

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, turut mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Berbagai macam ilmu pengetahuan yang baru tersebut telah menambah khasanah keilmuan di bidang pendidikan.

Pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta dalam pembangunan bangsa dan Negara sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut.

Kewirausahaan sebagai salah satu mata kuliah yang diajarkan di Perguruan Tinggi merupakan mata kuliah yang sangat penting untuk disampaikan dengan lebih menarik dan interaktif selain karena mata kuliah ini lebih banyak menyajikan teori sehingga perlu dibuat semenarik mungkin dalam penyajiannya

juga karena mata kuliah kewirausahaan sangat penting untuk menumbuhkembangkan minat mahasiswa atau peserta didik untuk berwirausaha.

Indonesia merupakan Negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia, yaitu setelah China, India, dan Amerika Serikat. Jumlah penduduk Indonesia yang besar tersebut tidak diimbangi dengan jumlah wirausahawan. Jika dipersentasekan penduduk Indonesia yang mencapai 238 juta jiwa, jumlah wirausahawannya hanya mencapai 0,24% saja dari jumlah penduduk tersebut. Jika dibandingkan dengan jumlah wirausahawan Amerika Serikat mencapai 11% dari jumlah penduduknya. Jumlah wirausahawan di Singapura mencapai 7%, dan Malaysia mencapai 5%. Maka dapat dipastikan bahwa untuk memperkuat perekonomian nasional Indonesia masih diperlukan bermunculannya para wirausahawan muda. (Kompas, 21-09-2011).

Dari teori yang telah diuraikan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kewirausahaan merupakan sebuah aktifitas kompleks yang membutuhkan metode khusus. Kekhususan ini menjadikan kewirausahaan adalah salah satu mata kuliah yang menarik untuk dipelajari. Sementara sisi lain dari pembelajaran ini masih jarang kita temukan strategi-strategi pembelajaran yang optimal dan efektif. Metode yang banyak digunakan selama ini adalah ceramah dan tanya jawab dengan cara komunikasi satu arah (*teaching directed*), dimana yang aktif 90% adalah pengajar atau dosen sedangkan mahasiswa biasanya hanya memfungsikan indera penglihatan dan pendengaran.

Untuk dapat memperlancar proses belajar mahasiswa, dosen perlu memperhatikan beberapa faktor, baik yang bersifat intern maupun faktor lingkungan yang perlu dimanipulasi. Karakteristik mahasiswa yang sangat penting untuk diketahui karena amat mempengaruhi proses belajar adalah a) Kemampuan mahasiswa, b) Motivasi, c) Perhatian, d) Persepsi, pemrosesan informasi mencakup ingatan, lupa, retensi dan transfer. Faktor-faktor di luar diri mahasiswa yang perlu diperhatikan adalah a) Kondisi belajar, b) Tujuan belajar, dan c) Pemberian umpan balik. (Soekamto Toeti, 1997).

Oleh karena itu dipandang perlu untuk membuat sebuah model belajar mengajar. Model belajar mengajar ini akan dirancang dalam bentuk media interaktif sebagai perkembangan dari kemajuan model belajar mengajar yang berbasis multimedia. Istilah model belajar mengajar digunakan dalam penekanan yang berbeda. Menurut Borich (1988) bahwa istilah strategi menggambarkan keseluruhan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan. Dalam uraian ini, istilah strategi belajar mengajar digunakan untuk menunjukkan siasat atau keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh dosen untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan. Sedangkan istilah model belajar mengajar menurut Joyce dan Weill (1986) digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan. Karena itu dalam model selalu terdapat tujuan dan asumsi, sintakmatik, sistem sosial, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring.

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar ditafsirkan para psikologi sebagai sistem kendali yang mampu membangkitkan gerakan dan mengendalikan sendiri melalui mekanisme umpan balik. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa perilaku manusia memiliki pola gerakan seperti berfikir, berperilaku simbolik, dan berperilaku nyata. Dalam situasi yang khusus, individu memodifikasi perilakunya sesuai umpan balik yang diterima dari lingkungannya. (Soekanto Toeti, 1997). Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi multimedia dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja dikontrol. Dalam hal ini proses belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan *simulator*.

Sesuai dengan paparan diatas mengenai mata kuliah kewirausahaan dan pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran yang dianggap penting untuk menjawab masalah pembelajaran yang lebih sistemik dan interaktif turut menjadi latar belakang penulis untuk membuat penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi penulis, yaitu :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi multimedia untuk pembelajaran mata kuliah kewirausahaan sehingga mahasiswa kurang tertarik untuk mempelajari mata kuliah kewirausahaan
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dengan konsep interaktif menggunakan program *Adobe Flash* oleh dosen dalam pembelajaran mata kuliah kewirausahaan di Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sehingga suasana pembelajaran kurang partisipatif
3. Belum banyak dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash* di kalangan dosen kewirausahaan Fakultas Ekonomi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif kewirausahaan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada belum banyak dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif kewirausahaan berbasis *Adobe Flash* oleh kalangan dosen kewirausahaan.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat simulasi pembelajaran kewirausahaan yang menarik dan interaktif dan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga secara simultan dapat dikembangkan secara berkesinambungan.

1.5.1 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menambah informasi atau pengetahuan bagi pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan materi lainnya
2. Memudahkan dosen dalam menyampaikan materi mengenai kewirausahaan
3. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai kewirausahaan

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode-metode yang diterapkan secara bertahap melalui :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data primer terdiri dari, Wawancara, yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada objek yang akan diteliti dalam hal ini mahasiswa dan dosen yang mengajar Mata Kuliah Kewirausahaan. Selanjutnya Observasi, yakni suatu teknik pengumpulan data yang bersifat langsung, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung ke lapangan, dalam hal ini adalah proses pembelajaran kewirausahaan

sehingga peneliti mengetahui informasi apa saja yang akan diidentifikasi.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder melalui Studi Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari beberapa dokumen (data survey), literatur, atau file-file yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Data atau dokumen yang diambil ini merupakan bagian dari pengembangan penelitian yang sudah ada dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam aplikasi sehingga dapat diusulkan kebutuhan apa yang diperlukan untuk perbaikannya. Kebutuhan yang akan dianalisis meliputi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional berisi tentang proses apa saja yang dilakukan oleh sistem atau aplikasi, seperti menyajikan informasi, memberi kemanfaatan, memberi metode pembelajaran yang baru kepada mahasiswa, dan sebagainya.

b. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional menjabarkan apa saja yang harus dimiliki oleh sistem atau aplikasi agar dapat berjalan. Kebutuhan ini menyangkut perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan sumber daya manusia (brainware)

1.6.3 Metode Pengembangan Media

Dalam hal ini, penulis menggunakan prosedur pengembangan yang disebut *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* melalui proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* dapat berupa buku, modul, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian *Research and Development* itu sendiri menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2010) meliputi beberapa tahap, di antaranya: (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi bahasan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi paparan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta laporan penyusunan penelitian atau tugas akhir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan penelitian, mencakup cara pengumpulan data, alat yang digunakan dan cara analisis data

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas tentang analisis sistem eksisting, perancangan dari analisis sistem dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil laporan tugas akhir yang telah dibahas.

