

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang bermutu untuk bersaing secara sportif dan sehat dengan sesama manusia. Untuk mendapatkan kualitas sumber daya manusia yang baik, maka kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Hal itu sejalan dengan pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 yang berbunyi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif berbagi potensi dirinya buat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar dalam proses belajar mengajar, tidak terlepas dari peran guru dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran untuk pendidik agar memenuhi syarat satuan pendidikan dalam mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar atau media belajar yang dipergunakan pada proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam menunjang keselarasan tadi. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Sebagai ujung tombak pendidikan, seorang guru harus kreatif sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat siswa. Guru yang kreatif akan memikirkan segala cara untuk membuat siswa menyukai setiap proses pembelajaran yang diberikan salah satunya bagaimana menciptakan media yang disukai oleh siswa. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yaitu dengan berbantuan teknologi.

Pada Era kemajuan teknologi saat ini, membawa dampak yang sangat signifikan pada berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satu usaha teknologi dalam penerapan dibidang pendidikan ditandai dengan hadirnya e-learning yang dengan semua variasi tingkatannya sudah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui seluruh media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet (dalam Marryono, 2018). Sehingga pembelajaran yang konvensional dapat berkolaborasi dengan teknologi yang disediakan oleh pihak instansi.

Dari hasil penelitian oleh Mustaqim & Kurniawan (2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Melalui Augmented Reality, pengajar dapat membuat media pembelajaran yang

menyenangkan, interaktif, serta mudah dipergunakan. Augmented Reality pula dapat menggantikan modul pembelajaran yang belum ada pada sekolah dalam bentuk virtual atau maya. Peserta didik tetap bisa melihat dan menggunakan modul mirip modul aslinya, tetapi pada bentuk virtual maya. Melalui terobosan baru ini, semakin poly variasi media pembelajaran yang dapat dibangun untuk mendukung aktivitas pembelajaran pada sekolah, terutama Sekolah Menengah kejuruan yang membutuhkan modul pembelajaran praktikum.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Novita & Harahap (2020) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK 3 Pariaman. Dari hasil peneltiian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran sistem komputer dengan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep sistem komputer yang ditinjau dari: (1) ketuntasan hasil belajar siswa, (2) peningkatan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini ditemukan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik antara nilai pre-tes serta nilai post-test. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer yang didapatkan merupakan sebuah cara lain media yang digunakan pada proses pembelajaran. Hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran telah dinilai oleh validator dari berbagai kajian dengan aspek materi serta desain media pembelajaran dinyatakan keseluruhannya valid, praktis dan efektif. Berdasarkan penelitian tersebut, teknologi sangat berpengaruh dalam ruang lingkup pendidikan. Tentunya dengan adanya teknologi, dapat mempermudah pendidik dalam merealisasikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan cepat.

Dilihat dari situasi saat ini, pandemic covid-19 membawa perubahan yang sangat berdampak bagi bidang pendidikan. Maka guru mau tidak mau harus bisa beradaptasi pada kondisi belajar saat ini. Namun, secara tidak langsung guru dituntut untuk terampil dalam penyampaian materi kepada siswa agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik walaupun dalam kondisi yang tidak kondusif.

Oleh karena itu media dan metode pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Peran pengembangan media yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan bagi peserta didik. Namun pemilihan media tersebut, tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Hasan (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau sebagai penghubung dari pemberi informasi kepada penerima informasi yang bertujuan untuk menstimulasi para peserta didik agar termotivasi serta bisa mencapai proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Kebutuhan Dasar Manusia adalah cabang ilmu yang mempelajari unsur-unsur yang dibutuhkan manusia untuk mempertahankan fisiologis maupun psikologis yang bertujuan untuk mempertahankan kehidupan maupun kesehatan. Menurut Abraham Maslow dalam Teori Kebutuhan menyatakan bahwa setiap Manusia memiliki lima kebutuhan dasar antara lain yaitu fisiologis, keamanan, cinta, harga diri, dan aktualisasi. Kebutuhan Dasar Puspitasari et al., (2018:1). Kebutuhan Dasar Manusia berfokus dalam asuhan keperawatan. Bagi pasien yang mengalami persoalan di kesehatan, maka kemungkinan terdapat galat satu atau beberapa kebutuhan dasar manusia yang

terganggu. SMK Kesehatan Surya Medika adalah salah satu sekolah yang berada di kabupaten Buleleng yang menerapkan kurikulum 2013. Mata pelajaran Dasar Kebutuhan Manusia merupakan salah mata pelajaran keahlian yang ada pada jurusan Asisten Keperawatan. Mata pelajaran Kebutuhan Dasar manusia bertujuan untuk mempertahankan suatu kehidupan kesehatan manusia. Setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar, yaitu fisiologi, keamanan, cinta, harga diri, dan aktualisasi diri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia kelas XI Jurusan Asisten Keperawatan Ibu Made Sandy Paldewi, A.Md.Keb. Hasil wawancara menyatakan bahwa masih ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran mengenai mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia. Pertama, Media pembelajaran yang digunakan kurang maksimal. Hal tersebut dilihat dari media pembelajaran hanya menggunakan powerpoint dan buku paket penunjang. Kemudian Pembelajaran dimasa pandemic covid-19 menyebabkan peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang biasa dilakukan secara langsung tidak bisa dilakukan pada saat ini. Selanjutnya penyampaian materi hanya berupa slide power point dan buku paket membuat siswa merasa bosan karna penyampain materi yang bersifat monoton. Kemudian materi pembelajaran dalam bentuk buku dan slide powerpoint hanya berupa teks saja sehingga perlu fasilitas untuk memvisulkan materi yang perlu divisualisasi. Disamping itu terbatasnya waktu untuk pembelajaran secara online terhadap guru dan siswa akibat adanya pandemi Covid-19.

Dari hasil penyebaran angket yang disebarakan kepada siswa di kelas XI di SMK Kesehatan Surya Medika yang dimana terdapat 20 peserta didik/responden (Terlampir pada Lampiran 6). Adapun dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik diperoleh beberapa permasalahan berikut antara lain : 1) Peserta didik kurang memahami pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, 2) Peserta didik membutuhkan media yang bervariasi dan tentunya bersifat interaktif. Berdasarkan hasil dari komponen karakteristik peserta didik bahwa sebesar 58% responden masih kurang memahami materi pembelajaran, sebanyak 84% responden menyatakan sangat tertarik mempelajari mata pelajaran. Kebutuhan Dasar Manusia jika terdapat gambar, video, dan simulasi, serta animasi dan sebanyak 86% responden termotivasi dalam mengikuti pembelajaran jika menggunakan media yang bervariasi. Pada komponen karakteristik pembelajaran, diperoleh sebesar 71% responden menyatakan kesulitan dalam memahami mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia, sebanyak 78% responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa modul dan power point sehingga masih kurang menarik, dan sebanyak 85% responden menyatakan bahwa menurut mereka pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan masalah diatas , penulis memiliki alternative atau solusi dalam mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan membuatkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk konten pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Captive yang berpaduan Augment Reality pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia khususnya materi Kebutuhan Oksigenesi. Alasan

peneliti menggunakan Konten pembelajaran interaktif adalah sebuah konten/isi materi yang telah dikemas dengan baik dengan kolaborasi elemen multimedia dan mengandung unsur interaktifitas bagi pengguna, sehingga dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembuatan konten interaktif tersebut, penulis mengkolaborasikan elemen multimedia menggunakan aplikasi adobe Captive. Adobe Captive merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa saling berinteraksi dengan pengguna. Aplikasi Adobe Captive memiliki keunggulan yang tidak kalah menarik dengan media interaktif yang lain, karena dengan aplikasi ini dapat menyajikan materi dengan kolaborasi antara teks, gambar, grafik, suara animasi dan video. Sehingga materi tentang Kebutuhan Oksigenasi dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya dengan bantuan pengembangan konten interaktif yang dibuat dibantu dengan teknologi Augment Reality yang akan diselipkan yang dimana dapat menampilkan objek maya atau virtual. Selain itu pada konten interaktif ini terdapat menu - menu latihan atau kuis dan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan.

Alasan Peneliti menggunakan Konten Interaktif ini adalah sebagai solusi pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia yaitu salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya dalam bentuk buku paket dan slide Powertpoint, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena hanya berupa teks penjelasan saja tanpa adanya tampilan visual dari materi yang di berikan. Namun dengan adanya konten interaktif ini, guru dapat

memvisualkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik secara menarik sehingga peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dalam belajar. Selain itu pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia ini belum ada peneliti yang mengambil mata pelajaran ini sebagai topik penelitiannya, sehingga dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan sebagai langkah awal untuk melakukan penelitian terkait pengembangan konten interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.

Untuk menunjang pengembangan konten interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, perlu adanya model pembelajaran yang tepat agar mengoptimalkan proses penyerapan materi. Salah satu model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang diangkat adalah menggunakan model pembelajaran Discovery Learning untuk membantu siswa belajar secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika Kabupaten Buleleng”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Masa Pandemi Covid-19 menyebabkan kesempatan dalam belajar secara langsung menjadi berkurang.

3. Penyampaian materi hanya berupa slide power point dan buku paket. Sehingga interaksi dua arah antara guru dan peserta didik menjadi berkurang
4. Terbatasnya waktu belajar akibat pandemic Covid-19.
5. Peserta didik kurang tertarik mempelajari materi pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan tidak variatif dan monoton.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika?
- 2) Bagaimana Validitas Produk Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika?
- 3) Bagaimana Respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika?

1.4 TUJUAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika.
2. Untuk mengetahui Validitas Produk Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika

3. Untuk mengetahui Respon pendidik dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia Kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika.

1.5 BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini dapat lebih terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Penelitian ini hanya difokuskan dalam pembuatan konten interaktif interaktif dengan menggunakan software Adobe Captive berbantuan Augment Reality pada Mata Pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia. Konten yang akan digunakan hanya berfokus pada materi Kebutuhan Oksigenesi pada KD 3.11 dan KD 4.11 SMK Kesehatan Surya Medika. Adapun sumber materi yaitu berasal dari buku paket Kebutuhan Dasar Manusia Jilid 1 dan Modul KDM Pusdik SDM Kesehatan serta beberapa materi dari sumber internet.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan landasan teoritis terkait pengembanaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia kelas XI yang digunakan dalam proses pembelajaran serta memberikan inovasi baru dalam pendidikan khususnya di bidang kesehatan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Produk media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri oleh siswa serta dapat memotivasi semangat belajar siswa karna konten yang disajikan lebih menarik.

b. Bagi Pendidik

Produk diharapkan dapat membantu guru dalam penyampain materi kepada peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan gambaran dan wawasan yang lebih tentang merancang konten interaktif menggunakan Adobe Captive dan Augment Reality serta adanya konsep seperti ini peneliti menjadi lebih paham betapa pentingnya konten interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

