

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu hal yang luhur karena setiap manusia akan terus memperoleh pelajaran semasa hidupnya dari lahir sampai akhir hayatnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan 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, masyarakat, bangsa dan Negara. Berdasarkan bunyi pasal diatas, tentunya tujuan akhir dari pendidikan adalah untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas yang bersaing didunia kerja nantinya. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan SDM yang ada, maka dari itu perlu diadakan peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan (Masykur et al., 2017). Dalam menindaklanjuti usaha peningkatan kualitas SDM tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan program pengembangan dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan mengembangkan kurikulum yang disesuaikan dengan kemajuan zaman dan teknologi.

Kurikulum merupakan seperangkat atau sistem rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai kerangka untuk melaksanakan pembelajaran (Sukadir, 2014). Di Indonesia kurikulum terus mengalami perubahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kurikulum terakhir yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 (K13). Prinsip utama yang paling mendasar pada K13 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi siswa sehingga potensi siswa dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Salah satu sekolah yang digunakan peneliti sebagai tempat penelitian yakni SMK Negeri 4 Negara telah menggunakan kurikulum 2013 pada kegiatan belajar mengajarnya.

SMK Negeri 4 Negara merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Desa Nusasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. SMK Negeri 4 Negara merupakan sekolah menengah kejuruan di bidang kesehatan yang memiliki tiga (3) jurusan antara lain: (1) Jurusan Asisten Keperawatan, (2) Jurusan Farmasi, (3) Jurusan Perhotelan. Jurusan Farmasi pada khususnya bergerak di bidang kefarmasian atau obat-obatan, serta terdapat pembelajaran tentang cara mengenali struktur senyawa sebuah obat dan bagaimana cara sintesisnya, mengolahnya menjadi obat yang bisa dikonsumsi. Jurusan farmasi di kelas XI terdapat mata pelajaran Pelayanan Farmasi yang masuk dalam mata pelajaran produktif.

Pelayanan Farmasi di kelas XI sebagai pedoman teori dan praktik untuk manajemen obat-obatan serta metode peracikan atau pembuatan sediaan obat-obatan. Materi sediaan obat bentuk Suppositoria merupakan salah satu materi dengan cakupan yang luas terkait dari definisi, bahan pembuatan, metode

pembuatan dan penggunaannya. Sediaan Suppositoria adalah sediaan padat dalam berbagai bobot dan bentuk yang diberikan melalui *rektal*, *vagina*, atau *uretra* (Saptaning et al., 2013). Materi ini penting dipelajari siswa sebagai landasan bagi mereka untuk nantinya terjun kelapangan memproduksi sediaan Suppositoria yang dapat digunakan dengan baik. Untuk itu perlu penggambaran yang jelas untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut.

Pada tahun 2020 pendidikan mengalami masalah yang cukup kompleks dimana pada tahun ini terjadi suatu pandemi COVID-19 (*corona virus disease 2019*). SMK Negeri 4 Negara juga mengalami dampak dari adanya pandemi ini. COVID-19 menyebabkan penutupan sekolah sehingga pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) di rumah. Sistem pembelajaran *daring* dapat berupa *Teleconference* maupun *E-Learning*. Pembelajaran *daring* sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2015) pembelajaran *daring* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. SMK Negeri 4 Negara dalam pembelajaran *daring*-nya menggunakan *Learning Management System (LMS)* yakni *google classroom*. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan berupa diskusi melalui LMS, dan untuk evaluasi juga dilaksanakan secara *daring* melalui pemberian soal pada LMS tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti laksanakan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pelayanan farmasi (*terlampir di lampiran 4*) di SMK Negeri 4 Negara diperoleh hasil bahwa selama proses pembelajaran khususnya dimulai dari masa pandemi Covid-19 yang memberlakukan sekolah sistem *daring* terdapat beberapa permasalahan antara lain : (1) Karakter siswa

selama proses pembelajaran kurang aktif sebagai contoh siswa kurang aktif untuk berdiskusi jika tidak ada pertanyaan dari guru, (2) dalam proses penyampaian materi, sumber belajar yang digunakan dari guru baik sebelum maupun semasa pandemi masih sebatas menggunakan modul ajar dari buku paket serta materi video bersumber dari youtube, (3) Sarana dan prasarana lab sekolah sudah memadai, namun karena diberlakukan sekolah daring selama pandemi COVID-19 mengakibatkan siswa tidak bisa belajar secara optimal khususnya saat praktikum. (4) Alat dan media pembelajaran saat ini yang terdapat di sekolah sudah dikategorikan cukup akan tetapi selama masa pandemi COVID-19 alat serta media masih belum mampu untuk memfasilitasi peserta didik, khususnya untuk praktikum sediaan obat. (5) Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa yang disebabkan oleh media ajar yang monoton dan dimoniasi oleh teks, (6) modul atau media ajar saat ini yang masih sebatas konten biasa melalui video serta *powerpoint* belum mampu secara maksimal untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran Pelayanan Farmasi di kelas XI.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran, observasi awal juga dilakukan terhadap siswa kelas XI Farmasi di SMK Negeri 4 Negara sejumlah 31 siswa. Observasi dilaksanakan dengan penyebaran angket karakteristik siswa melalui media *google form*. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan selama ini telah menerapkan pembelajaran dengan model *discovery learning* dimana guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, guru membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disediakan oleh guru saat ini bersumber dari buku paket, *slide* presentasi, serta video yang bersumber dari

internet (*youtube*). Selain itu juga pembelajaran dilaksanakan secara daring atau melalui *e-learning* khususnya dalam masa pandemi COVID-19 yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar mandiri dirumah. Faktor lain yang menyebabkan kesulitan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga karena materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa untuk belajar mandiri. Berdasarkan dari hasil angket yang telat peneliti sebar kepada siswa kelas XI Farmasi terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif, diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik dengan indikator Pemahaman siswa terhadap pembelajaran mendapat hasil 81% responden menyatakan sangat setuju bahwa responden kurang memahami terkait materi pembelajaran, sebanyak 93% responden menyatakan sangat setuju/tertarik jika kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif dengan muatan gambar, video, games, kemudian sejumlah 96% responden menyatakan sangat setuju jika pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, pada komponen karakteristik pembelajaran dengan indikator materi pembelajaran memperoleh hasil 83% responden menyatakan bahwa mata pelajaran pelayanan farmasi susah dipahami jika dijelaskan secara teori saja. Dengan persentase perolehan 73% responden menyatakan setuju dengan konten pembelajaran yang saat ini digunakan menggunakan media berupa modul dan tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Indikator terakhir dengan hasil 92% responden menyatakan sangat setuju bahwa siswa dan sekolah telah memfasilitasi proses pembelajaran dengan



sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data hasil respon siswa terlampir (*lampiran 8*).

Berdasarkan masalah tersebut, salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan penggunaan variasi konten pembelajaran interaktif sebagai perantara materi ajar dari guru kepada penerima materi yaitu siswa. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa (Setyaningsih et al., 2020). Secara harfiah arti konten pembelajaran menurut KBBI adalah informasi yang tersedia melalui media elektronik atau produk elektronik. Konten pembelajaran interaktif dimana interaktif itu sendiri menurut Warsita (2008) adalah komunikasi dua arah atau suatu hal yang dapat memberikan aksi dan reaksi, saling aktif dan berhubungan serta memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya. Dalam dunia pendidikan, konten interaktif memiliki tampilan yang menarik untuk meningkatkan minat siswa menggunakan konten, serta berisi animasi atau video yang dapat memberikan peluang interaksi *engagement* atau *trigger* antara siswa dengan konten untuk aktif berinteraksi (Baenanda, 2018). Arti *Engagement* dalam konten interaktif secara sederhana adalah komunikasi dua arah, yang menurut pakar komunikasi Wilbur Schramm (1954) adalah komunikasi interaksional. Adanya *user feedback* seperti kuis yang berfungsi sebagai pengukur pemahaman siswa terhadap isi konten. Hal ini dipertegas dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rianto (2020) mengenai Pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa dimana penelitian tersebut memperoleh hasil positif dengan keaktifan siswa dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan konten pembelajaran interaktif tersebut. Dalam proses pembelajaran selain konten yang baik juga perlu adanya model atau strategi

mengajar yang tepat, sehingga mampu meningkatkan keefektifan dan keefisienan dari konten pembelajaran interaktif.

Salah satu model pembelajaran yang biasa digunakan yakni *Discovery Learning* (DL) dikemukakan oleh Jerome S. Bruner, seorang ahli psikologi belajar kognitif dan ahli psikologi perkembangan. Pembelajaran *Discovery* memberikan kesempatan secara luas kepada siswa dalam mencari data, menemukan data, dan merumuskan konsep-konsep dari materi pembelajaran (Bruner, 1961). Penggunaan pendekatan *discovery* dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah, belajar mandiri, berpikir kritis, dan pemahaman serta belajar kreatif (Akinbobola & Afolabi, 2010). Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmawati (2021) terkait model *discovery learning* mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan model *discovery learning*. Implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *discovery learning* pada materi sediaan obat Suppositoria nantinya akan diberikan permasalahan kepada siswa melalui konten pembelajaran untuk kemudian merumuskan pertanyaan terkait permasalahan yang diberikan, lalu membuat hipotesis sementara terkait permasalahan tersebut. Permasalahan yang diberikan tersebut akan membuat siswa menggunakan konten interaktif tersebut dan melakukan pengumpulan data terkait permasalahan yang diberikan. Materi ajar yang terdapat dalam konten dapat digunakan siswa sebagai data untuk menjawab permasalahan yang diberikan, sehingga siswa dapat fokus untuk mempelajari materi dari satu sumber. Dalam pengembangan konten pembelajaran yang berbasis model *discovery learning*, diperlukan juga perangkat lunak untuk menciptakan produk berupa konten pembelajaran interaktif.

Salah satu aplikasi *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi atau materi pelajaran dengan memadukan *Scene* yang didalamnya terdapat beberapa *Slide* yang bisa diimplementasikan dengan audio dan video, serta menu interaktif seperti dapat memberikan *respon-feedback*, navigasi halaman, *hypermaps*, dan kontrol animasi. Selain itu untuk membuatnya lebih interaktif *AS3* dapat digunakan untuk membuat game sederhana tanpa perlu membuat *script/code* program. *Articulate Storyline 3* cocok untuk digunakan dalam memproduksi konten pembelajaran interaktif dengan mata pelajaran Pelayanan Farmasi yang nantinya di dalam konten tersebut terdapat menu-menu materi interaktif seperti animasi, video, game edukasi dan kuis agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang ia pelajari. Keunggulan dari *Articulate Storyline 3* adalah *Output* yang dihasilkan beragam dan dapat digunakan pada berbagai *platform* iOS, android, windows, MacOS sehingga mudah untuk diakses oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan penjelasan dari permasalahan dan solusi diatas, maka perlu adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Pelayanan Farmasi. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI”**. Dengan dikembangkannya konten pembelajaran ini peneliti mengharapkan nantinya permasalahan yang dialami dalam kegiatan belajar



mengajar dapat diatasi sehingga dapat membantu guru untuk mengajar serta mampu meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan permasalahan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan produk Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap penggunaan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI dalam pembelajaran.

#### 1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berdasar pada uraian identifikasi masalah sebelumnya, maka perlunya membatasi permasalahan oleh peneliti, agar penelitian ini lebih fokus dan terarah.

1. Penelitian ini terbatas pada satu pengembangan produk yakni Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Farmasi Materi Sediaan Obat Bentuk Suppositoria Untuk Kelas XI
2. Sumber belajar berasal dari buku paket yang disediakan oleh sekolah dengan judul Pelayanan Farmasi untuk SMK Farmasi Volume 1.
3. Penilaian kelayakan konten dilakukan oleh ahli materi, ahli desain dan media.
4. Isi dalam konten interaktif sebatas pada melihat, dan mengontrol materi, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D, serta interaksi pada game simulasi dan kuis.
5. Pengaksesan konten interaktif terbatas melalui aplikasi penjelajah web.

#### 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini adalah dapat dijadikan landasan teoritis terhadap pemecahan suatu masalah dalam proses pembelajaran berlangsung dengan pengembangan konten interaktif yang mampu mendukung proses belajar siswa baik secara daring maupun

luring. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

1. Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan *Software Articulate Storyline* sebagai sarana untuk menghasilkan produk konten pembelajaran yang interaktif.
2. Memperkenalkan aplikasi *authoring tools Articulate Storyline 3* dalam bentuk konten pembelajaran interaktif kepada siswa.

### b. Bagi Siswa

1. Siswa dapat lebih cepat memahami isi materi ajar dengan menggunakan konten pembelajaran yang lebih dapat berinteraksi dengan mereka.
2. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat
3. Meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran Pelayanan Farmasi yang disampaikan.
4. Sebagai konten pembelajaran pada belajar secara individual maupun kolektif.

### c. Bagi Guru

1. Konten pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah penyampaian materi.

2. Meningkatkan minat dan kreativitas pada proses belajar mengajar.

