

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran suatu proses yang bertujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam memperoleh dari segi pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan di kegiatan belajar yang terencana. Dalam penyelenggaraan pendidikan formal, guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab dalam menyusun, menerapkan, dan mengevaluasi dari proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai secara optimal. Memasuki era pembelajaran abad ke-21, peserta didik dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi, antara lain kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir secara kritis dalam menyelesaikan masalah, serta keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi (Banarsari et al., 2023). Pada era digital dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang signifikan dari berbagai aspek kehidupan, salah satunya di dunia pendidikan. Pemanfaatan internet yang semakin luas serta kemajuan teknologi mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (Budiman et al., 2025).

Sejalan dengan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, media pembelajaran yang mengalami perubahan dari penggunaan media konvensional menjadi media digital yang interaktif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Surur, 2021). Selain itu, perencanaan media pembelajaran yang baik memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara sistematis, terarah, dan terorganisasi sehingga tujuan pembelajaran dicapai dengan efektif (Kusuma et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau materi dalam pembelajaran guru kepada peserta didik. Media pembelajaran menjadi komponen yang penting dalam proses pembelajaran karena mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi salah satu upaya yang diperlukan untuk mendukung terciptanya proses

pembelajaran yang lebih berkualitas, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Menjawab tantangan tersebut yang dihadapi, pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mulai difokuskan pada penerapan pembelajaran mendalam agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Konsep tersebut menekankan penguasaan materi secara komprehensif, kemampuan menghubungkan teori dengan kondisi nyata di lapangan, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mendalam terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang penuh kesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*) serta peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan menganalisis permasalahan secara efektif (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2025).

Berdasarkan data Tracer Study SMK Tahun 2024, sebanyak 47,63% lulusan SMK telah memasuki dunia kerja, 23,64% memilih berwirausaha, 13,37% melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, 11,12% melakukan aktivitas lainnya, dan 4,24% masih belum memperoleh pekerjaan (Kemendikdasmen, 2025). Tingginya persentase lulusan yang memilih berwirausaha sebesar 23,64% menunjukkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam mencetak lulusan yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan, bukan hanya sebagai pencari kerja.

Peran strategis ini menjadi semakin relevan dengan bidang keahlian yang diminati pasar. Berdasarkan data *Tracer Study* 2024, bidang Pariwisata menempati posisi ke-3 lulusan berwirausaha dengan 23,71% dan bidang Bisnis dan Manajemen berada di posisi ke-4 dengan 22,76%. Selain itu, sebanyak 89,21% lulusan SMK bekerja di dalam provinsi. Hal ini menunjukkan bahwa lulusan SMK memiliki potensi besar untuk membuka usaha di wilayahnya masing-masing, termasuk di bidang kuliner yang merupakan bagian dari rumpun Pariwisata dan Bisnis Manajemen.

Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK perlu membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, serta motivasi kewirausahaan agar mampu mengembangkan ide usaha yang inovatif dan siap membangun usaha setelah menyelesaikan pendidikan (Kemendikdasmen, 2025).

Upaya untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, Kurikulum SMK menghadirkan mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan (KIK) yang memiliki tujuan salah satunya meningkatkan jumlah lulusan SMK yang berwirausaha secara mandiri sebagai wujud kontribusi terhadap penciptaan lapangan kerja baru. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide dan gagasan kreatif, menciptakan inovasi, serta merancang dan mengembangkan usaha secara mandiri. Ketiga unsur utama, yaitu Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan, diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran mulai dari identifikasi potensi diri, pengembangan ide usaha, hingga penyusunan dan pengembangan usaha yang nyata (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025).

Meskipun demikian, implementasi mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan (KIK) di SMK masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 44 peserta didik kelas XII Program Keahlian Kuliner SMKN 33 Jakarta pada Agustus 2025, diperoleh fakta bahwa 81,8% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran KIK. Selain itu, 95,5% peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan guru adalah Microsoft PowerPoint, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dan belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip Pembelajaran Mendalam.

Lebih lanjut, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 31,8% peserta didik mengidentifikasi materi Jenis Usaha dan Proposal Usaha sebagai materi yang paling sulit dipahami dibandingkan materi lainnya pada mata pelajaran KIK. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan kemampuan mengidentifikasi karakteristik berbagai jenis usaha, menganalisis peluang usaha, serta menyusun

proposal usaha secara sistematis. Pada saat yang sama, 45,5% peserta didik memilih multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang paling sesuai untuk membantu memahami materi tersebut. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara media pembelajaran yang digunakan di sekolah dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga diperlukan pengembangan media yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, kontekstual, dan memberikan umpan balik secara langsung.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Pitnawati et al., 2024) yang menyatakan bahwa salah satu permasalahan dalam media pembelajaran kewirausahaan adalah terbatasnya variasi media pembelajaran sehingga hasilnya masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, SMKN 33 Jakarta dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki Program Keahlian Kuliner yang relevan dengan materi Jenis Usaha dan Proposal Usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya permasalahan nyata dalam proses pembelajaran, yaitu penggunaan media yang masih didominasi PowerPoint, tingginya kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta tingginya kebutuhan terhadap multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara media yang digunakan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga SMKN 33 Jakarta memenuhi karakteristik sebagai lokasi yang tepat untuk penelitian pengembangan multimedia interaktif. Diharapkan produk yang dihasilkan dapat mendukung implementasi pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik, serta memperkuat kesiapan lulusan SMK untuk berwirausaha sesuai dengan tujuan pendidikan vokasi.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Arilia, 2026) yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk video tutorial pada materi Perhitungan Harga Jual. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa 96,3% responden membutuhkan media pembelajaran berbasis visual untuk membantu memahami materi perhitungan biaya produksi, harga pokok produksi, penentuan harga jual, serta margin keuntungan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kewirausahaan yang bersifat konseptual maupun aplikatif.

Namun demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut masih berupa video tutorial yang bersifat linear sehingga interaksi peserta didik dengan media masih terbatas. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung melalui simulasi, latihan soal, maupun umpan balik otomatis. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara media pembelajaran yang tersedia dengan karakteristik pembelajaran mendalam yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta penelitian terdahulu, penelitian ini berupaya mengembangkan multimedia interaktif pada materi Jenis Usaha dan Proposal Usaha dalam mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan. Multimedia yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi, tetapi juga dilengkapi dengan navigasi interaktif, latihan soal yang disertai *real-time feedback*, serta *mini games* edukatif. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung penerapan prinsip pembelajaran mendalam sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta mengembangkan kompetensi dalam menentukan jenis usaha dan menyusun proposal usaha secara sistematis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penjelasan *power point* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media *power point*.
2. Kesulitan peserta didik dalam menentukan jenis usaha yang akan dijalankan.
3. Kesulitan peserta didik dalam penyusunan proposal usaha yang baik dan benar.
4. Kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan guru serta umpan balik yang diberikan guru kepada peserta didik.

5. Media pembelajaran yang tersedia belum menyediakan fitur umpan balik langsung dan simulasi interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian dan identifikasi masalah, dapat diidentifikasi pembatasan masalah yaitu penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia interaktif materi jenis usaha dan proposal usaha mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan pada jenjang kelas XII Program Keahlian Kuliner tingkat SMK.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi jenis usaha dan proposal usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan?
2. Bagaimana kelayakan digunakan untuk materi jenis usaha dan proposal usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif materi jenis usaha dan proposal usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan.
2. Untuk menguji kelayakan multimedia interaktif materi jenis usaha dan proposal usaha pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dari penelitian maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi program studi, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi akademis, sumber rujukan, dan bahan dokumentasi ilmiah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran.
2. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

3. Manfaat bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan penulis dalam menyusun penelitian media pembelajaran.
4. Manfaat bagi peserta didik, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
5. Manfaat bagi pembaca, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi dalam pembelajaran materi jenis usaha dan proposal usaha. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan dengan penelitian efektifitas media.

