

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengalami transformasi sebagai akibat dari pertumbuhan pesat teknologi dan perekonomian di seluruh dunia. Kemajuan teknologi, menjadi kunci penting bagi kemajuan sosial dan ekonomi, karena melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan untuk memperbaiki kualitas hidupnya, meningkatkan ekonomi, dan menciptakan inovasi.

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses edukasi, berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer materi secara lebih efisien. Pemanfaatan sarana yang sesuai, seperti rekaman visual, audio, desain grafis bergambar, serta multimedia interaktif, dapat menolong siswa dalam mencerna konsep yang rumit atau abstrak. Dengan metode ini, pembelajaran menjadi lebih atraktif, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keikutsertaan serta partisipasi siswa secara aktif.

Media pembelajaran menyajikan informasi secara lebih menarik, terstruktur secara sistematis. Penggunaan media yang tepat, materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang kreatif dan menarik perhatian siswa, dan memastikan bahwa informasi disampaikan dengan cara yang paling efektif bagi setiap siswa. Akibatnya, proses pembelajaran tidak hanya lebih efisien, tetapi juga lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa.

Media pembelajaran visual, khususnya poster, dapat digunakan sebagai cara yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Poster dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format visual yang mudah dipahami dengan kombinasi teks, gambar, dan simbol yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa mengingat dan memahami konsep yang diajarkan (T. A. Lestari et al., 2023).

Penggunaan poster sebagai media pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan komunikasi, dan mendukung berbagai gaya belajar, terutama yang lebih responsif. Poster juga dapat diakses secara langsung dan berulang kali, memungkinkan siswa untuk merenungkan dan memproses informasi dalam waktu yang lebih fleksibel.

Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKDK) di SMK memainkan peran strategis dalam mendidik siswa keterampilan berpikir kreatif dan inovatif. Pendidikan yang menanamkan karakter kewirausahaan menyiapkan siswa untuk sukses secara akademik dan menjadi orang yang siap untuk menciptakan lapangan pekerjaan untuk diri sendiri dan orang lain (Nuraeni, 2022).

Pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKDK) tidak hanya mengajarkan konsep dasar kewirausahaan, namun juga mendorong siswa untuk mengembangkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan menciptakan peluang usaha. Namun, meskipun mata pelajaran ini dirancang dengan tujuan yang signifikan, terdapat kenyataan bahwa sejumlah besar siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep kewirausahaan.

Media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga tidak memberikan stimulus yang cukup untuk pengembangan kreativitas siswa (Sudarmanto et al., 2021).

Kreativitas, salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan abad 21, melalui proses pembelajaran yang inovatif dan efektif . Kreativitas menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat, dan pendidikan yang baik harus menyediakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas tersebut (Gultom, 2022).

Pendidikan saat ini, di tengah implementasi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pada kebutuhan siswa, inovasi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka Belajar, diperlukan penggunaan media yang lebih kreatif dan inovatif yang dapat merangsang kreativitas siswa, agar siswa lebih aktif, terlibat, dan termotivasi dalam proses belajar.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan suatu kebijakan yang diimplementasikan pada sistem pendidikan di Indonesia untuk memberikan fleksibilitas dan kebebasan pada sekolah dan siswa dalam menjalani proses pembelajaran (Santiani et al., 2024). Kurikulum Merdeka Belajar memperkenalkan pendekatan yang lebih personal untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa.

Pembelajaran diadaptasi menggunakan kecepatan, gaya belajar, serta minat siswa, dengan cara ini, diharapkan setiap siswa bisa berkembang

sesuai potensinya masing-masing (Hasanah et al., 2023). Kurikulum ini bertujuan untuk menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan zaman, kebutuhan siswa dan menciptakan pembelajaran yg lebih relevan, menyenangkan, serta mengembangkan potensi individu secara maksimal.

Teknologi digital menawarkan solusi potensial untuk memungkinkan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Teknologi digital yang digunakan dalam penelitian ini *Vistacreate*, platform desain grafis yang mudah digunakan dan membantu guru dan siswa membuat poster dan media pembelajaran lainnya. Poster alat bantu visual yang bagus untuk menyampaikan informasi secara ringkas, jelas, dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa tentang pelajaran karena otak lebih mudah memproses informasi visual daripada teks (Pradana, 2024).

Berdasarkan hasil survey di lapangan, dengan guru di SMK Negeri 3 Palembang. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran tentang Proyek Kreatif dan Kewirausahaan (PKDK) terdapat kendala dalam meningkatkan kreativitas siswa, dan belum adanya media pembelajaran yang menarik untuk subjek tersebut. Sehingga untuk menjawab kebutuhan tersebut diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, membuat suasana belajar menyenangkan, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep kewirausahaan. Dalam hal ini, penggunaan poster berbasis *Vistacreate* dipandang sebagai salah satu solusi potensial, karena selaras dengan tujuan kurikulum merdeka belajar yang menekankan metode pembelajaran yang inovatif. Media

visual yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah menyerap informasi dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam pelajaran proyek kreatif dan kewirausahaan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN POSTER PEMBELAJARAN PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS *VISTACREATE* UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA”** diperlukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas poster pembelajaran berbasis *Vistacreate* dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 3 Palembang. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi berbagai temuan yang mungkin terjadi dalam pengembangan dan penerapan poster untuk mencari alternatif bagi tenaga pendidik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif serta efektif di SMK Negeri 3 Palembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ada, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran konvensional yang digunakan saat ini, seringkali kurang diminati dan kurang menarik dalam proses pembelajaran.
- b. Poster berbasis *Vistacreate* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk menumbuhkan kreativitas siswa yang memungkinkan siswa untuk merenungkan serta memproses informasi dengan cara yang lebih mudah dan jelas dalam waktu yang lebih singkat.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian mengarahkan fokus peneliti memastikan penelitian tidak melebar sehingga diproses lebih menyeluruh dan dihasilkan suatu simpulan yang lebih relevan. Karenanya batasan masalah peneliti yakni :

- a. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Palembang sebagai lokasi pengumpulan data dan pengukuran kreativitas siswa.
- b. Mata pelajaran yang dibahas terkait Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada Bab I Kegiatan Produksi dengan materi “Menghitung Biaya Produksi” .
- c. Penelitian difokuskan pada pengembangan poster pembelajaran berbasis *Vistacreate* pada siswa kelas XI Akuntansi 1 tahun pelajaran 2024/2025 semester Ganjil.
- d. Fokus kreativitas siswa dalam penelitian pada kegiatan belajar mengajar, siswa membuat poster pembelajaran dengan materi utama "Menghitung Biaya Produksi" dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan dengan aplikasi desain grafis *Vistacreate*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

- a. Bagaimana pengembangan poster pembelajaran yang layak untuk mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada materi “Menghitung Biaya Produksi” berbasis *Vistacreate* bagi siswa SMK Negeri 3 Palembang ?

- b. Bagaimana efektivitas penggunaan poster pembelajaran berbasis *Vistacreate* dalam pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 3 Palembang?
- c. Bagaimana efek potensial poster pembelajaran berbasis *Vistacreate* dalam peningkatan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Palembang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Didasarkan pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian pengembangan ini yakni :

- a. Mengembangkan poster pembelajaran berbasis *Vistacreate* yang digunakan dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 3 Palembang.
- b. Mengetahui efektivitas penggunaan poster pembelajaran berbasis *Vistacreate*
- c. Memfasilitasi peningkatan kreativitas siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang inovatif memvisualisasikan konsep-konsep penting dalam kewirausahaan dengan cara yang mudah dipahami, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Didasarkan pada tujuan penelitian yang ada, maka manfaat hasil penelitian pengembangan ini yakni :

- a. Bagi Guru: Memberikan referensi baru untuk membuat media pembelajaran visual yang menarik dan efektif untuk materi terkait Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Guru dapat menggunakan poster sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi agar mudah diingat dan dipahami siswa.

- b. Bagi Siswa: Meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan serta menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengidentifikasi dan mengeksplorasi peluang bisnis.
- c. Bagi Sekolah: Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di sekolah dan mendukung pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif yang sesuai dengan kemajuan teknologi digital.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis menggunakan teknologi desain grafis modern seperti *Vistacreate*, serta dapat diadaptasi pada berbagai mata pelajaran lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Studi penelitian mengembangkan poster pembelajaran tentang “Menghitung Biaya Produksi” pada Mata Pelajaran Kreatif dan Kewirausahaan (PKDK). Poster berfokus di konsep yang relevan bagi siswa di kelas XI SMK Negeri 3 Palembang. Aplikasi *Vistacreate* digunakan untuk membuat poster. Penggunaan simbol, gambar, tipografi, dan warna yang kreatif untuk menyampaikan informasi secara visual akan menjadi fokus desain. Poster disesuaikan dengan ukuran A4 standar, sehingga dapat digunakan di ruang kelas atau diakses secara digital melalui platform daring. Format dalam bentuk E-Poster digital (PDF/gambar). Fitur inovatif, poster dilengkapi QR code interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian atau klik. QR code menyediakan tautan ke sumber pendukung, seperti video penjelasan, kuis interaktif, dan studi kasus. Fitur dimaksudkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar siswa.