

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya menuntun manusia sejak lahir dan dapat mengubah tingkah laku manusia agar dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan masyarakat untuk mencapai kedewasaan. Ilmu yang diperoleh dari pendidikan diharapkan akan mampu membuat manusia dapat terhindar dari kebodohan dan permasalahan dalam kehidupannya sendiri. Melalui pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), menciptakan generasi-generasi muda yang berkualitas sehingga dapat menciptakan perubahan-perubahan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat bersaing di era globalisasi. Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang penting, mengingat perjalanan setiap institusi yang memiliki visi yang jelas selalu dimulai dari tujuan. Demikian pula pendidikan yang kini menjadi harapan untuk dapat mengarah kehidupan yang lebih baik hendaknya selalu berawal dari tujuan yang akan dicapai (Komarudin, 2012:13).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan menyiapkan peserta didik dengan keterampilan dan sikap professional, hingga siap memasuki lapangan pekerjaan (Hasanah, 2015:75). Sekolah Menengah Kejuruan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab VI Pasal 15, menyatakan bahwa: “Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan,

akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus”. Pendidikan kejuruan merupakan program pendidikan khusus yang berbeda dari pendidikan umum, dikatakan demikian karena kelompok pelajaran atau program yang dipilih oleh siswa yang memiliki minat khusus untuk mempersiapkan diri memasuki lapangan pekerjaan setelah mereka menyelesaikan pendidikannya.

SMK Negeri 4 Negara merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di Bali khususnya di Kabupaten Jembrana. SMK Negeri 4 Negara memiliki 3 program keahlian yaitu keperawatan, farmasi dan perhotelan. Komunikasi keperawatan merupakan salah satu mata pelajaran kelas X diprogram keahlian keperawatan. Mata pelajaran komunikasi keperawatan tergolong kedalam mata pelajaran produktif (kejuruan). Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran khusus yang menekankan keahlian dan keterampilan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, SMK Negeri 4 Negara menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Berdasarkan Permendikbud No.70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan, menyatakan bahwa: “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia“. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pembelajaran terpusat pada aktivitas siswa yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 19 Januari 2021 dengan guru mata pelajaran komunikasi keperawatan kelas X Asisten Keperawatan 1 yang

dilampirkan pada lampiran 3, maka diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran peserta didik program keahlian keperawatan pada mata pelajaran komunikasi keperawatan di SMK Negeri 4 Negara menemukan permasalahan yang sering dihadapi adalah kurangnya bahan ajar yang relevan sesuai dengan karakteristik peserta didik, hal ini dikarenakan setiap peserta didik memiliki cara belajar atau pemahaman belajar yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran seperti: memahami dengan membaca buku, menonton video, mendengar penjelasan dari guru dan memahami proses pembelajaran dari praktikum. Dampak dari kurangnya bahan ajar adalah peserta didik mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru dan mencari materi tambahan di internet. Faktor sarana dan perasaan yang masih terbatas dikarenakan sarana dan perasaan yang ada kadang digunakan oleh guru yang lain disaat jam yang bersamaan. Permasalahan lain yang terjadi adalah keterbatasan waktu yang diperoleh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru melanjutkan materi pembelajaran yang belum disampaikan pada pertemuan selanjutnya. Untuk memperlancar proses pembelajaran maka guru membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk membantu melaksanakan tugas guru dalam mengajar mata pelajaran komunikasi keperawatan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas X Asisten Keperawatan 1 pada mata pelajaran komunikasi keperawatan dengan melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan peserta didik yang dibagikan kepada peserta didik dengan jumlah responden sebanyak 33 orang, yang terlampir pada lampiran 5, maka diperoleh hasil antara lain adalah peserta didik sangat senang mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran komunikasi

keperawatan dengan persentase 91%. Peserta didik senang jika mata pelajaran komunikasi keperawatan menggunakan komputer dengan persentase 87%. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* yang dalam proses penyajian materi dinilai sangat kurang menarik dengan persentase 87%. Peserta didik sangat setuju jika dalam proses pembelajaran komunikasi keperawatan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi menarik dengan persentase 92%. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah bersifat monoton dan tidak adanya kreasi berupa gambar atau video, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi sangat kurang. Bersifat monoton yang dimaksud adalah media pembelajaran berupa *powerpoint* yang digunakan tidak adanya kreasi warna atau gambar, hanya berupa tulisan dengan menggunakan *background* putih. Permasalahan lain yang dihadapi oleh peserta didik adalah ketersediaan buku sebagai bahan ajar yang dimiliki oleh sekolah sangat kurang, buku yang dimiliki oleh sekolah hanya dipegang oleh guru pengampu mata pelajaran yang mengakibatkan peserta didik hanya mencatat materi yang dijelaskan guru. Buku sebagai bahan ajar tersebut bisa dipinjam untuk *difotocopy* akan tetapi karena kondisi saat ini masih dalam kondisi adanya virus *covid 19* yang mengakibatkan peserta didik tidak diperbolehkan datang ke sekolah dan tidak bisa mengikuti proses pembelajaran di sekolah, maka materi hanya disampaikan menggunakan *powerpoint*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada saat ini diperlukan sebuah konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membuat peserta didik menjadi cepat bosan. Konten pembelajaran interaktif

ini menggunakan *articulate storyline 3*. *Articulate Storyline 3* adalah software yang memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, teks, gambar, suara, grafik, video dan karakter animasi menjadi satu. Software ini mempunyai fitur tombol-tombol seperti zoom, tombol next yang dapat dimanfaatkan untuk slide materi maupun soal latihan dan kuis. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa template yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk membantu membangun konten pembelajaran yang interaktif. Pada penelitian ini, dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah merupakan proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat kepada guru saja, melainkan melibatkan siswa untuk ikut mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah yang ada (Yuliana, 2018:22).

Berdasarkan penelitian terkait konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3*, didapat hasil penelitian relevan dan sesuai dengan penelitian konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3*. Penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, *et al* (2018) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Validasi diperoleh dari validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi materi memperoleh rata-rata 4,7 termasuk kategori sangat valid, validasi media memperoleh rata-rata 3,6 yang termasuk kategori valid, dan validasi

bahasa memperoleh rata-rata 4,1 yang termasuk kategori valid. Kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap *one to one* dan *small group*. Kepraktisan media pada tahap *one to one* memperoleh hasil yaitu 4,0 yang termasuk dalam kategori praktis dan pada tahapan *small group* memperoleh hasil yaitu 4,2 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Kemudian hasil uji lapangan menggunakan multimedia interaktif berbasis articulate storyline memperoleh hasil 82,1% yang termasuk dalam motivasi belajar dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline telah memenuhi kriteria valid, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yumini, *et al* (2015) yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada mata pelajaran diklat teknik elektronika dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 87,2% yang dinyatakan sangat layak. Sedangkan dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* memperoleh hasil sebesar 83,94% yang dinyatakan sangat baik. Dengan ini media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Arwanda (2020) yang berjudul pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas iv sekolah dasar dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Berdasarkan hasil penilaian validator dengan nilai rata-rata sebesar 4,23 dengan predikat sangat

baik. Respon guru terhadap media pembelajaran yaitu sebesar 4,73 dengan predikat sangat baik. Respons peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yaitu sebesar 4,6 yang mendapat predikat sangat baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran komunikasi keperawatan kelas X di SMK Negeri 4 Negara diperlukan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran guru dan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI KEPERAWATAN “.**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran komunikasi keperawatan?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik setelah menggunakan konten pembelajaran interaktif *articulate storyline 3* pada mata pelajaran komunikasi keperawatan di SMK Negeri 4 Negara?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat konten pembelajaran interaktif *articulate storyline* 3 pada mata pelajaran komunikasi keperawatan di SMK Negeri 4 Negara.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* 3 pada mata pelajaran komunikasi keperawatan.

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka masalah dibatasi agar tidak meluas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan konten interaktif ini khusus pada mata pelajaran komunikasi keperawatan yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas X Asisten Keperawatan di SMK Negeri 4 Negara.
2. Materi komunikasi keperawatan yang disajikan pada penelitian ini diambil dari buku Komunikasi Keperawatan kompetensi keahlian asisten keperawatan untuk SMK/MAK kelas X oleh Joko Pramono.
3. Pengembangan konten interaktif ini hanya membahas materi yang ada di Kompetensi Dasar (KD) 3.6 memahami informasi kesehatan dan 4.6 memberikan informasi kesehatan kepada masyarakat.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan konten interaktif pada mata pelajaran komunikasi keperawatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan konten interaktif menggunakan *articulate storyline* 3 berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran komunikasi keperawatan. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai perbandingan dalam melaksanakan penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dengan pengembangan konten interaktif ini peserta didik diharapkan mampu menggunakan konten interaktif sebagai salah satu sumber belajar, melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, memperjelas penyajian materi, memberikan pemahaman materi pembelajaran yang mengandung fakta, konsep, prinsip, maupun prosedur dan dapat berkolaborasi mengerjakan proyek praktikum yang otentik.

b. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya konten interaktif menambahkan bahan ajar dalam mata pelajaran komunikasi keperawatan, serta memberikan gambaran tentang manfaat konten proses pembelajaran. Tujuan pengembangan konten interaktif adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri ataupun dengan orang lain. Peserta didik akan dapat berinteraksi dengan media yang dimiliki.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih berkualitas. Dengan penerapan konten interaktif dapat mengondisikan kegiatan pembelajaran lebih mandiri, pembelajaran tidak hanya terpusat kepada guru dan mengoptimalkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran komunikasi keperawatan.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan wawasan yang lebih luas khususnya mengenai pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran komunikasi keperawatan di SMK Negeri 4 Negara.

