

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini perkembangan teknologi ke arah digitalisasi semakin pesat. Di era digital ini, manusia pada umumnya memiliki gaya hidup baru yang tidak terlepas dari segala perangkat elektronik. Teknologi merupakan alat yang dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan manusia. Manusia dapat menggunakan teknologi untuk mempermudah melakukan tugas dan pekerjaan apapun. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Era digital telah membawa berbagai perubahan baik yang dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin sebagai pengaruh positif. Namun pada saat yang bersamaan, era digital juga membawa banyak pengaruh negatif sehingga menjadi tantangan baru bagi kehidupan manusia di era digital. Tantangan era digital juga merambah pada berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Masuknya teknologi harus dibarengi dengan kemajuan kemampuan teknologi pendidik. Pendidik juga perlu menyusun strategi yang tepat agar perkembangan teknologi tidak berdampak negatif, tetapi menciptakan sinergi yang efektif untuk menjadikan pendidikan lebih maju. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan berupa penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan penyebaran informasi pelajaran kepada siswa lebih cepat dengan didukung oleh teknologi. Dengan media pembelajaran, perhatian siswa juga lebih mudah didapat.

Menurut (Windiyani, Tustiyana., D, 2018), desain pembelajaran berbasis teknologi dengan cepat menjadi desain yang paling menonjol untuk pembelajaran di sekolah. Pada saat yang sama, materi pembelajaran yang disediakan melalui media digital dan berbagai teknologi pendidikan dapat mendukung siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda dan memberikan kesempatan pendidikan yang lebih baik bagi sejumlah besar siswa.

SMK Negeri 2 Garut merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Kabupaten Garut. SMK Negeri 2 Garut memiliki 10 Konsentrasi Keahlian, salah satunya adalah konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan informasi Bangunan

(DPIB). Pada Konsentrasi Keahlian DPIB terdapat mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) dengan 5 jam pelajaran dalam satu minggunya.

Mata pelajaran PKK diajarkan untuk memberikan ilmu kepada siswa tentang kewirausahaan serta membawa harapan agar siswa mampu melakukan wirausaha. Mata pelajaran PKK berperan serta berkontribusi memunculkan minat berwirausaha pada siswa, sebab didalamnya terkandung sebuah materi, teori, serta mengajarkan siswa dengan praktek langsung tentang berwirausaha. Proses pembelajaran PKK memiliki harapan pada potensi siswa agar dapat berkembang serta dapat menjadikan siswa produktif, berkualitas, dan memiliki pengetahuan lebih luas yang selaras dengan dunia kerja dan dunia usaha. Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan menuntut pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang desain produk dan kewirausahaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Peneliti selama melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMK Negeri 2 Garut, data dan informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, bahkan cenderung hanya berupa penugasan dan pemberian materi ajar dengan metode ceramah menggunakan *powerpoint* dan buku paket tanpa ada interaksi lain untuk menjelaskan materi pembelajaran. Bahkan buku paket pembelajaranpun kurang memuat pelajaran yang mengangkat permasalahan atau proyek yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam hal menganalisis atau memahami materi. Sebagaimana dijelaskan Belawati (2003: 95), salah satu kelemahan buku cetak adalah sulitnya membimbing pembaca yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari buku cetak. Selain kurangnya memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, siswa kurang memiliki motivasi dan minat terhadap pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Hal ini tentunya berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa yang kurang mampu dalam menguasai materi. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran PKK tidak akan memberikan hasil yang diharapkan, yaitu mengharapkan siswa memiliki keterampilan dan wawasan yang luas guna mempersiapkan siswa menghadapi persaingan dalam dunia kerja.

Peneliti melihat adanya peluang untuk memanfaatkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut. Multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan praktis bagi siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berinteraksi dengan konten, melakukan percobaan atau simulasi, dan mendapatkan umpan balik langsung.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Selain itu, kemajuan teknologi telah membuat multimedia interaktif lebih mudah diakses dan diimplementasikan. Teknologi tersebut dapat menyediakan berbagai media seperti gambar, audio, video, animasi, dan interaksi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Konsentrasi Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut” dengan tujuan agar dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Konsentrasi Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut” maka identifikasi masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Bahan ajar pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih terbatas jika dilihat dari pemanfaatan digital.
- b. Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan menuntut metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang desain produk dan kewirausahaan.
- c. Kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan menggunakan *software iSpring Suite*, dan *Canva*
- b. Pengembangan multimedia interaktif ini dibatasi pada materi proses kerja pembuatan *prototype* produk untuk kelas XI DPIB.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari identifikasi masalah, maka diperoleh rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut?
- b. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut?
- c. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut.
- b. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut.

- c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa, multimedia interaktif ini diharapkan dapat dapat mempermudah proses belajar dan dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan
- b. Bagi guru, multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- c. Bagi SMK, sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan multimedia interaktif secara lebih mudah dan menyenangkan.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan dalam membuat multimedia interaktif dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika ini merupakan gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Adapun sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung antara lain: pengertian serta konsep dasar mengenai media pembelajaran, multimedia interaktif, *Canva*, *iSpring Suite*, struktur kurikulum merdeka, dan materi proses kerja pembuatan *prototype*, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta posisi penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, seperti desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan, isi dari bab ini meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan penelitian yang diperoleh dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul skripsi. Dilanjutkan dengan implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.