

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan ialah aspek penting yang tidak boleh dianggap remeh di zaman modern ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan sering dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan bangsa, karena pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap segala aspek kehidupan manusia. Tujuan umum adanya pendidikan adalah dapat mengembangkan potensi dan mencerdaskan setiap individu dengan baik sehingga dapat meningkatkan kreativitas, pengetahuan, dan kepribadian yang mandiri. Dunia pendidikan senantiasa diharapkan dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi komunikasi dan informasi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM), serta mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era globalisasi, dimana perkembangan teknologi yang berkembang pesat menuju revolusi industri 5.0. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sindiknas) yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa

yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tetapi terlepas dari itu semua, pada kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan, pandemi *Covid-19* yang sedang melanda diseluruh pelosok berbagai belahan dunia termasuk Indonesia berdampak negatif pada semua sektor tanpa terkecuali disektor pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia menyiasati pembelajaran secara tatap muka disekolah diganti dengan pembelajaran jarak jauh yang tentunya harus disiasati dengan teknologi. Sistem pembelajaran jarak jauh yang diumumkan pemerintah melalui dinas pendidikan, menjadi suatu tantangan yang cukup sulit dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang bersifat mandiri sebagai salah satu aspek proses yang menjadi satu hal yang penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam penguasaan suatu materi yang sedang dipelajari. Dengan keadaan pandemi seperti saat ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang bertransformasi kepada pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memiliki tujuan melatih siswa untuk bisa mandiri dalam mengembangkan *soft skillnya* (Al-Ihwanah, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman pada abad ke-21 ini, guru dituntut tidak hanya menjadi sebagai pendidik dan pengajar, namun guru juga dituntut untuk dapat beradaptasi dan mampu menguasai teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam sebuah perencanaan ataupun saat proses belajar mengajar

berlangsung. Dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya pada saat proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran melalui proses belajar mengajar secara *daring* untuk tercapainya tujuan pembelajaran. berkembangnya bidang teknologi informasi dijadikan sebagai suatu perubahan baru pada pembelajaran yang mulanya bahan belajar peserta didik hanya berupa buku, tetapi sekarang bisa dalam bentuk *Compact Disc (CD)*, *Digital Versatile Disc (DVD)*, dan lain sebagainya, sehingga adanya suatu perubahan menjadikan media pembelajaran lebih interaktif dengan berbantuan teknologi.

Berdasarkan riset awal yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 4 Negara, peneliti melakukan observasi dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas X Farmasi dan melakukan wawancara bersama salah seorang guru yang bernama Putu Ayu Pradnya Puspita, S.Farm beliau merupakan guru yang mengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian. Dari observasi dan wawancara yang didapat masih ada kendala pada saat guru mengajar diantaranya dalam penyampaian materi guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru lebih banyak berperan aktif dan menjelaskan daripada memberikan kesempatan itu kepada siswa untuk lebih menguasai materi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional membuat siswa mudah merasa bosan dalam pembelajaran dan tidak bisa memahami materi dengan baik, bahkan masih banyak siswa yang nampak kebingungan ketika guru menjelaskan, namun siswa cenderung enggan untuk menanyakan kembali kepada guru. Kurangnya bahan ajar yang relevan

untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, hal ini disebabkan saat proses belajar peserta didik masih terpaku pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), buku paket, serta mengandalkan Internet dalam mencari materi yang sering kali tidak sesuai dengan KI dan KD. Hal ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan konten pada pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 4 Negara, yang akibatnya siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat dan ketidaktahuan penggunaan berbagai *software* untuk konten pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru membenarkan bahwa media yang berupa konten pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Dengan pengetahuan dan sumber yang terbatas, pada mata pelajaran ini membutuhkan suatu media berupa konten pembelajaran interaktif yang dapat memperkuat pemahaman siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sangat penting sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Penggunaan media berupa konten pembelajaran yang bersifat interaktif dalam pembelajaran dinilai lebih efektif dan efisien, dibandingkan hanya menjelaskan materi secara abstrak. Dengan adanya konten yang bersifat

interaktif akan mampu membuat peserta didik lebih aktif dan menumbuhkan motivasi yang tinggi dalam belajar, karena merasa tertarik terhadap konten pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan berupa gambar, teks, audio, video dan animasi. Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Rohmah & Bukhori (2020) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik dengan tambahan fitur kompetensi, kuis, video pembelajaran, dan glosarium. Konten pembelajaran interaktif merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Konten pembelajaran interaktif merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan model yang memungkinkan dan tepat untuk digunakan, serta dapat menempatkan siswa sebagai pelaku pembelajaran yang dapat terlibat langsung secara aktif pada saat proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery learning*.

Model Pembelajaran *Discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang berdasarkan pada penyelidikan yang dilakukan oleh peserta didik untuk membangun pengetahuan baru dari pengetahuan sebelumnya yang sudah dimiliki. *Discovery learning* dapat menjadikan peserta didik untuk belajar mengidentifikasi suatu permasalahan, menemukan solusi, mencari informasi yang relevan, dan memecahkan masalah secara individu maupun berkelompok. Model *discovery learning* dapat melatih keterampilan seorang individu dalam

memperoleh ilmu dan kemampuan kognitifnya. Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Azura *et al.*, (2019) pada mata pelajaran IPA menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. *Discovery learning* adalah pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan cara berpikir aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa. Implementasi dari model pembelajaran *Discovery learning* yaitu menggunakan permasalahan yang terjadi di dunia nyata yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang berbentuk soal-soal evaluasi, kemudian peserta didik akan menganalisis dan mencari solusi dari permasalahan tersebut pada materi yang telah dipaparkan, kemudian memutuskan jawaban yang tepat.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, maka peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan sebuah media berupa konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian khususnya pada materi Perjalanan Obat Dalam Tubuh untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan. Konten pembelajaran interaktif yang akan dikombinasi dari berbagai media dalam satu program dan memberi respon timbal balik bagi pengguna agar dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Sedangkan

articulate storyline merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat membuat presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai keinginan. *Articulate storyline* adalah sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat *CD*, Web personal maupun *word processing*, melalui template yang di *publish* baik *offline* maupun *online* (Darmawan, 2016).

Penggunaan media berupa konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline*, khususnya mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian akan lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, sehingga kualitas belajar siswa akan meningkat. Adapun penelitian terkait yang menggunakan *articulate storyline* yang dilakukan oleh Habib (2020) menunjukkan hasil belajar menggunakan *articulate storyline* pada ranah kognitif berpotensi meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, serta mengelompokkan, pada ranah afektif mampu meningkatkan hasil belajar dalam hal pengenalan, pemberian respon, serta penghargaan terhadap nilai, sedangkan pada aspek psikomotor mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiaahan. Untuk mata pelajaran Dasar-dasar Kefamasian, konten pembelajaran yang menyajikan konten gambar, video, dan animasi dalam *Articulate Storyline 3* dapat memberikan pengetahuan yang lebih komprehensif dengan menghilangkan kendala ruang dan waktu siswa di kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery learning* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1 Peserta didik menganggap kegiatan belajar mengajar berjalan membosankan, dan kurang menarik serta kurangnya bahan ajar yang digunakan.
- 2 Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan pembelajaran masih terpaku pada guru.
- 3 Pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian.
- 4 Pendidik belum mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi.
- 5 Pendidik belum pernah membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1 Bagaimanakah pengembangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian?
- 2 Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian?
- 3 Bagaimanakah efektivitas konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian kelas X Farmasi di SMK Negeri 4 Negara terhadap hasil belajar peserta didik?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Untuk mendeskripsikan pengembangan dan pengimplemtasian konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian.
- 2 Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian.
- 3 Untuk mengetahui efektivitas konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian kelas X Farmasi di SMK Negeri 4 Negara terhadap hasil belajar peserta didik.

1.5 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan proposal ini, agar

sesuai dengan judul yang penulis sajikan, maka akan dibatasi pembahasan mengenai “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery learning* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kefarmasian” meliputi.

- 1 Penelitian ini dibatasi pada pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian untuk kelas X Farmasi di SMK Negeri 4 Negara menggunakan silabus mata pelajaran dasar-dasar kefarmasian yang digunakan di SMK Negeri 4 Negara serta hanya mengangkat materi perjalanan obat dalam tubuh.
- 2 Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Dasar-dasar Kefarmasian kelas X Farmasi di SMK Negeri 4 Negara hanya diimplementasikan sampai uji coba terbatas yang akan dilakukan sebanyak 4 pertemuan, dimana sebagai bentuk dari usaha untuk melaksanakan aktivitas berupa evaluasi serta revisi guna menghasilkan konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning*, karena terdapat beberapa hal yang tentunya perlu untuk diperimbangkan yaitu : (1) keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian, (2) perlu jumlah peserta didik yang cukup banyak untuk terlibat langsung dalam hal ini.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian ini mampu memperkaya referensi penelitian dibidang pendidikan, khususnya pada hasil belajar siswa. Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Manfaat Teoritis

Bagi pengembang media pembelajaran, peneliti akan sangat bermanfaat bagi pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Hasil penelitian yang diperoleh akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan animasi, penelitian ke arah yang lebih baik dan dapat memberikan sumbangan bagi dunia Pendidikan.

2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran dasar-dasar kefarmasian
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa
- 3) Memperluas pengetahuan siswa dalam menggunakan media elektronik
- 4) Meningkatkan kefokus belajar siswa secara individual

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan bervariasi
- 2) Memudahkan guru dalam mengajar secara daring

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar dan latihan pengembangan konten pembelajaran interaktif dalam upaya memberikan kontribusi di

bidang pendidikan, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan konten pembelajaran.

