

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Revolusi Industri 5.0 telah memberikan perubahan terhadap paradigma yang cukup signifikan dalam beragam aspek kehidupan manusia, termasuk bagaimana cara kita memahami serta memproduksi ilmu pengetahuan (Khairanis et al., 2024). Dalam revolusi industri saat ini teknologi berkembang secara pesat.

Kemajuan teknologi tersebut membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, kebudayaan, dan pendidikan (Harahap & Napitupulu, 2023). Kemajuan teknologi menjadi suatu yang tidak dapat dielakkan keberadaannya oleh manusia karena akan selalu bergerak seiringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Pendidikan saat ini tidak terhindar dari dampak revolusi digital yang telah mempengaruhi ke setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Teknologi telah membuka peluang baru bagi akses dan kualitas pendidikan (Harahap & Napitupulu, 2023). Bagi seorang pendidik, Teknologi dapat membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran serta diharapkan dapat menghargai potensi kemajuan pendidikan secara maksimal. Bagi peserta didik, teknologi dapat digunakan sebagai sumber bahan ajaran tambahan untuk belajar secara individu di rumah.

Pendidikan abad 21 menuntut untuk peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan kemampuan inovasi, keterampilan dalam berteknologi, dapat bekerja, dan memiliki kecakapan hidup. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran untuk peserta didik yang dimana tidak hanya sekedar memberikan materi kepada peserta didik, namun dapat mengembangkan kecakapan hidup peserta didik (Alhayat et al., 2023).

Kunci kesuksesan belajar terdapat pada motivasi belajar yang tercipta dari peserta didik itu sendiri (Casfian et al., 2024). Maka dari itu, agar berbagai kemampuan peserta didik dapat dikembangkan secara maksimal, pendidik harus bisa merancang program pembelajaran dan menciptakan proses belajar dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang sudah diuji keunggulannya sebelumnya.

Proses Pembelajaran di era modern tidak lagi terbatas pada tatap muka dan buku, tetapi dapat juga dilakukan menggunakan berbagai media digital yang telah tercipta akibat kemajuan teknologi. Pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang inovatif seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga diharapkan mampu untuk menarik minat generasi saat ini yang terbiasa dengan teknologi (Anindya & Purba, 2025).

Sayangnya, metode pembelajaran konvensional saat ini masih banyak digunakan pada proses pembelajaran yang memberikan kesan pasif pada peserta didik dan membuat peserta didik cepat merasa bosan (Adhari et al.,

2022). Hal ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dan mempengaruhi perkembangan kognitif mereka (Ali et al., 2025).

Saat ini, model pembelajaran sudah berganti dari *teacher centered* beralih menjadi *student centered*. Pendekatan yang digunakan oleh model pembelajaran tersebut berorientasi pada peserta didik. Berbeda dengan model pembelajaran terdahulu yaitu *Teacher Center Learning*, peran pendidik pada model pembelajaran *Student Center Learning* yaitu sebagai fasilitator pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam belajar.

Selain menentukan model pembelajaran yang tepat, motivasi belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh media pembelajaran (Munir et al., 2024). Media pembelajaran berperan penting terhadap proses pembelajaran peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai keseluruhan alat maupun bahan yang dimanfaatkan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bentuknya dapat berupa alat fisik, buku, slide, yang disajikan kepada peserta didik dengan maksud menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang dianggap mampu mendorong motivasi peserta didik sekaligus menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Syarah et al., 2025).

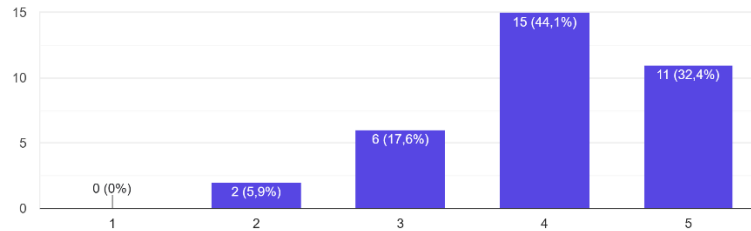
Merujuk pada hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas XI Bisnis Retail 2 dan salah satu pendidik, peneliti mendapati kurangnya media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik seperti buku atau LKS untuk mata pelajaran kejuruan termasuk pengelolaan bisnis ritel. Hal ini menjadi permasalahan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran kejuruan. Peserta didik diperbolehkan untuk meminjam di perpustakaan sekolah tetapi tidak boleh dibawa pulang dan harus dikembalikan kembali. Sehingga peserta didik kesulitan untuk belajar mandiri di rumah.

Merujuk pada temuan observasi peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas subjek penelian, apabila ditinjau menggunakan indikator ARCS, *attention* peserta didik pada saat proses pembelajaran belum sepenuhnya fokus. Peserta didik belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik apabila pendidik menjelaskan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Peserta didik lebih fokus memperhatikan apabila diberikan stimulasi menggunakan audio visual dengan animasi yang menarik. Dalam segi *confidence*, peserta didik masih belum mampu percaya diri untuk menjawab pertanyaan apabila pendidik memberikan pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini membuktikan bahwa proses pemberian materi belum sepenuhnya berhasil diserap oleh peserta didik.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan data pra-riset penelitian mengenai motivasi belajar peserta didik yang ditinjau menggunakan indikator ARCS dan penilaian skala likert.. Hasil pra-riset penelitian adalah sebagai berikut :

Saya sering merasa tidak fokus dan mengantuk saat pelajaran berlangsung
34 jawaban

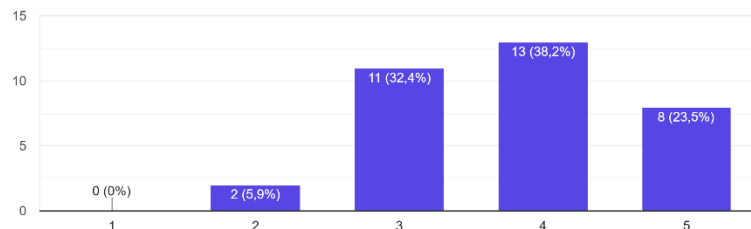


Gambar 1.1 Data pra-penelitian motivasi belajar attention

Sumber : diolah oleh penulis

Berdasarkan gambar 1, pada aspek attention, dari 34 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (44,1%) menyampaikan nilai setuju dan 11 peserta didik (32,4%) menyampaikan nilai sangat setuju terhadap pernyataan saya merasa tidak fokus dan mengantuk saat pelajaran berlangsung. Dengan demikian 26 peserta didik menyampaikan sering merasa tidak fokus dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Data ini membuktikan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus mereka terhadap materi pembelajaran.

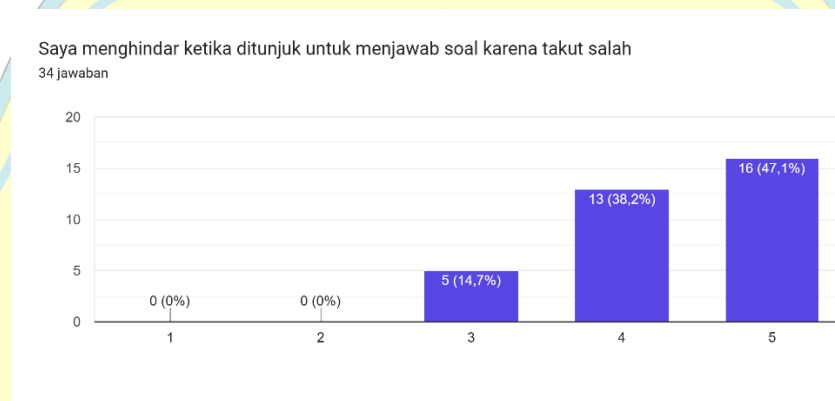
Saya merasa kesulitan menemukan makna atau kegunaan dari materi pelajaran yang saya terima.
34 jawaban



Gambar 1.2 Data pra-penelitian motivasi belajar relevance

Sumber : diolah oleh penulis

Berdasarkan gambar 1.2, dari 34 peserta didik sebanyak 13 peserta didik (38,2%) menyampaikan setuju dan 8 peserta didik (23,5%) menyampaikan sangat setuju sehingga total 21 peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan makna materi yang mereka pelajari. Sementara itu, terdapat 11 peserta didik (32,4%) menyampaikan nilai cukup setuju dan 2 peserta didik (5,9%) menyampaikan tidak setuju. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik belum sepenuhnya memahami materi pembelajaran.

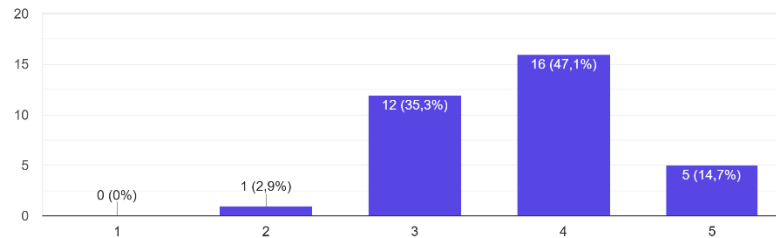


Gambar 1.3 Data pra-penelitian motivasi belajar confidence

Sumber : diolah oleh penulis

Berdasarkan gambar 1.3, dari 34 peserta didik sebanyak 13 (38,2%) peserta didik menyatakan setuju dan 16 peserta didik menyatakan (47,1%) menyatakan sangat setuju. Sehingga total 29 peserta didik menyatakan menghindar ketika diberikan pertanyaan oleh guru karena belum merasa percaya diri terhadap jawaban mereka. Hanya 5 peserta didik (14,7%) yang memberikan jawaban cukup setuju dan tidak satupun peserta didik yang menyatakan tidak setuju. Data ini membuktikan bahwa mayoritas peserta didik memiliki tingkat percaya diri yang rendah dalam proses pembelajaran.

Saya belum merasa puas dengan proses belajar yang saya jalani di kelas
34 jawaban



Gambar 1.4 Data pra-penelitian motivasi belajar satisfaction

Sumber : diolah oleh penulis

Berdasarkan gambar 1.4, dari 34 peserta didik sejumlah 16 peserta didik (47,1%) menyatakan setuju dan 5 peserta didik (14,7%) menyatakan sangat setuju. Sehingga total 21 peserta didik menyatakan belum merasa puas dengan proses belajar mereka di kelas. Sebanyak 12 peserta didik memberikan nilai cukup setuju, dan hanya 1 peserta didik yang memberikan nilai tidak setuju. Data ini membuktikan sebagian besar peserta didik belum memperoleh kepuasan dalam proses pembelajaran.

Pemilihan mata pelajaran pengelolaan bisnis retail sebagai subjek pengembangan media pembelajaran ini didasarkan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, pengelolaan bisnis retail merupakan mata pelajaran produktif yang menjadi kompetensi inti bagi peserta didik dalam keahlian bisnis retail. Penguasaan teori dari mata pelajaran ini akan sangat menentukan kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja.

Berdasarkan observasi lapangan awal di SMK Negeri 50 Jakarta dan wawancara awal dengan guru pengelolaan bisnis retail, terlihat bahwa proses belajar selama ini sudah menggunakan teknologi namun hanya sebatas power

point saja, belum ada video pembelajaran yang memvisualisasikan teori yang dapat memudahkan peserta didik menguasai materi. Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias saat mata pelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan hasil pra-penelitian yang membuktikan bahwa 76,5% peserta didik merasa tidak fokus pada saat pelajaran berlangsung.

Mata pelajaran pengelolaan bisnis retail juga memuat konsep-konsep yang bersifat teoritis seperti distribusi barang retail dan jenis toko retail yang akan lebih bisa dipahami oleh peserta didik apabila diberikan visualisasi melalui video pembelajaran dibandingkan hanya memanfaatkan media yang bersifat konvensional seperti buku cetak atau tulisan powerpoint.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penting untuk dilakukan penelitian ini dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. Pengembangan ini diarahkan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji validitas dan kelayakannya.

Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan produk yang telah dihasilkan dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas dan dapat digunakan oleh peserta didik untuk pembelajaran mandiri di rumah. Dengan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran pengelolaan bisnis retail.

1.2. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah dan pertanyaan penelitian diatas, maka pengembangan ini memiliki tujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel
3. Menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar

1.4. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat memperkaya teori mengenai efektivitas teknologi digital dalam proses pembelajaran. Secara teoritis, penelitian ini turut memperkaya pemahaman mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. Dengan demikian, penelitian ini menjadi bukti bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta motivasi belajar dalam pendidikan di era modern.

1) **Manfaat Praktis**

a. **Bagi Peserta didik**

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sekaligus relevan dengan kondisi kehidupan sehari-hari.

b. **Bagi Pendidik**

Media pembelajaran interaktif ini menjadi bantuan dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pendidik lebih mudah untuk mengajar mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel dengan interaktif dan efektif

c. **Bagi Sekolah**

Pengembangan multimedia interaktif ini mampu mendorong peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel. Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran tersebut maka

diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik dan mengautkan daya saing sekolah di era teknologi digital.

d. Bagi Dunia Pendidikan

Media Pembelajaran interaktif ini menjadi model pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dapat diintegrasikan atau diadaptasikan dengan mata pelajaran lain sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara lebih luas.

1.5. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk pengembangan ini merupakan media pembelajaran interaktif dengan penggunaan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran perencanaan bisnis ritel di sekolah menengah kejuruan (SMK). Media Pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik penting yang mencakup :

1. Format Interaktif : Media pembelajaran ini menggunakan pendekatan interaktif dengan mengintegrasikan multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif. Elemen tersebut dirancang guna membantu peserta didik dalam memahami konsep komunikasi bisnis secara mudah dengan bantuan visual.
2. Panduan Pembelajaran : Media pembelajaran ini dilengkapi dengan panduan belajar digital yang dapat mempermudah peserta didik dalam

proses pembelajaran. Panduan ini berisi cara mengakses materi dan mengerjakan kuis evaluasi.

3. Materi dan Fitur Pendukung : Media pembelajaran ini menyediakan materi pendukung yang diantaranya berupa Video pembelajaran, games interaktif, dan flashcard materi pembelajaran
4. Video Pembelajaran Interaktif : Media pembelajaran ini menyediakan video pembelajaran dengan animasi yang menarik serta kuis interaktif di dalamnya.
5. Games edukatif : Media Pembelajaran ini menyediakan *games* edukatif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik
6. Ketersediaan Media : Media Pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk digital berbasis website yang secara fleksibel dapat diakses oleh peserta didik dan pendidik menggunakan komputer atau *smartphone*.

Dengan spesifikasi ini, diharapkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis website ini mampu mendorong keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran komunikasi bisnis yang dapat menjadi bekal bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website ini dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan kesan seru pada belajar pengelolaan bisnis ritel
- c. Dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep pengelolaan bisnis retail ke peserta didik

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Kompetensi Pengguna
Keterbatasan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran digital menjadi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran ini secara efektif.
2. Keterbatasan Anggaran
Pengembangan multimedia interaktif ini terbatas oleh anggaran untuk perangkat teknologi. Keterbatasan ini menjadi salah satu kendala dalam penelitian sehingga penelitian belum optimal. Permasalahan tersebut juga mempengaruhi luas cakupan penelitian yang dilakukan
3. Masalah Teknis
Pengembangan multimedia interaktif berbasis website dapat menghadapi kesalahan teknis pada saat pemakaiannya. Sehingga membutuhkan waktu dan sumber daya untuk penanganannya

Dengan memahami berbagai asumsi dan keterbatasan yang ada, diharapkan dengan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan perencanaan bisnis ritel, walaupun terdapat beberapa tantangan yang akan ditemukan selama proses penerapannya di lapangan.

