

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena dilakukan sepanjang hayat untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi bangsa dan negara. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan segala bidang, termasuk ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan memunculkan tuntutan baru dalam segala aspek kehidupan. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut Ahmad D. Marimba (2013:10) pendidikan ialah suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap suatu proses perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, yang tujuannya agar kepribadian peserta didik terbentuk dengan sangat unggul. Kepribadian yang dimaksud ini bermakna cukup dalam yaitu pribadi yang tidak hanya pintar, pandai secara akademis saja, akan tetapi baik juga secara karakter. Proses dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari proses belajar. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari ia lahir sampai akhir hayatnya (Kuswanto dan Ferri,

2018). Proses belajar dapat terjadi dimana saja. Ini bisa dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane dan Muhammad, 2017).

Menurut Latuheru (1988) Media pembelajaran merupakan suatu Alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan yang dimana media pembelajaran ini adalah kita sebagai pendidik menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber pendidik maupun sumber lainnya. Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah suatu alat bantu pada proses belajar baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran ini juga merupakan sumber belajar atau wahana fisik yang, mengandung materi instruksional dilingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar dengan adanya media pembelajaran ini mahasiswa lebih mudah memahami pembelajaran, sebagai dosen membuat media pembelajaran untuk menarik perhatian mahasiswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seorang dosen untuk semakin terampil dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu dosen harus beralih menggunakan media digital, salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran.

Kegiatan belajar dan pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Keberhasilan belajar akan dicapai jika siswa mampu memiliki pemahaman konsep yang telah diajarkan. Salah

satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam berinteraksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar di sekolah (Ningsih dan Ni Wayan, 2020). Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu menginspirasi peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan pendidik, antar peserta didik maupun dengan sumber belajar lainnya (Tegeh dan Jampel, 2017). Konten materi pelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Sering kali konten yang digunakan tidak diperhatikan. Orang - orang selalu memberikan perhatian terhadap metode, media, bahkan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tetapi mereka tidak memperhatikan isi yang disampaikan. Konten berperan sebagai media inti dari kegiatan proses belajar mengajar.

Mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal Undiksha dengan materi konsep umum Asfiksia Neonatorum. Merupakan mata kuliah untuk mahasiswi semester 2 (dua). Asfiksia Neonatorum adalah keadaan dimana bayi tidak dapat segera bernafas secara spontan dan teratur setelah lahir. Pada mata kuliah ini, mahasiswi diminta agar mampu menjelaskan tentang mekanisme Asfiksia neonatorum. sehingga mahasiswi mudah memahami materi yang dijelaskan secara umum Asfiksia neonatorum. Pada materi ini, mahasiswi merasa kesulitan dalam memahami materi dikarenakan masih minimnya media yang digunakan oleh dosen. Permasalahan dan hambatan tersebut dilihat dari sejauh mana mahasiswi dalam memahami materi yang diberikan oleh dosen. Dalam perkuliahan, komunikasi antar dosen dengan mahasiswi yang dilakukan seperti

penyampaian materi, informasi dan arahan terkait perkuliahan yang akan berlangsung dapat diikuti oleh mahasiswi dan berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal memperoleh hasil bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Kendala yang terjadi kurangnya pemahaman mahasiswi terhadap materi yang diberikan, dalam pemberian materi masih berupa gambar, teks dan minimnya penggunaan alat peraga dinilai masih belum optimal karena mahasiswi memerlukan materi yang lebih jelas dengan visualisasi, Selain itu, masih banyak mahasiswi yang ragu-ragu ketika diminta untuk melakukan praktek dalam mengimplementasikan materi tersebut. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan pemberian kuesioner kepada mahasiswi yang sudah pernah mendapatkan materi tersebut. Disampaikan bahwa materi yang disajikan susah untuk dimengerti dikarenakan materi yang masih abstrak. Materi asfiksia neonatorum tersebut merupakan materi yang sulit dan perlu tanggung jawab yang besar karena akan berpengaruh terhadap kelangsungan hidup pada bayi baru lahir. Pembelajaran melalui platform dan pembelajaran melalui streaming youtube belum cukup memadai. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat menggambarkan lebih jelas materi asfiksia neonatorum yang berisikan visualisasi adaptasi bayi baru lahir. Berdasarkan permasalahan yang terjadi hadirnya Pandemi covid-19 yang mengakibatkan proses pembelajaran dilakukan secara daring, hal ini menambah kendala mahasiswi dalam memahami materi menggunakan alat peraga yang biasanya dapat digunakan di ruang laboratorium. Dari permasalahan tersebut menyebabkan dosen perlu membuat suatu inovasi yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan

permasalahan yang terjadi dan hasil wawancara dengan dosen kebidanan undiksha, dapat diatasi dengan cara dibuatkannya media/konten pembelajaran sebagai perantara untuk penyampaian dan penjelasan materi agar dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi secara detail kepada mahasiswi, sehingga mereka dapat secara mudah memahami materi Konsep Asfiksia Neonatorum serta dapat melihat langsung bagaimana proses penanganan yang akan mereka lakukan ketika praktek dan memberikan edukasi kepada bayi. Dalam dunia pendidikan konten interaktif yang berisikan animasi, video dan visual dimana terdapat wadah user feedback di dalamnya seperti assessment tool yang berfungsi sebagai alat ukur pemahaman pengguna terhadap konten tersebut. Selain visual yang menarik, keterlibatan user atau pengguna dalam memakai konten dapat meningkatkan user atau pengguna terhadap sebuah konten interaktif, sehingga pengguna cepat memahami konten yang dibawakan dengan lebih nyata. Pada teknologi pendidikan terdapat 5 kawasan yang saling terkait, yaitu kawasan pengembangan, pemanfaatan, desain, pengelolaan dan penilaian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya terkait pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline. Nugraheni Tri Dewi (2017) menyebutkan penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada pelajaran Sejarah X SMK Negeri 3 1 Kebumen Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yumini Siti (2015) yang mengungkapkan bahwa hasil Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya wawancara, validasi dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis articulate

storyline memperoleh hasil rating 87,2% dan dinyatakan sangat layak. Sedangkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline memperoleh hasil rating 83,94% dan dinyatakan sangat baik di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto.

Rohman Syaiful Nur (2020), media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada pelajaran SKI materi kisah Abu Bakar As-Siddiq memperoleh rata-rata nilai dari ahli materi sebesar 85% dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 92%% dengan kategori sangat layak, rata-rata penilaian ahli bahasa 85% dengan kategori sangat layak dan rata-rata penilaian pendidik 89,62% dengan kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil 97,05%% yang dikategorikan sangat layak, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 92,68% dikategorikan sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk MI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan pemaparan dari permasalahan yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis tertarik mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal di Jurusan Kebidanan Undiksha”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan diatas dapat di rumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal?

2. Bagaimanakah respon pengguna terhadap konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal materi Afiksia Neonatorum?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang dirumuskan diatas, berikut merupakan dari tujuan dari penelitian ini:

3. Menghasilkan konten pembelajaran interaktif pada aplikasi Articulate Storyline pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal materi konsep umum Afiksia Neonatorum.
4. Mendeskripsikan respon pengguna terhadap Konten Pembelajaran Interaktif pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal materi konsep umum dan Asfiksia Neonatorum.

1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN

“Pengembangan Konten Interaktif materi konsep umum Defenisi Asfiksia Neonatorum di Prodi Diploma III Kebidanan” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5 MANFAAT TEORITIS

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan kajian untuk penelitian selanjutnya serta dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan melalui konten interaktif materi konsep umum dan bayi dan balita di prodi Diploma III Kebidanan.

1.6 MANFAAT PRAKTIS

a. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat yaitu peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan dan menambah pengalaman dalam proses perkuliahan yang nantinya dapat menjadi patokan bagi calon pendidik.

b. Bagi Mahasiswi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan minat belajar serta mahasiswi dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh dosen.

c. Bagi Dosen

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan kepada dosen atau pendidik dalam penyampaian materi agar materi yang disampaikan dapat diterima dan di pahami dengan baik oleh mahasiswi.

d. Bagi Akademi D III Kebidanan Undiksha

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pada usaha perbaikan dalam penyampaian materi kepada mahasiswi dengan mengoptimalkan proses perkuliahan pada mata kuliah asuhan kebidanan neonatus materi konsep umum dan balita dan bayi terdapat 2 materi.