

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembelajaran ialah serangkaian komunikasi yang melibatkan guru dengan peserta didik dan juga sumber belajar melalui sebuah interaksi yang terjadi pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pada proses komunikasi terdapat pesan materi yang disampaikan oleh pengirim pesan atau pihak komunikator yakni guru kepada si penerima pesan atau pihak komunikan yakni peserta didik. Selain peserta didik sebagai pihak komunikan, peserta didik juga dapat berperan sebagai pihak komunikator dalam proses penyampaian pesan karena hal tersebut akan memberikan kesempatan yang besar untuk lebih mengeksplorasi potensi diri dalam menggali suatu informasi dari berbagai sumber serta menyampaikannya di dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari kegiatan tersebut terjadinya komunikasi yang bersifat dua arah atau disebut *two ways communication* dan komunikasi yang bersifat banyak arah atau *multiway traffic communication* (Sutarna et al., 2019). Pembelajaran yang menggunakan kedua teknik komunikasi tersebut memerlukan suatu peran dari media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dari tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Media ialah kata yang memiliki arti sebagai pengantar ataupun suatu perantara. Arsyad (dalam Hasan et al., 2021:27) menyatakan bahwa media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran memiliki arti sebagaimana suatu peralatan dalam bentuk grafis, maupun elektronik yang memiliki fungsi untuk memproses informasi dalam bentuk visual ataupun verbal. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai macam peralatan yang digunakan untuk memberikan rangsangan pada pikiran ataupun kemampuan peserta didik sehingga mampu untuk meningkatkan situasi yang kondusif di dalam kegiatan penyampaian materi. Menurut penelitian yang dilakukan Damayanthi (2018) yaitu dengan pemanfaatan dari media pembelajaran dapat menjadi suatu alternatif dalam menumbuhkan sekaligus mengoptimalkan pemahaman materi peserta didik. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran digital (*Digital Learning Media*).

Digital Learning Media adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Banyak manfaat yang dihasilkan dengan menggunakan media digital dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dapat mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dan memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media digital mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara lebih bervariasi (Munir, 2017). Dengan menggunakan media pembelajaran digital guru dapat memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan siswa dapat menerima suatu informasi atau pesan dengan maksimal.

Multimedia pembelajaran interaktif ialah sebuah aplikasi yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan proses penyaluran pengetahuan kepada siswa. Menurut

pernyataan dari Surjono (2017) yaitu multimedia pembelajaran interaktif ialah suatu program yang mana berisikan kombinasi dari teks, video, simulasi ataupun audio dan gambar yang dipadukan dengan bantuan peralatan komputer yang bertujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan dari multimedia interaktif tersebut dapat menjadi suatu inovasi baru dan dimanfaatkan oleh para guru di semua tingkat pendidikan salah satunya yaitu pada tingkat SMK.

SMK Negeri 4 Negara adalah salah satu sekolah menengah kejuruan bidang kesehatan yang berlokasi di Kabupaten Jembrana dimana memiliki empat program keahlian salah satunya yaitu Program Keahlian Keperawatan. SMK Negeri 4 Negara menjadi sekolah yang saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka. Terdapat beberapa penyesuaian yang dihasilkan dari pergantian kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka tingkat SMK salah satunya yaitu model pembelajaran akan dibuat menjadi lebih sederhana yaitu 70% dari mata pelajaran kejuruan dan 30% dari mata pelajaran umum. Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka yaitu Capaian Pembelajaran mata pelajaran dalam kelompok kejuruan salah satunya mencakup Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran baru yang mana menggantikan salah satu dari mata pelajaran sebelumnya yakni mata pelajaran Ilmu Kesehatan Masyarakat. Terdapat beberapa materi yang terkandung dalam mata pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan yang memiliki kesamaan materi pada mata pelajaran Ilmu Kesehatan

Masyarakat salah satunya yaitu materi mengenai keselamatan dan kesehatan kerja (K3). Dasar-dasar Layanan Kesehatan yaitu mata pelajaran untuk siswa Fase E kelas X SMK yang berisikan kompetensi-kompetensi dasar dari penguasaan keahlian layanan kesehatan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi langsung dan wawancara (*lampiran 2*) bersama dengan dengan guru mata pelajaran Ilmu Kesehatan Masyarakat kelas X Program Keahlian Keperawatan yaitu Ibu Putu Devi Kharismasari, S.Kep, Gr, menurut informasi yang diperoleh bahwa adanya beberapa permasalahan pada proses pembelajaran. Beberapa permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya tingkat kemampuan peserta didik untuk memahami materi pelajaran karena masih banyak dari peserta didik yang menganggap penyampaian materi yang bersifat monoton sehingga siswa menjadi kurang tertarik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru ketika mengajar menggunakan bahan atau media ajar seperti *slide* presentasi, buku paket milik sekolah dan beberapa referensi video dari *youtube*. Dengan penggunaan media yang kurang bervariasi tersebut, materi yang telah diberikan oleh guru belum mampu diterima secara maksimal oleh peserta didik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran karena masih terdapat siswa yang kurang memahami materi. Kemudian penggunaan media pembelajaran belum maksimal dalam melibatkan aktivitas peserta didik secara aktif yang berakibat pada peserta didik menjadi tidak fokus dan cenderung untuk tidak memperhatikan penjelasan materi oleh guru. Permasalahan lainnya yaitu guru belum fasih di dalam penggunaan teknologi guna menunjang pembelajaran yang interaktif dan kurangnya kemampuan guru dalam mengemas materi pembelajaran secara digital.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang didalamnya terdapat gabungan materi pelajaran dalam berbagai aspek antara lain berupa teks, gambar, video audio dan kuis berupa permainan sederhana guna membantu dan menunjang peran seorang guru dalam kegiatan penyampaian materi serta melakukan evaluasi dan penilaian kepada peserta didik. Menurut Sudarman et al., (2020) penerapan pembelajaran yang berbasis multimedia merupakan bentuk dari pengembangan media pembelajaran yang menerapkan teknologi. Menurut penelitian dari Setyawan & Ismayati (2019) terkait media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan *software Adobe Captivate* menyebutkan bahwa media interaktif adalah alat penyampaian materi melalui komputer, dimana materi disajikan melalui media interaktif tersebut dilengkapi sebuah pengontrol seperti tombol yang bisa diakses sesuai dengan perintah dari pengguna. Pada penelitian ini juga menyebutkan bahwa media interaktif memberikan beberapa manfaat pada proses pembelajaran antara lain yaitu meningkatkan keefektifan dan keefesiensi dari proses pembelajaran, oleh karena itu dapat meningkatkan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik terhadap materi pelajaran serta memberikan pengaruh terhadap tingkat pencapaian dari tujuan pembelajaran. Penelitian tersebut menghasilkan media interaktif yang menggunakan model ADDIE, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Captivate* dapat dinyatakan layak untuk dipergunakan.

Penerapan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru membutuhkan suatu teori belajar guna sebagai acuan dalam melangsungkan proses pembelajaran di kelas. Dengan penggunaan teori belajar yang tepat maka peran dari media pembelajaran tersebut akan membantu proses penyampaian materi kepada

siswa dengan efektif serta mampu meningkatkan suasana belajar. Penerapan teori belajar pada media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu teori belajar konstruktivisme dimana teori yang mengedepankan aktivitas mencipta dan membangun dari suatu pengetahuan yang sudah dipelajari. Aktivitas membangun (konstruktif) bisa memacu siswa guna senantiasa aktif, sehingga kecerdasannya ikut bertambah. Menurut Hasan et al., (2021) berpendapat bahwa teori ini mampu mengoptimalkan sekaligus memotivasi peserta didik untuk lebih mandiri dan aktif di dalam melaksanakan diskusi antar kelompok, mencari solusi dari permasalahan serta mengumpulkan sebagian informasi baru.

Penggunaan teori belajar konstruktivisme dapat dikombinasikan dengan penggunaan model pembelajaran yaitu *Discovery Learning*. Penelitian oleh Nurhayati & Wahyuni (2020) mengatakan bahwa dengan penggunaan *Discovery Learning* dianggap mampu mengembangkan kecakapan dan potensi peserta didik untuk lebih berpikir secara kreatif dengan menggunakan media interaktif. Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* ialah suatu aktivitas pembelajaran yang memberikan sebuah peluang kepada peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan aktif di dalam menciptakan pengetahuan yang dimiliki melalui penemuan-penemuan, maka dari itu pengetahuan yang didapatkan adalah suatu penemuan sendiri.

Bersumber pada paparan yang telah dijelaskan diatas maka diperlukannya suatu inovasi yang bisa ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan judul penelitian skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bersumber pada penjelasan latar belakang diatas, peneliti menemukan tiga permasalahan, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara?
2. Bagaimana Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara?
3. Bagaimana Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Bersumber pada rumusan masalah diatas, maka mendapatkan tiga tujuan penelitian, diantaranya yaitu:

1. Untuk Menghasilkan dan Mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara.
2. Untuk Menganalisis Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara.

3. Untuk Menganalisis Respons Guru dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara.

1.4 BATASAN MASALAH

Berikut ini merupakan batasan masalah yang terdapat pada pengembangan “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E Kelas X di SMK Negeri 4 Negara”, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dikembangkan dibatasi pada dua materi yaitu materi sanitasi peralatan keperawatan dan ruang rawat serta materi pengolahan limbah medis yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Modul Ajar dan buku paket mata pelajaran Dasar-dasar Layanan Kesehatan Fase E kelas X.
2. Penelitian yang dikembangkan dibatasi pada empat tahapan *discovery learning* yang terkandung dalam media pembelajaran interaktif yaitu tahap *stimulation*, *problem statement*, *data collection* dan *verification*.
3. Penelitian yang dikembangkan dibatasi pada pengujian keefektifan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar (aspek kognitif).

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang telah dikembangkan diharapkan agar mampu memberikan manfaat secara teoritis yang dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan oleh tenaga pendidik untuk mengoptimalkan aktivitas pembelajaran serta

memudahkan di dalam aktivitas penyampaian ilmu pengetahuan sehingga mampu meningkatkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mampu memberikan manfaat kepada pihak sekolah berupa informasi pentingnya menggunakan sekaligus memanfaatkan media pembelajaran interaktif ke dalam setiap materi mata pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mampu memberikan manfaat dimana tenaga pendidik khususnya guru dapat memanfaatkan bahan ajar yang bersifat interaktif ini sebagai salah satu alat atau sarana penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara lebih menarik dan interaktif.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mampu melatih potensi yang dimiliki peserta didik untuk berpikir secara kreatif dan kritis serta mampu untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mampu meningkatkan, pengalaman, ilmu pengetahuan dan wawasan yang dimiliki oleh peneliti di dalam pengembangan suatu media pembelajaran interaktif.