

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan yang sangat krusial dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat suatu bangsa. Kualitas sistem pendidikan yang baik turut menentukan perkembangan dan kemajuan suatu negara, sebab melalui pendidikan, sumber daya manusia akan lebih mudah dalam mengakses kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah proses terstruktur yang menciptakan pembelajaran aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik (UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat 1)

Pandemi Covid-19 telah mendorong seluruh lapisan masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan berbagai kebiasaan baru, termasuk dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. Ketidakmampuan dalam melakukan adaptasi dan transformasi hanya akan memperburuk permasalahan serta menghambat tercapainya tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan dan strategi yang tepat dalam menghadapi masa transisi menuju era setelah pandemi. Untuk tetap menjaga pencapaian visi dan misi sekolah serta membentuk siswa agar mampu menjalani kehidupan yang sehat di era pascapandemi, berbagai aspek perlu dijaga dan ditingkatkan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah dengan mewariskan pemanfaatan teknologi pendidikan, melalui pemahaman terhadap konsep verifikasi, analisis perbandingan, konsistensi dalam uji coba produksi, serta

pemberian pengetahuan dan peluang kolaborasi lintas ekosistem dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Pandemi Covid-19 membuat perkembangan era digital menjadi cepat. Usaha untuk mendapatkan lulusan yang dapat ber-adaptasi di zaman serba digital. Oleh sebab itu sudah seharusnya guru mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai kebutuhan siswa (Hasan et al., 2020). Pembelajaran berbasis teknologi membantu guru dalam mengajar dan menjadi media pendukung pembelajaran. Guna tercapainya proses pembelajaran berbasis teknologi yang baik, maka guru diharapkan mampu menguasai literasi teknologi dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Arisanti & Adnan (2021) menunjukkan adanya peningkatan baik dalam hal motivasi maupun hasil belajar ketika strategi pembelajaran dipadukan dengan penggunaan media berbasis teknologi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat mendukung hasil belajar optimal pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemanfaatan berbagai platform media sosial sebagai sarana pembelajaran, serta pengembangan strategi pengajaran secara daring maupun kombinasi antara pembelajaran online dan tatap muka (blended learning), telah menghadirkan dinamika baru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, bukan hal yang mustahil jika sistem pendidikan konvensional akan segera mengalami transformasi menuju sistem digital. Penerapan sistem pembelajaran berbasis daring juga memunculkan sejumlah istilah baru seperti online class, hybrid learning, e-modul, e-quiz, dan lain sebagainya, yang hingga kini belum sepenuhnya menjadi budaya yang merata di seluruh satuan pendidikan.

Nyatanya, di Indonesia pun masih ada sekolah yang memiliki fasilitas sangat kurang dari kata cukup yang nantinya dapat diintegrasikan terhadap pemanfaatan teknologi. Sibuea et al (2020) mengemukakan bahwasannya banyak guru masih kesulitan menerapkan pembelajaran daring akibat terbatasnya kemampuan *technology*. SMK Kesehatan Surya Medika, yang berlokasi di Jalan Sudirman Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, merupakan satu-satunya sekolah kejuruan di bidang kesehatan di wilayah tersebut. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah penelitian. Kondisi ini mengindikasikan pentingnya peningkatan literasi serta dukungan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar-mengajar. SMK Kesehatan Surya Medika memiliki dua program keahlian, yaitu Keperawatan dan Farmasi. Penelitian ini dilaksanakan pada jurusan Keperawatan, khususnya pada mata pelajaran IPPD, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran kontekstual karena sifatnya yang produktif.

IPPD adalah mata pelajaran keahlian Keperawatan yang membahas berbagai konsep di bidang kesehatan. Tujuan mata pelajaran ini adalah memberi pemahaman tentang kondisi kesehatan manusia. Salah satu topik penting yang diajarkan adalah Gangguan Sistem Jantung dan Pembuluh Darah. Pemilihan topik ini didasarkan pada wawancara dengan guru menunjukkan bahwa materi tersebut tergolong cukup sulit. dijelaskan secara verbal atau melalui teks saja, tanpa bantuan media visual yang mendukung isi pembelajaran.

Topik Gangguan Sistem Jantung dan Pembuluh Darah mencakup pembahasan mengenai Hipertensi, Henti Jantung (Cardiac Arrest), Angina Pectoris, Gagal Jantung Kongestif, dan Penyakit Jantung Koroner. Materi ini menuntut pemahaman yang menyeluruh, baik secara teori maupun praktik, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang interaktif serta media yang mampu memvisualisasikan alat dan proses yang relevan. Minimnya pemahaman materi bisa menurunkan hasil belajar siswa dan berisiko pada pengulangan pelajaran.

Kendala ini biasanya terjadi saat siswa kesulitan memahami penjelasan guru. Selama ini, Sumber belajar hanya berupa buku paket dan presentasi guru, yang kurang efektif untuk menjelaskan aspek praktis materi. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam membayangkan dan memahami materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam memahami manifestasi klinis dari sistem jantung dan pembuluh darah, diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih konkret dan representatif.

Wawancara dengan guru pengampu IPPD mengungkap masih adanya kendala dalam proses pembelajaran mata pelajaran ini. Salah satu permasalahan yang diungkapkan adalah terkait metode penyampaian materi. Guru menyampaikan materi berdasarkan buku paket IPPD untuk siswa kelas XI Keperawatan. yang kemudian disajikan melalui media presentasi berbentuk slide. Namun, slide yang digunakan cenderung hanya berisi teks dan beberapa ilustrasi gambar, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan karena tampilan slide dianggap kurang interaktif dan tidak cukup menarik secara visual. Materi yang disampaikan melalui slide presentasi belum mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara

optimal. Hal ini disebabkan karena tampilan slide kurang menarik, didominasi oleh teks dan hanya sedikit ilustrasi gambar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami isi materi. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, yaitu pembentukan kelompok belajar, juga dinilai kurang efektif. Banyak peserta didik yang tidak fokus dalam diskusi kelompok, sehingga perhatian mereka terhadap materi pelajaran menjadi berkurang.

Berdasarkan observasi dan angket pada 20 siswa kelas XI Keperawatan, ditemukan kendala utama dalam pembelajaran IPPD. adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Gangguan Sistem Jantung dan Pembuluh Darah apabila hanya disampaikan melalui penjelasan teori tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai. Hasil angket yang menunjukkan bahwa 48% dari 14 responden menyatakan *tidak setuju* terhadap pernyataan “saya memahami dengan baik mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik yang disampaikan oleh guru saat mengajar.” Selain itu, sebanyak 89% peserta didik menyatakan antusias apabila materi pembelajaran disertai dengan gambar dan video yang mampu menjelaskan konsep secara visual. Para siswa mengungkapkan harapan agar tersedia media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman khususnya pada materi Gangguan Sistem Jantung dan Pembuluh Darah.

Berdasarkan hasil tanggapan tersebut, diketahui bahwa 89% siswa telah mengenal media pembelajaran interaktif dan menyatakan setuju apabila dikembangkan media interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Mengingat bahwa mata pelajaran ini bersifat teoritis sekaligus praktikal,

keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi yang kompleks. Banyaknya konsep teori dan praktik dalam mata pelajaran ini menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, sehingga dibutuhkan waktu dan alat bantu belajar tambahan agar pemahaman terhadap materi dapat lebih optimal.

Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPPD diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas baik secara offline, online, ataupun kombinasi (*blended learning*). Media interaktif dinilai efektif untuk pembelajaran, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian Fauziah et al (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan dampak penggunaan Adobe Captivate dalam pengembangan media pembelajaran multimedia paada materi perubahan iklim, media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dengan rata-rata skor 97,3%.dan aspek materi sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dan pembahasan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Adobe Captivate pada materi perubahan iklim persentasenya 88% termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran pasca pandemi dapat menerapkan blended learning, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian Hikmah & Chudzaifah (2020) berjudul *Blended Learning: Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19*. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan blended learning pada materi logika matematika di IKIP PGRI Pontianak meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dari skor awal 52 menjadi 72 setelah intervensi.

Pemilihan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pengembangan media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam memvisualisasikan objek-objek abstrak atau yang jumlahnya terbatas. Hal ini sangat relevan dengan kondisi di SMK Kesehatan Surya Medika, di mana media pembelajaran berbasis AR memungkinkan seluruh siswa untuk secara bersamaan melihat dan mempelajari objek yang ditampilkan secara interaktif dan mendalam. Penelitian I. P. Sari et al (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran bangun ruang 3D berbasis *Augmented Reality* mampu menciptakan suasana belajar matematika yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa SD. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Berstrategi Blended Learning di Kelas XI SMK kesehatan Surya Medika”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, dapat diketahui yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis blended learning untuk mata pelajaran IPPD di kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika?
2. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis blended learning pada mata pelajaran IPPD di kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPPD berbasis *blended learning* untuk kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika.
2. Mengetahui respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif IPPD berbasis *blended learning* di kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif IPPD berbasis *blended learning* di kelas XI SMK Kesehatan Surya Medika adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran IPPD kelas XI semester ganjil.
2. Sumber materi berasal dari buku paket IPPD Jilid 1, khususnya topik Gangguan Sistem Jantung dan Pembuluh Darah.
3. Pengembangan media disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dalam RPP mata pelajaran IPPD.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai alternatif solusi atas permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Inovasi ini merupakan bagian dari upaya di dunia pendidikan untuk menghadirkan media interaktif

yang mendukung kegiatan pembelajaran. Keberadaan media tersebut diyakini mampu memperlancar proses belajar sekaligus meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi secara menyeluruh sesuai dengan prinsip-prinsip teori belajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPPD sebagai alternatif dalam penyediaan konten yang mendukung proses pembelajaran. Media tersebut dirancang untuk membantu guru memenuhi kebutuhan belajar siswa agar materi lebih mudah dipahami. Penyajian yang menarik dan interaktif diharapkan mampu mengatasi kesan monoton dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran IPPD.

b. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penyajian konten pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa selama proses belajar. Selain itu, pengembangan ini juga ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar serta menumbuhkan minat dan motivasi terhadap mata pelajaran IPPD.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan memperluas wawasan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar yang efektif, serta sebagai bagian dari pemenuhan syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana.

