

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat membentuk kepribadian mereka dari proses belajar yang berlangsung terus menerus. Salah satu faktor yang menjadi penentu mutu pendidikan adalah peran guru di dalam proses belajar mengajar di kelas. Di dalam dunia pendidikan, peran dan fungsi guru menjadi faktor yang sangat penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas dunia pendidikan. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam membantu siswa berkembang untuk mencapai tujuan hidupnya secara optimal melalui proses pembelajaran, baik itu pembelajaran formal maupun informal yang dilaksanakan. Oleh karena itu, sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari berbagai eksistensi guru itu sendiri (Sakti, 2020).

Perkembangan pelaksanaan pendidikan saat ini harus dibarengi dengan kemajuan teknologi dan inovasi terbaru untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif dan efektif. Teknologi pendidikan adalah kegiatan yang menerapkan serta mengevaluasi suatu sistem, teknik, dan alat yang berguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar (Mahmud,

2020). Papan tulis tradisional dan bahan cetak kini telah digantikan oleh berbagai sumber digital yang tersedia melalui berbagai platform elektronik (Alshehri, 2021). Penerapan metode belajar konvensional dapat menimbulkan rasa bosan serta kurangnya motivasi belajar dari siswa itu sendiri, sehingga proses pembelajaran kadang menjadi tidak kondusif. Indonesia berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara lainnya dengan mendapatkan skor rata-rata sebesar 371 dibawah Panama yang memiliki skor rata-rata 377 berdasarkan hasil penilaian melalui *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* (OECD, 2019). Dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah bila dibandingkan dengan negara lain. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan membantu pendidik dalam mengatur kegiatan pendidikan dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya dan juga melakukan inovasi bagi pendidik dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik (Sukarmiasih, 2018). Penggunaan alat dan teknologi tersebut harus tepat sasaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti penggunaan media interaktif untuk merangsang pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

SMK Kesehatan Bali Khresna Medika adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Bali, tepatnya sekolah yang berada di Jalan Raya Lukluk No. 123 Sempidi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Sekolah yang bergerak di bidang kesehatan yang mempunyai berbagai bidang keahlian, salah satunya adalah program keahlian yang cukup banyak diminati oleh siswa yaitu program keahlian Keperawatan. Program keahlian yang banyak diminati oleh kebanyakan siswa perempuan yang didalamnya memuat tentang pembelajaran ilmu

sains kesehatan, dasar-dasar keperawatan hingga berbagai jenis kesehatan. Salah satu mata pelajaran yang ada di program keahlian Keperawatan adalah Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan yang di dapat pada kelas XI. Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan secara umum adalah keahlian yang dimiliki perawat dalam melakukan proses keperawatan atau tindakan asuhan keperawatan. Proses keperawatan adalah aktivitas yang bertujuan yaitu merencanakan dan memberikan pelayanan keperawatan kepada pasien atau individu yang dilakukan dengan cara yang sistematis atau metode yang sistematis dan rasional bagi praktek keperawatan, dimana proses tersebut yaitu menyatukan, menstandarisasi, dan mengarahkan praktek keperawatan. Peran dan fungsi perawat ditentukan dari komunikasi, kolaborasi, dan sinkronisasi anggota tim kesehatan. Dimana tahapan dari proses keperawatan terdiri dari pengkajian keperawatan, diagnosis keperawatan, rencana keperawatan, implementasi keperawatan, dan evaluasi keperawatan. Dalam mata pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan terdapat materi tanda-tanda vital. Dalam proses pembelajaran ini merupakan dasar dari keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang perawat. Dalam proses pembelajaran, peserta didik terkadang masih memiliki kesulitan dalam pembelajaran tersebut dikarenakan dibutuhkan teknik-teknik yang tepat dalam praktiknya agar mendapatkan hasil dan perhitungan yang tepat.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Kesehatan Bali Khresna Medika Ns. Ni Putu Dian Surya Dewi, S.kep selaku guru pengampu mata pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan di kelas XI program keahlian Keperawatan (*terlampir pada lampiran 2 halaman 159*), terdapat beberapa permasalahan mengenai sumber belajar yang digunakan. Guru

dalam menyampaikan materi hanya menggunakan buku paket dan makalah dari waktu kuliah serta sumber lain seperti internet. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, penggunaan media pembelajaran yang beragam masih kurang diterapkan, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memiliki motivasi dan semangat untuk belajar dalam penyampaian informasi yang diberikan. Observasi selanjutnya dilakukan kepada peserta didik kelas XI program keahlian Keperawatan melalui angket kebutuhan siswa yang telah disebar (*terlampir pada lampiran 7 halaman 223*). Hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebar, didapatkan hasil bahwa pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mata pelajaran keterampilan dasar tindakan keperawatan yang disampaikan oleh guru adalah 79% yang masuk dalam kategori tidak baik, mendapatkan hasil sebanyak 86% peserta didik menyatakan setuju bahwa materi tanda-tanda vital pada mata pelajaran keterampilan dasar tindakan keperawatan itu sulit dipahami jika hanya diajarkan menggunakan teori dan teks saja. Dalam proses pembelajaran, 78% siswa setuju bahwa guru tidak memadai dalam menawarkan sumber belajar yang menarik. Antusiasme siswa untuk mempelajari keterampilan dasar tindakan keperawatan sambil memanfaatkan media interaktif menghasilkan efek yang sangat positif, seperti yang ditunjukkan oleh hasil kuesioner sebanyak 86% dari mereka yang berpartisipasi. Kemudian sebanyak 87% peserta didik menyatakan sangat setuju jika keterampilan dasar tindakan keperawatan materi tanda-tanda vital dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.

Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan yang telah ditemukan berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka perlu dikembangkan media dan konten pembelajaran interaktif yang menarik, inovatif,

dan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan bisa dimengerti oleh peserta didik. Dalam konten interaktif untuk jenjang pendidikan biasanya berisikan materi, animasi, kuis dan evaluasi. Dalam konten media pembelajaran interaktif, konten biasanya mengandung *trigger* atau pemicu dimana pengguna harus aktif dalam proses pembelajaran, serta mempelajari konten di dalamnya agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Wati et al., 2019), yang berjudul Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Whiteboard Animation untuk Guru menawarkan pelajaran yang lebih menarik dan lebih mudah untuk diterapkan selama proses pembelajaran. Sehingga penelitian mengenai Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan untuk pendidikan akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran agar tercipta perawat yang profesional dan beretika, mengingat perawat mengemban tanggung jawab yang cukup besar untuk peningkatan dan kemajuan kesehatan masyarakat.

Dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan media buku paket, dimana ini menjadi hal yang kurang menarik bagi siswa sehingga diharapkan para guru mampu menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sehingga media pembelajaran interaktif sangat disarankan untuk menginovasi dan memotivasi siswa program keahlian keperawatan, seperti yang telah disampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran keterampilan dasar tindakan keperawatan SMK Kesehatan Bali Khresna Medika yang tertarik dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai media ajar siswa agar lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan aplikasi *adobe captivate* serta

dipadukan dengan penggunaan *Augmented Reality (AR)* untuk simulasi pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media interaktif dengan *adobe captivate* juga tengah digunakan dalam pembelajaran saat ini, sehingga peneliti ingin mendeskripsikan respon siswa setelah dengan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada saat pembelajaran *offline* maupun *online* ini apakah proses pembelajaran di sekolah bisa menjadi lebih efektif, dengan melibatkan minat belajar siswa dengan harapan proses belajar siswa bisa meningkat baik. Keunggulan *adobe captivate* dibandingkan dengan aplikasi lain adalah dalam proses pembuatan, *adobe captivate* memungkinkan untuk menambahkan, memodifikasi keterangan teks, memberi tambahan audio, video, animasi flash, animasi teks, gambar dan yang lain-lain yang dapat menghasilkan konten yang interaktif sehingga mudah untuk didistribusikan dan diakses secara *online* maupun *offline*.

Adobe Captivate adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk Microsoft Windows, dan v.5 Mac OS X. Cara kerjanya yang mirip dengan PowerPoint, namun jika dibandingkan, *Adobe Captivate* memiliki keunggulan, yaitu *adobe captivate* memiliki template kuis yang dapat digunakan dengan mudah. Adanya penambahan kuis dan evaluasi di dalam media pembelajaran dilakukan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Interaksi multimedia yang terjadi membuat peserta didik menjadi lebih fokus dalam proses pembelajaran, media interaktif yang dapat mereka buka dan jalankan melalui desktop mereka masing-masing sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan nyaman, efektif dan efisien. Penerapan *Augmented Reality (AR)*

pada media pembelajaran ini digunakan untuk simulasi pembelajaran, *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya (virtual) tersebut secara *real-time*, dimana penggunaan AR dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan, terutama materi yang terbilang abstract. Penggunaan AR juga memiliki visual yang menarik yang dapat dioperasikan pada smartphone. Media interaktif yang berisikan video, teks, audio, dan animasi membuat pengguna merasakan pengalaman baru dalam belajar serta lebih aktif dan berimajinasi saat menggunakan media tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena jika pembelajaran terasa membosankan peserta didik cenderung tidak akan tertarik dan jenuh sehingga tidak ada gairah untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Multimedia interaktif adalah sebuah media yang digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan informasi yang menciptakan sebuah *feedback* atau timbal balik tertentu. Proses *feedback* ini dilihat dari bagaimana cara pembuat mengimplementasikan media yang dibuat tersebut ke peserta didik dan peserta didik memberikan *feedback* dari media interaktif tersebut melalui proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur yang tersedia pada media interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya sekedar media belajar biasa. Penggunaan *adobe captivate* sebagai media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan membantu siswa untuk mendapatkan informasi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya. Dimana nantinya, aplikasi ini akan dibuat berdasarkan

informasi yang diberikan, dan dibuat menjadi lebih menarik dengan perpaduan seni yang digunakan untuk membuat media interaktif ini.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan dasar tindakan keperawatan berbantuan *adobe captivate* ini, dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dikelas yang bersifat *online* maupun *offline*. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* mempunyai pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran pemecahan masalah, karena siswa lebih banyak terlibat dalam pembelajaran sedangkan guru menjadi fasilitator (Yuwono et al., 2021). Dalam model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat belajar dari lingkungan dan juga berdasarkan kejadian di kehidupan sehari-hari, dan juga memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik itu dalam proses belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui aktivitas penemuan. Sehingga model pembelajaran *discovery learning* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dimana pada model pembelajaran *discovery learning* siswa dituntut menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui proses pengamatan atau percobaan (Rajagukguk et al., 2019).

Adapun penelitian yang terkait dengan media pengembangan interaktif menggunakan aplikasi *adobe captivate* adalah penelitian yang dilakukan oleh Umi et al., (2021), yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Adobe Captivate Materi Matriks di Sekolah Kejuruan (SMK) 3 Kotabumi” penelitian ini diambil dari kurangnya cara pemecahan masalah dari materi matriks yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak dan tidak menggunakan media video untuk materi matriks dalam

proses belajar yang menyebabkan sulitnya siswa dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan. Hasil penelitian yang diperoleh mendapatkan predikat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan pemaparan dari masalah-masalah diatas, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi *Adobe Captivate* pada mata pelajaran keterampilan dasar tindakan keperawatan di SMK Kesehatan Bali Khresna Medika dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan di SMK Kesehatan Bali Khresna Medika”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan dan diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan-permasalahannya sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.
2. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Interaktif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.
3. Bagaimana pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang telah dirumuskan diatas, berikut merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut.

1. Dapat mendeskripsikan hasil Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.
2. Mendeskripsikan keefektifan Media Pembelajaran Interaktif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.
3. Mendeskripsikan pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah serta mengingat luasnya materi materi Tanda-Tanda Vital, penulis membatasi hal-hal berikut.

1. Media ini hanya membahas tentang Suhu dan Denyut Nadi seperti: Pengukuran Suhu, dan Perhitungan Denyut Nadi.
2. Media berisikan materi, video pembelajaran, Object 3D berbasis AR, game, dan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan untuk dapat diimplementasikan ke dalam media interaktif pada mata pelajaran

Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan pada materi Tanda-Tanda Vital di SMK Kesehatan Bali Khresna Medika.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat sangat membantu siswa program keahlian keperawatan, karena akan membantu proses pembelajaran yang membuat siswa lebih termotivasi dan semangat untuk belajar serta memudahkan siswa program keahlian keperawatan dalam perhitungan denyut nadi dan pengukuran suhu yang nantinya akan diimplementasikan langsung dengan pasien.

3. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini akan menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran bagi guru atau tenaga pendidik mata pelajaran Keterampilan Dasar Tindakan Keperawatan untuk memudahkan proses mengajar yang lebih menarik bagi siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan kedepannya.

