

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu cara utama untuk mengurangi kebodohan dan kemiskinan yang ada di negara kita. Sujana (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk membimbing jiwa anak didik, baik secara fisik maupun mental, dari keadaan alami mereka menuju peradaban manusia yang lebih baik. Sebagai contoh, pendidikan mencakup arahan agar anak-anak lebih disiplin, tidak mengganggu orang lain dengan kebisingan, menjaga kebersihan diri, berpakaian rapi, menghormati orang yang lebih tua, menyayangi yang lebih muda, dan memiliki rasa kepedulian satu sama lain. Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan moral individu, yang pada akhirnya menciptakan masyarakat yang lebih beradab dan berbudaya. Proses ini adalah bagian dari upaya untuk memanusiakan manusia, membimbing mereka untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan adalah sebuah proses yang terus-menerus dan tidak pernah berhenti (proses tanpa akhir), sehingga mampu menghasilkan kesinambungan yang terlihat pada manusia. Menurut Munib (2004), pendidikan merupakan

suatu usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan secara terencana oleh orang-orang yang diberi tanggung jawab untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan diharapkan menjadi tempat di mana setiap peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang dewasa dan mandiri. Dalam konteks ini, peran pendidik sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung proses pendewasaan tersebut. Seperti yang kita pahami bersama, dengan memperoleh pendidikan, seseorang akan memahami banyak hal tentang dunia ini. Pendidikan di bangku sekolah memiliki pengaruh besar terhadap masa depan kita. Selain memberi manfaat bagi diri sendiri, pendidikan juga dapat berdampak positif pada bangsa dan negara. Pendidikan dapat bersifat formal maupun non-formal. Contoh pendidikan formal meliputi SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Sementara itu, pendidikan non-formal mencakup kursus atau bimbingan belajar (BimBel) dan lain-lain. Apapun jalur pendidikan yang kita tempuh, jika kita serius dalam menjalaninya, hal ini akan berdampak besar bagi masa depan kita dan orang lain. Dengan pendidikan, kita dapat menciptakan masa depan yang cerah dan mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah hidup. Memahami pentingnya pendidikan, kita dapat membantu pemerintah menciptakan lapangan pekerjaan sehingga mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia.

Teknologi adalah buah dari perkembangan ilmu pengetahuan yang berkembang dalam dunia pendidikan. Karena itu, seharusnya pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Tondeur et

al, yang dikutip oleh (Lestari, 2018), menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital di lembaga pendidikan telah mulai diterapkan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Implementasi teknologi ini bertujuan untuk memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital harus dipahami sebagai ketersediaan fasilitas yang mengintegrasikan teknologi untuk mendukung kemajuan program pendidikan. Diharapkan, penerapan teknologi digital akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, bila sarana dan fasilitas pendidikan yang terintegrasi teknologi tidak dimanfaatkan secara maksimal, proses pembelajaran akan menjadi kurang efektif. Salah satu penyebab utama kurang efektifnya sistem pendidikan adalah ketidak menariknya media pembelajaran yang digunakan, serta minimnya motivasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran yang tidak inovatif atau tidak sesuai dengan minat siswa dapat membuat proses belajar terasa membosankan. Selain itu, jika siswa tidak merasa termotivasi atau tidak melihat relevansi materi dengan kehidupan mereka, maka mereka cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi industri game, yang mendorong para pendidik untuk semakin inovatif dalam merancang metode pembelajaran mereka.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah berbagai bidang, termasuk di sektor pendidikan. Di sekolah, berbagai mata pelajaran diajarkan, salah satunya adalah pelajaran tentang kewirausahaan.

Untuk memastikan peserta didik meraih hasil terbaik dalam mata pelajaran ini, mereka perlu mendapatkan dorongan yang cukup. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi siswa menjadi kunci utama agar mereka lebih tertarik dengan materi yang diajarkan. Salah satu strategi yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi melalui pengembangan materi pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Dengan kemajuan yang pesat dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini, hampir seluruh aspek kehidupan manusia sangat bergantung pada kemajuan teknologi. Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi cara kita berkomunikasi dan bekerja, tetapi juga memainkan peran krusial dalam meningkatkan efisiensi proses pendidikan. Teknologi memberikan berbagai alat dan metode baru yang memudahkan proses belajar dan mengajar, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Salah satu inovasi signifikan dalam bidang teknologi adalah komputer. Dengan hadirnya komputer, berbagai aktivitas manusia menjadi jauh lebih efisien. Sebagai contoh, dalam hal penulisan dokumen, mesin ketik manual kini telah digantikan oleh komputer yang menawarkan berbagai fitur canggih. Komputer tidak hanya mempermudah proses penulisan, tetapi juga menyediakan alat-alat tambahan seperti pemformatan otomatis dan pengeditan yang cepat, yang sebelumnya tidak tersedia pada mesin ketik. Transformasi ini menunjukkan

betapa komputer telah merubah cara kerja dan meningkatkan produktivitas dalam banyak aspek kehidupan kita.

Kemajuan teknologi membawa dampak besar bagi pendidikan. Teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar dan meningkatkan kreativitas. Misalnya teknologi dapat membantu dalam pembelajaran dengan menggunakan video live short, animasi, dan quiz. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya sebatas pada penggunaan komputer, tetapi juga melibatkan penerapan teknologi untuk kolaborasi, komunikasi, penelitian, serta penyelesaian berbagai masalah dalam pembelajaran yang semakin kompleks dan berkembang dengan dinamis. Salah satu manfaat utama dari penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk membuat penggunaan waktu dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien.

Di era modern ini, peran guru tidak lagi terbatas pada penyampaian materi saja. Mereka kini dituntut untuk menjadi fasilitator dan motivator yang aktif dalam menggali potensi siswa (Pradnyana, 2020). Hal ini sejalan dengan pembaruan kurikulum melalui Kurikulum 2013 (K-13) yang mengharuskan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Namun, banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dan masih lebih memilih metode pembelajaran tradisional di kelas (Pradnyana, 2020). Para pendidik dapat menggabungkan teknologi informasi ke dalam mata pelajaran mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa melalui penggunaan berbagai bahan ajar, metode, dan media. Mereka juga bisa



merancang strategi pengajaran yang efisien dengan memanfaatkan bahan ajar digital untuk meningkatkan efektivitas belajar. Di era pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi, tantangan besar yang dihadapi adalah mengembangkan desain kegiatan pembelajaran serta penerapan alat dan teknologi digital yang adaptif. Pendekatan yang efektif dalam mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, berkat fitur-fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu mereka.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dijalankan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Kerambitan pada mata pelajaran kewirausahaan. Peneliti menjalankan observasi dan wawancara dengan salah satu guru pengajar mata pelajaran tersebut yang bernama I Nyoman Sunata, S.Pd. Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Berdasarkan informasi yang diperoleh, proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik namun belum mencapai hasil yang optimal, dan terdapat beberapa keterbatasan. Masalah utamanya adalah kurangnya inovasi dan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menghadirkan pembaruan dalam cara penyampaian materi agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Hasil angket juga menunjukkan 80% siswa setuju dengan adanya media pembelajaran interaktif. Selain itu, penggunaan e-learning saat ini masih terbatas pada penyampaian materi dan pemberian tugas, sehingga belum sepenuhnya

mendorong inovasi dari siswa. Diharapkan media pembelajaran ini dapat mengatasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar dan oleh pendidik sebagai bahan ajar dalam proses pengajaran. Penerapan inovasi dalam pembelajaran yang relevan seperti ini sangat diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian terkait yang dilakukan (Tamami & Dwiningsih, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “The Effectivity of 2D Interactive Multimedia to Increase the Students’ Visuospatial Abilities in Molecular”. Studi ini bermaksud guna mengembangkan sebuah multimedia interaktif 2D yang dirancang khusus untuk memperbaiki kemampuan visuospatial siswa dalam mempelajari geometri bentuk molekuler. Multimedia ini berfokus pada empat kompetensi utama, yaitu kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Keempat kompetensi ini bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya cerdas tetapi juga berkualitas. Penelitian serupa juga telah dilakukan tentang Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Mindjet Mindmanager pada Materi Plantae untuk Siswa Kelas X oleh Arifuddin, (2019). Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang menggunakan platform Mindjet MindManager. Produk ini mengintegrasikan berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, video animasi, dan kuis interaktif, khusus untuk mata pelajaran kewirausahaan. Hasil uji coba dengan kelompok kecil dan besar

menunjukkan bahwa media ini tidak hanya praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Permasalahan yang dijelaskan dapat diatasi dengan menerapkan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan mengembangkan dan menggunakan multimedia interaktif yang mampu menyampaikan materi secara lebih efektif dan interaktif. Multimedia interaktif merujuk pada sebuah sistem pembelajaran yang menggabungkan berbagai format seperti teks, gambar, audio, video langsung, dan animasi dalam satu paket yang terkoordinasi dengan baik. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang disediakan, menggunakan teknologi canggih untuk mendukung proses pembelajaran dan mencapai hasil yang diinginkan. Dengan integrasi berbagai elemen media, multimedia interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang mendukung pemahaman dan retensi informasi secara lebih efektif. Multimedia interaktif dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pendidik dalam mengajar secara optimal, sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran. Multimedia ini mengintegrasikan teks, gambar, video langsung, dan animasi, yang dirancang sesuai dengan materi dan konsep yang telah ditetapkan.

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis berminat menjalankan studi terkait dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas XI SMA Negeri 1 Kerambitan”. Diharapkan bahwa dengan adanya pengembangan multimedia



pembelajaran interaktif ini, permasalahan yang telah diidentifikasi dapat teratasi, serta minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan dapat mengalami peningkatan.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka identifikasi permasalahan yang akan menjadi focus dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang menunjang pembelajaran masih belum dikembangkan masih menggunakan media ceramah dan buku paket.
2. Minimnya ragam media pembelajaran mengakibatkan penurunnya minat siswa.
3. Aktivitas belajar mengajar masih berfokus pada guru yaitu mengimplementasikan metode ceramah dan buku paket.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Setelah menguraikan latar belakang, peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan?
2. Bagaimanakah respon peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan?

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan

#### **1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN**

Dalam rangka menguraikan permasalahan dan menghindari pembahasan yang terlalu luas yang mungkin menyimpang dari fokus penelitian, penetapan batasan masalah sangat penting. Oleh karena itu, batasan-batasan berikut ini telah ditetapkan untuk memastikan bahwa pembahasan tetap sesuai dengan topik penelitian yang dimaksud.

1. Penelitian ini menggunakan video live shot dan animasi 2D pada media pembelajaran interaktif
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pembelajaran kewirausahaan materi pengolahan bahan makanan

#### **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat studi yang berjudul pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran kewirausahaan kelas XI SMA Negeri 1 Kerambitan yakni :

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang berharga bagi para pendidik dalam merancang dan menerapkan bahan ajar yang berbasis pada pembelajaran interaktif. Dengan demikian, diharapkan para pendidik dapat lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai materi pelajaran, terutama dalam konteks kewirausahaan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menawarkan pendekatan yang lebih tepat dan sesuai dalam pengajaran, sehingga materi dapat dikuasai dengan lebih baik oleh peserta didik. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar dengan metode yang lebih menarik dan efektif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh manfaat berupa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan, serta memperluas pengalaman dalam merancang media pembelajaran interaktif terkait proses belajar mengajar di perguruan tinggi. Pengalaman ini nantinya akan sangat berharga bagi peneliti dalam perannya sebagai calon pendidik.

### b. Bagi Pendidik

Para pendidik akan memperoleh keuntungan dengan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan mengajar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini diharapkan dapat

mempermudah dan mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya dalam bidang kewirausahaan.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan memperoleh manfaat berupa pengalaman baru dalam proses belajar mereka. Selain itu, hal ini juga akan mendukung pemahaman mereka terhadap materi, khususnya dalam mata pelajaran kewirausahaan.

