

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kecepatan perkembangan teknologi informasi dewasa ini berdampak kepada dunia pendidikan. Adanya tuntutan global membuat dunia pendidikan harus selalu serta senantiasa menyamakan perkembangan teknologi yang ada guna meningkatkan mutu pendidikan. Di era pandemi covid-19 dewasa ini, masyarakat khususnya siswa beserta orang tua diminta agar mampu menguasai teknologi terkait pembelajaran secara daring. Hal ini membuat mayoritas siswa dan orang tua mempelajari teknologi secara otodidak. Selama pandemi COVID-19, teknologi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Pendidikan kejuruan ialah jenis pendidikan yang memiliki tujuan mempersiapkan siswa agar menyiapkan dirinya sebelum berhadapan dengan dunia kerja dan diharapkan mampu bersaing di masyarakat ASEAN. Siswa diharapkan agar dapat mengikuti pembelajaran serta keterampilan sesuai bidang yang dipilihnya dengan tujuan ilmu yang didapat bisa disalurkan dengan baik di dunia kerja. UU No. 20 Th. 2003 mengenai Sistem

Pendidikan Nasional memaparkan pendidikan kejuruan ialah pendidikan menengah yang menyiapkan siswa dalam bekerja di suatu bidang.



SMK N 4 Negara adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang menerima dan melayani peserta didik yang ingin mendalami dalam bidang kesehatan dan perhotelan. SMK Negeri 4 Negara sebagai salah satu SMK yang beralamat di Kab. Jembrana, kecamatan Melaya. SMK Negeri 4 Negara memiliki 3 jurusan diantaranya Jurusan Asisten Keperawatan, Farmasi serta Perhotelan. Adapun jurusan yang akan diteliti yaitu di jurusan Farmasi di SMK Negeri 4 Negara. SMK Negeri 4 Negara menerapkan kurikulum 2013. Salah satu mata pelajaran di Jurusan Farmasi adalah Farmakognosi Dasar. Farmakognosi Dasar merupakan ilmu yang mempelajari obat-obatan dari alam, farmakognosi berkaitan dengan aspek kimia, biologi, biokimia, fisika, farmakologi budidaya serta cara membuat sediaan beserta aspek ekonominya. Materi pada mata pelajaran farmakognosi dasar yakni simplisia herba serta simplisia folium. Materi yang dibahas lumayan sulit untuk dipahami dikarenakan jangkauan yang luas, sehingga terdapat beberapa kendala pada proses belajar. Kendala terkait bisa diketahui ketika pembelajaran yakni kurangnya pemahaman siswa pada materi ajar yang terlalu banyak teori, sehingga siswa memerlukan suatu peralatan yang nyata pada saat melakukan praktikum dengan bantuan menggunakan simulasi 3D. Dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, hal tersebut dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam memecahkan suatu masalah. Model *Discovery Learning* merupakan Suatu proses ketika siswa bisa lebih aktif pada suatu proses belajar, dikarenakan proses belajar yang kreatif yang bisa menyebabkan siswa lebih mudah untuk paham materi pembelajaran

dengan penelitian terkait Melva Sipahutar, Menza Hendri, dan Rahma Dani (2018).

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi awal dengan guru mata pelajaran farmakognosi dasar, berdasarkan wawancara yang dilakukan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *Microsoft word* dan *PDF*. Materi yang diberikan yang akan dikirimkan melalui *Google Classroom* setelah itu siswa bisa melakukan proses pembelajaran dengan cara tanya jawab, hal ini yang membuat proses pembelajaran berjalan secara monoton. Selain itu buku paket yang tersedia hanya 1 buah yang dipegang oleh guru pengampu, sedangkan siswa tidak mendapat buku paket sebagai pegangan pada proses pembelajaran. Maka dari itu sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam memecahkan masalah yang ada.

Adapun hasil distribusi angket terhadap 33 siswa kelas X Farmasi SMK N 4 Negara, (terlampir 6) yang menyatakan hasil angket sebesar 70% responden siswa kelas X Farmasi terkadang merasakan kebosanan terhadap media belajar di sekolah. Sejumlah 88% responden dari kelas X Farmasi senang belajar Farmakognosi Dasar. Sejumlah 84% responden kelas X Farmasi memerlukan media pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti. Sejumlah 84% responden peserta didik kelas X Farmasi senang serta tertarik apabila pembelajara Farmakognosi Dasar mengaplikasikan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dikarenakan meningkatkan motivasi siswa pada proses belajar Farmakognosi Dasar. Sebesar 82% responden siswa kelas X Farmasi mengatakan bahwa mata pelajaran Farmakognosi Dasar sulit dimengerti apabila dipaparkan

hanya menggunakan teori. Sebesar 58% responden siswa kelas X Farmasi mengatakan bahwasanya guru tak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik pada proses belajar. Sebesar 84% tersedianya fasilitas yang memadai.

Adapun inovasi dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran farmakognasi dasar dimana dalam pembuatan konten pembelajaran interatif, peneliti menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai tempat atau wadah isi materi pembelajaran. Menurut Kurniawan (2012) *Articulate Storyline* bisa menggabungkan beberapa media seperti audio, video, flash presentation, projector presentation, flash banner, camtasion , power point dan lain sebagainya. Kemudian dalam pengimplementasian peneliti mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning*, karna pada proses pembelajaran peserta didik dapat lebih aktif mencari informasi ataupun mengumpulkan data-data dalam proses pemahaman siswa.

Dari permasalahan diatas peneliti ingin memberikan solusi dengan cara melalui perantara penyampaian materi berbentuk konten pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Pembelajaran Farmakognosi Dasar berisikan materi terkait Simplisia Herba, Seperti pengertian simplisia herba, jenis-jenis simplisia herba, dan proses dari pengolahan simplisia herba. Penelitian ini didukung oleh Sri Setyaningsih (2020) yang bertujuan mengetahui pengaruh pemakaian media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada motivasi belajar serta hasil belajar IPS. Selanjutnya penelitian oleh Apin Nasifah Yasin & Nur Ducha (2017) dengan

tujuan menciptakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA yang. Kemudian Selanjutnya penelitian Yarif Amin Al Habib (2020) dengan tujuan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru pada penerapan *E-Learning*.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis berkeinginan meneliti dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Dengan Model *Discovery Learning* Mata Pelajaran Farmakognosi Dasar Kelas X Di SMK Negeri 4 Negara”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini diantaranya.

1. Bagaimanakah rancangan serta implementasi produk Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model *Discovery Learning* Mata Pelajaran Farmakognosi Dasar Kelas X di SMK N 4 Negara ?
2. Bagaimanakah respon pendidik serta peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model *Discovery Learning* Mata Pelajaran Farmakognosi Dasar Kelas X di SMK N 4 Negara ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini yakni.

1. Menghasilkan produk serta implementasi Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif dengan Model *Discovery Learning* Mata Pelajaran Farmakognosi Dasar di SMK Negeri 4 Negara

2. Mengetahui respon pendidik serta peserta didik terkait Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif tersebut.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Batasan masalah untuk penelitian ini yakni:

1. Konten interaktif dengan menggunakan fitur audio, video, animasi 2D dan animasi 3D
2. Model pembelajaran pada konten interaktif ini berbassis *Discovery Learning*
3. Materi dalam konten interaktif ini meliputi mata pelajaran Farmakognosi Dasar dengan Materi Simplisia Herba dan Simplisia Folium

1.5 MANFAAT PENULISAN

Diharapkan penelitian ini mampu memberi manfaat praktis diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan teori – teori selama perkuliahan dengan mengimplementasikan ke dalam konten interaktif untuk Mata Pelajaran Farmakognosi Dasar Materi Simplisia Herba khususnya kepada peserta didik Jurusan Farmasi SMK Negeri 4 Negara.

2. Bagi Peserta Didik

Memberi manfaat bagi peserta didik, dikarenakan secara tak langsung membantu pada proses belajar yang membuat peserta didik termotivasi, memudahkan siswa dalam mengenal materi Simplisia Herba, serta meningkatkan hasil belajar dengan maksimal.

3. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini akan menjadi alat untuk memudahkan pendidik pada proses belajar agar lebih menarik serta dapat memberikan materi lebih lengkap kepada peserta didik.

