penjelasan dari dosen. Kesulitan lain yang dialami peserta didik dalam mata kuliah Manajemen Konvensi yaitu dalam melakukan praktikum mengenai *eksplor* tempat wisata, peserta didik kurang menguasai pengambilan gambar serta cara pengambilan video yang baik untuk mempromosikan tempat wisata yang dieksplor. Selain itu bahan ajar yang digunakan untuk menjelaskan teori-teori dalam mata kuliah Manajemen Konvensi masih berupa media cetak yang menyebabkan peserta didik tidak mendapatkan gambaran terkait apa yang akan dilakukan saat praktikum. Sehingga perlu dibuatkan konten pembelajaran interaktif agar peserta didik lebih paham dan mendapatkan gambaran terkait materi yang diberikan, karena terdapat contoh visualisasi yang membuat peserta didik dapat langsung membayangkan materi yang diajarkan.

Berdasarkan penyebaran kuesioner pada mahasiswa PKK yang mengambil mata kuliah Manajemen Konvensi dengan jumlah 15 orang, hasil yang didapatkan yaitu, 75% mahasiswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen, 81,3% mahasiswa merasa materi manajemen kompetensi sulit jika hanya dijelaskan dengan teori saja. 56,3% mahasiswa merasa sulit memahami materi manajemen konvensi jika tidak ada contoh penerapannya, 75% mahasiswa kurang setuju jika dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. 43,8% mahasiswa kurang setuju dan 31,3% mahasiswa tidak setuju bahwa materi yang disampaikan menggunakan Power Point dapat meningkatkan motivasi belajar

mahasiswa. 62,5% mahasiswa setuju dan 37,5% mahasiswa sangat setuju jika materi perkuliahan manajemen Konvensi menggunakan konten pembelajaran interaktif serta 68,8% mahasiswa setuju dan 31,3% mahasiswa sangat setuju jika penggunaan konten interaktif dalam mata kuliah manajemen kompensasi dapat meningkatkan motivasi belajar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang telah digunakan Program Studi PKK oleh tenaga pendidik mata kuliah Manajemen Konvensi. Strategi pembelajaran berbasis *Project Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Para peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan hasil belajar. Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek memberi kesempatan peserta didik berfikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya serta aktif mengelola pembelajaran dengan berkerja secara nyata yang menghasilkan produk real (Widarwati, 2016:135). *Project Based Learning* dapat mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan peserta didik lebih kolaboratif daripada bekerja secara individual. Disamping itu *Project Based Learning* dalam juga dilakukan secara mandiri melalui bekerja mengkonstruksi pembelajarannya melalui pengetahuan serta ketrampilan baru dan mewujudkannya dalam produk nyata.

Proses pembuatan konten interaktif kerap didukung dengan beberapa *software* seperti *adobe captivate* dan *adobe animate*. *Adobe captivate* merupakan aplikasi atau *software E- Learning* untuk *Microsoft Windows* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah digunakan. *Adobe captivate* dapat digunakan untuk presentasi yang



dilengkapi dengan demonstrasi hasil capturing dari tampilan monitor komputer. Hasil kerja dari *adobe captivate* dapat dikemas dalam bentuk *file .swf* atau *.exe*. (Kurniawati & Ekohariadi, 2020) Sedangkan *Adobe Animate* adalah *software multimedia* yang berguna untuk membuat animasi, dulunya program ini dinamakan *Adobe Flash* dari *Adobe Systems*. *Adobe Animate* merupakan pembaruan dari versi-versi sebelumnya. Selain menggunakan *Adobe Captivate* dan *Animate* diperlukan sebuah *software* tambahan yang digunakan untuk pembuatan konten video yang berisikan animasi 3D yaitu *Software Blender*. *Blender* merupakan *software* yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam membuat objek ataupun animasi 3D karena terdapat banyak *tools* didalamnya.

Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan mendukung penelitian ini, yaitu penelitian oleh Kurniawati & Ekohariadi (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pembelajaran Program Dasar Menggunakan *Adobe Captivate* Di SMK Negeri 2 Surabaya, dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Adobe Captivate* dikatakan layak serta hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate* lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate*. Adapun penelitian lainnya oleh Setyawan & Ismayati (2019) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Captivate* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 7 Surabaya, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan dengan menggunakan

media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Captivate*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Captivate* ini layak digunakan. Selain itu terdapat penelitian lainya oleh Dwi Rahayu *et al.* (2021) tentang Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV, dengan hasil penelitian diperoleh bahwa media interaktif dinyatakan layak oleh para ahli serta mendapatkan respon positif dari pendidik dan peserta didik karena penggunaan media interaktif berbasis *adobe animate cc* ini meningkatkan hasil nilai rata-rata peserta didik. Dengan demikian, media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* dinyatakan layak, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Selain itu terdapat penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hasanah *et al.* (2018) tentang Pengembangan Modul Suhu dan Kalor Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA/MA dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan *Project Based Learning* dalam modul fisika pada materi suhu dan kalor layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Adapun penelitian lainnya oleh Danil Miqdad (2017) yaitu Analisis Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Media Visual dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan dengan media *videoscribe* ini dikatakan layak dan memberikan hasil yang baik bagi peserta didik

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan Konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Adobe Captivate* pada mata kuliah Manajemen Konvensi yang di mana materi serta konten yang tersedia nantinya akan disusun sesuai dengan RPS serta silabus dari Dosen Pengampu mata kuliah. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha”**. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sebelumnya, sehingga kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan lebih baik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata kuliah ini, agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada 2 permasalahan pokok yang dibahas yaitu:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha?



### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil rancangan dan implementasi dari Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha
2. Mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha

### 1.4 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa Batasan masalah dalam penelitian Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Undiksha, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis model *project based learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK ini berfokus pada 4 indikator pencapaian capaian pembelajaran yaitu pada materi kegiatan-kegiatan MICE.
2. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis model *project based learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK ini berfokus pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas A semester 6

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoretis

Adapun hasil yang diperoleh dapat memberikan landasan teori untuk memecahkan masalah dalam pengembangan konten pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan mempromosikan pengetahuan di bidang pendidikan. Inovasi dalam pendidikan untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif. Pengembangan konten pembelajaran interaktif sangat berperan dalam mempercepat proses pembelajaran meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai dan memahami materi pembelajaran sesuai dengan teori belajar pembelajaran yang utuh.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat Bagi Pendidik

Adanya penelitian mengenai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah pilihan untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif, yang memungkinkan pendidik dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat dengan mudah menguasai materi perkuliahan Manajemen Konvensi

#### b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif mata ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat melatih pemikiran kritis peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam seluruh proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah Manajemen Konvensi

c. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan peneliti pengetahuan, pengalaman dan wawasan mengenai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Manajemen Konvensi Di Program Studi PKK Undiksha

