

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, manusia diharapkan agar dapat menghadapi berbagai tantangan di kehidupan, salah satunya adalah kemajuan teknologi yang sangat pesat, terutama dalam bidang komunikasi dan informatika. Individu akan mengalami tantangan tersebut dan mereka akan bersaing untuk mengikuti perkembangan yang ada (Arwanda *et al.*, 2020). Menuju perkembangan yang semakin *modern*, masyarakat menjadi dinamis, sebab teknologi yang berkembang saat ini semakin canggih dan hebat. Menurut (Fatah, 2005), teknologi komunikasi memegang peran penting dalam pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan hal yang penting untuk peserta didik dan diharapkan peserta didik dapat menghadapi tantangan yang berkembang di era globalisasi saat ini. Masa pandemi Covid-19 merupakan waktu yang tepat untuk berinovasi dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Berinovasi dalam pendidikan merupakan program merdeka belajar. Salah satu inovasi yang dilakukan pada masa pandemi yaitu dengan melakukan proses pembelajaran secara daring atau *online*. Pembelajaran daring bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* atau laptop. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan yang digunakan pada masa pandemi ini adalah salah satunya memanfaatkan media pembelajaran *E-Learning* dengan menggunakan *platform*

google classroom, schoology, dan lain sebagainya. Menurut (Tarigan & Siagian, 2015), menyatakan bahwa disaat ini pemakaian media pembelajaran pada sesi orientasi pendidikan sangat menunjang keefektifitasan proses pembelajaran serta penyampaian pesan isi pembelajaran.

Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 perlu adanya pembaharuan penyampaian isi bahan ajar pada media yang digunakan. Adapun salah satu kriteria yang dapat digunakan dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk konten di media pembelajaran yang baik yaitu dengan adanya dukungan konten dalam bentuk isi bahan pelajaran. Apabila konten yang sesuai bahan pelajaran dan belum ada konten, maka pendidik harus berusaha dapat mengembangkan konten tersebut, yang dapat meliputi konten berbasis multimedia seperti gambar, *slide* dan lainnya, kemudian audio visual yang berupa video dan evaluasi berupa *quiz*. Menurut (Sudarman *et al.*, 2020) salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang menggunakan penerapan teknologi adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis multimedia. Konten yang berbasis multimedia diharapkan dapat memikat dan memicu peserta didik agar merasa gembira serta dilibatkan dalam proses belajar mengajar dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal itu sejalan menurut (Surjono, 2017), multimedia memberikan keuntungan mempermudah penjelasan konten lebih baik, serta lebih menyenangkan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran daring perlu dirancang secara maksimal, supaya pendidik dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran secara optimal. Maka diharapkan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan perbaikan terhadap komponen pembelajaran dan termasuk mengembangkan konten pembelajaran

interaktif dalam media pembelajaran yang telah digunakan, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Universitas Pendidikan Ganesha merupakan salah satu kampus di kota Singaraja. Salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh peserta didik di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tata Kecantikan adalah *SPA and Body Treatment*. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah teori dan praktek bertujuan agar mahasiswa memiliki wawasan dan pengetahuan *SPA and Body Treatment*, mampu menganalisis sejarah dan perkembangan *SPA and Body Treatment*, sehingga dapat menerapkan dalam pembelajaran *SPA and Body Treatment* yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Setelah menempuh mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep dasar *SPA and Body Treatment*, macam-macam *SPA and Body Treatment* dengan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam merawat dan melakukan perawatan tubuh secara baik dan benar dengan macam-macam perawatan (*body massage, body scrub, body mask*), karena harus memberikan contoh praktik yang akan diterapkan di dunia nyata, sehingga susah dipahami jika tidak ada praktik dengan tampilan animasi menggunakan konten pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan penyampaian isi berupa konten pembelajaran yang memahami seutuhnya materi yang disampaikan.

Studi pendahuluan yang digunakan adalah melakukan observasi berupa wawancara kepada dosen yang mengampu mata kuliah *SPA and Body Treatment*. Dari hasil wawancara (*lampiran 2*), maka diperoleh informasi bahwa ada beberapa permasalahan pada pembelajaran tersebut, antara lain dosen dalam menyampaikan bahan ajar pada masa pandemi Covid-19 ini hanya menggunakan

bahan ajar berupa buku ajar, *powerpoint*, dan berupa video pembelajaran yang sumbernya berasal dari *youtube*, namun materi yang diberikan belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan karena peserta didik masih belum memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran serta peserta didik mengalami kesulitan saat melakukan praktik karena belum memiliki contoh tutorial cara melakukan teknik *massage*. Konten pembelajaran menggunakan buku ajar, *powerpoint*, dan video yang bersumber dari *youtube* membuat peserta didik hanya dapat menyimak video dan terpaku pada penjelasan materi pada buku ajar, sehingga peserta didik belum dilibatkan secara langsung dalam konten pembelajaran yang diberikan oleh dosen. Dalam hal ini, dosen belum memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar yang relevan. Hal ini disebabkan perangkat teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran kurang bervariasi. Dari hasil wawancara tersebut dosen kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran yang dapat menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, karena keterbatasan kemampuan dosen dalam pembuatan konten pembelajaran. Permasalahan lainnya adalah konten pembelajaran yang digunakan oleh dosen belum melibatkan peserta didik, peserta didik masih cenderung susah untuk memahami materi yang diberikan dan berdampak pada kurangnya inisiatif peserta didik untuk mencari dan menemukan suatu permasalahan yang diberikan, hal tersebut dibuktikan dengan tidak ada respon dari peserta didik, karena beberapa peserta didik mengabaikan bahan ajar yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket kebutuhan peserta didik (*lampiran 5*) yang telah dilakukan oleh mahasiswa Tata Kecantikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di Universitas Pendidikan Ganesha yang berjumlah 20 responden, diperoleh beberapa permasalahan yaitu, terdapat presentase 58% dari 20 peserta didik menyatakan kurang memahami materi yang diberikan oleh dosen. Ketersediaan buku ajar yang diberikan pada proses pembelajaran selama ini membuat 82% dari 20 peserta didik merasa bosan saat melakukan pembelajaran. Konten pembelajaran berupa buku ajar yang digunakan kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran *SPA And Body Treatment*, sehingga diperlukan konten pembelajaran yang bervariasi dengan berbasis multimedia yang mengemas isi teks, video, gambar, dan *game quiz* untuk mata kuliah *SPA And Body Treatment*. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan karena tidak hanya diberikan teori saja melainkan dengan adanya contoh penerapan materi, dan dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Konten pembelajaran yang terdiri dari elemen-elemen multimedia interaktif yang berupa video, audio, gambar, teks, dan animasi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Melianti *et al.*, 2020), salah satu konten pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh dosen adalah media interaktif. Media interaktif mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran konsep abstrak dengan bantuan ilustrasi dan visualisasi (Patni *et al.*, 2020).

Berdasarkan pada permasalahan yang dipaparkan, maka dosen maupun mahasiswa membutuhkan inovasi dalam pembelajaran *SPA and Body Treatment* yaitu mengembangkan sebuah konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017). Sehingga hal tersebut dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berujung pada meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menggabungkan kombinasi teks, gambar, audio dan lain sebagainya sehingga menjadi multimedia, diperlukan perangkat lunak yang biasa disebut *authoring tools* yaitu dengan menggunakan *software Adobe Captivate*. *Adobe captivate* adalah aplikasi atau *software E-Learning* untuk *Microsoft Windows* dan *Mac OS X* dari *Apple* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Cara kerja *adobe captivate* mirip dengan *powerpoint*, akan tetapi kelebihan *adobe captivate* dibandingkan *powerpoint* adalah memiliki *template* untuk *quiz* dan tes yang dapat digunakan dengan mudah. Soal-soal yang dibuat dapat ditampilkan secara acak, *adobe captivate* juga dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi hasil *capturing* dari tampilan monitor komputer. Hasil kerja dari *adobe captivate* dapat dikemas dalam bentuk *file .swf* atau *.exe*.

Konten pembelajaran interaktif menggunakan *adobe captivate* dapat dikombinasikan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Hal itu

sejalan menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati & Wahyuni, 2020). Model pembelajaran *discovery learning* berbasis media interaktif lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, hal tersebut dikarenakan pada model *discovery learning* berbasis media interaktif mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih dapat mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan dengan menemukan konsep belajarnya sendiri. Dalam *discovery learning* tugas-tugas belajarnya lebih mengarah pada teori belajar konstruktivistik (Budiningsih, 2005). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2018), menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memberikan dampak berbeda dan lebih tinggi dari pada model pembelajaran *problem based learning*, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rerata hasil belajar pada penerapan model pembelajaran tersebut. *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis penemuan, yang menitik beratkan di dalam aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Sehingga, dalam hal ini model pembelajaran *discovery learning* sesuai dengan karakteristik peserta didik dari mata kuliah *SPA and Body Treatment* yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep-konsep dan prosedur-prosedur melalui proses berpikir mandiri di dalam kehidupan. Menggunakan model *discovery learning* membutuhkan partisipasi peserta didik agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil yang akan mereka dapatkan akan bertahan lama. Untuk membantu dalam meningkatkan keaktifan peserta didik diperlukan dukungan bahan ajar berupa konten pembelajaran interaktif, sehingga dengan adanya konten tersebut peserta didik akan merasa lebih tertarik, senang, dapat memecahkan permasalahan dengan mudah, dan lebih

mudah memahami materi yang diberikan, karena konten pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Herdyansyah, 2017), mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *software adobe captivate 9* pada mata pelajaran teknik listrik kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa (1) Validitas media pembelajaran berbantuan *software Adobe Captivate* yang diterapkan pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor dari validator sebesar 84,20% yang termasuk dalam katagori sangat valid artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran, (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *software Adobe Captivate* pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor sebesar 87,28% yang termasuk dalam katagori sangat baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *software Adobe Captivate* yang dikembangkan valid dan mendapat respon positif dari peserta didik. Selain itu, adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Ramadhanty (2019), mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Captivate* Pada Materi Gerak Harmonik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Captivate* pada materi gerak harmonik sederhana yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 81% yang memiliki reliabilitas tinggi dengan skor 0,86 pada aspek materi, 0,41 pada aspek bahasa dan 0,82 pada aspek media. Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dihasilkan suatu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Captivate* pada materi gerak harmonik

seederhana yang memiliki tanggapan yang positif oleh guru dan siswa yaitu dengan persentase 84% dan 85% dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang mengemas model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Adobe Captivate* pada mata kuliah *SPA and Body Treatment* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Kuliah *SPA And Body Treatment* di Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Konten pembelajaran yang diberikan oleh dosen kepada peserta didik hanya berupa buku ajar, *powerpoint*, dan sesekali memberikan video yang bersumber dari *youtube*, namun peserta didik masih belum dapat memahami, karena belum dilibatkan secara langsung dengan konten pembelajaran yang diberikan.
2. Dosen belum memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar yang relevan.
3. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan atau diberikan dosen dengan menggunakan konten pembelajaran berupa buku ajar serta mencari informasi tambahan melalui internet.

4. Ketersediaan buku ajar yang diberikan pada proses pembelajaran selama ini membuat peserta didik merasa bosan.
5. Konten pembelajaran yang diberikan oleh dosen kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran *SPA And Body Treatment*.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan konten interaktif berbasis *discovery learning* pada mata kuliah *SPA and Body Treatment* di Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimana respon dosen dan peserta didik terhadap konten interaktif berbasis *discovery learning* pada mata kuliah *SPA and Body Treatment* di Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan konten interaktif berbasis *discovery learning* pada mata kuliah *SPA and Body Treatment* di Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Untuk mendeskripsikan respon dosen dan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif berbasis *discovery learning* pada mata kuliah *SPA and Body Treatment* di Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini, adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi dosen dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dan aktif, karena pada saat ini pembelajaran telah berpusat pada peserta didik. Dengan menerapkan konten pembelajaran interaktif peserta didik dapat menambah bahan belajar dengan konten pembelajaran yang menarik dan mahasiswa dapat berinteraksi langsung, sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Dosen

Dengan adanya penelitian ini, dosen dapat menerapkan konten pembelajaran interaktif yang menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajar dan dalam menyampaikan materi didesain secara menarik, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh dosen.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik mampu berinteraksi langsung menggunakan konten pembelajaran yang digunakan oleh dosen. Konten tersebut memberikan sumber belajar

yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa, sehingga memotivasi dalam proses belajar.

3. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai dalam mengembangkan dan membuat konten pembelajaran interaktif.

