

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju kearah yang lebih positif. Seperti yang tertulis dalam Undang – Undang Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang salah satu isinya dalam melaksanakan pendidikan pelaksanaan dilakukan dengan demokratis, nilai keagamaan dan budaya. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Pendidikan tidak terlepas dari adanya peran seorang tenaga pendidik, salah satunya adalah guru.

Guru memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Peran guru sebagai tenaga seorang pendidik mempunyai tugas ganda yang luas baik di sekolah maupun masyarakat. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran untuk pendidik agar memenuhi syarat satuan pendidikan dalam mengembangkan rencana pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar atau media belajar yang digunakan pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu media pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam menunjang keselarasan

tersebut. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang cenderung dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Teknologi informasi merupakan sebuah teknologi yang dipergunakan untuk mengelola data sehingga dapat menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna tinggi. Penggunaan teknologi oleh manusia dapat membantu menyelesaikan pekerjaan secara mudah dan cepat. Salah satu bukti yang ditandai dengan semakin maraknya maraknya sekolah maupun lembaga pendidikan menggunakan alat komputer. Hal ini berpengaruh pada dunia pendidikan yaitu pembelajaran berbasis komputer. Teknologi informasi yang sudah meluas dalam dunia pendidikan, sehingga dapat mendukung dibuatkannya konten pembelajaran interaktif yang dapat memberikan kebebasan peserta didik mempelajari materi dan berinteraksi.

SMK Negeri 4 Negara merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Jalan Negara-Gilimanuk, Nusa Sari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jember. SMK Negeri 4 Negara satu-satunya sekolah SMK di Kabupaten Jember bergerak dibidang kesehatan yang memiliki tiga jurusan yaitu Jurusan Farmasi, Jurusan Asisten Keperawatan, dan Jurusan Perhotelan. Penelitian ini dilakukan di jurusan Asisten Keperawatan, salah satu mata pelajaran produktif jurusan Asisten Keperawatan yang memerlukan cerminan realistik yaitu pembelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik.

Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik merupakan salah satu mata pelajaran SMK program keperawatan yang digunakan untuk mereferensi pada

bidang ilmu kesehatan. Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik berperan untuk membagikan pengetahuan tentang kesehatan pada manusia. Salah satu materi yang terdapat di Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik adalah modul Sistem Reproduksi. Modul ini menanamkan penjelasan tentang alat reproduksi dan manifestasi klinis alat reproduksi. Materi dari mata pelajaran ini lumayan sulit dan jangkauan materi yang cukup luas, sehingga proses pembelajaran memiliki beberapa hambatan. Kendala dan hambatan tersebut dapat diketahui dari pemahaman peserta didik saat menerima materi yang disampaikan oleh guru. Seperti peserta didik kesulitan mendalami materi yang tergolong abstrak terkait komponen – komponen organ sistem reproduksi, selain itu untuk mengetahui penjelasan manifestasi klinis alat reproduksi peserta didik memerlukan fasilitas yang nyata untuk membantu memahami bagian dari organ sistem reproduksi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 4 Negara melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik kelas XI Jurusan Asisten Keperawatan Ibu Ns. Ni Kadek Rina Savitri, S.Kep. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik menyatakan bahwa masih ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran mengenai mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik. Pertama, dalam penyampaian materi guru memberikan materi melalui bahan ajar yang telah disediakan dalam buku paket Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI Kompetensi Keahlian Asisten Keperawatan dengan menggunakan tampilan *slide* yang berisi teks dan beberapa ilustrasi gambar. *Slide* yang ditampilkan saat penyampaian materi membuat peserta didik kurang paham terhadap materi, sehingga *slide* tersebut dirasa kurang menarik

dengan isi yang ditampilkan hanya teks dan beberapa ilustrasi gambar. Permasalahan selanjutnya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah ceramah dan diskusi, menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton membuat peserta didik bosan dan membuat peserta didik kurang memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Selain itu penggunaan media/konten pembelajaran masih kurang, buku paket yang tersedia hanya satu untuk pegangan guru sehingga peserta didik tidak mendapatkan buku pegangan. Dalam proses pembelajaran pengenalan organ sistem reproduksi peserta didik dibantu dengan alat simulasi praktik menggunakan alat phantom.

Hasil observasi kepada peserta didik melalui penyebaran angket (terlampir pada Lampiran 8 halaman 160) menyatakan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapat persentase 78%, sebanyak 89% peserta didik merasa senang jika terdapat gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran, pembelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik dengan menggunakan konten interaktif dirasa lebih menarik bagi peserta didik dengan persentase 85% dan 85% peserta didik membutuhkan sebuah forum diskusi dalam pembelajaran untuk bertanya dengan guru dan teman. Dari hal tersebut *slide* yang digunakan pada saat penyampaian materi dirasa kurang maksimal, maka dari itu diperlukan konten interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik bersifat teori dan praktik yang membutuhkan konten pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti dapat memberikan solusi yaitu sebuah konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik khususnya materi Sistem Reproduksi. Dalam pembuatan konten interaktif ini, penulis menggabungkan dua media atau lebih yaitu teks, grafik, gambar, audio dan animasi tiga dimensi menjadi satu. Selain dengan adanya konten interaktif juga dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses penyerapan materi. Terdapat beberapa model pembelajaran utama yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Project Based Learning*. Dari model pembelajaran yang ada, salah satu pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah peserta didik akan belajar menguatkan pengertian, ingatan dan transfer serta menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa berhasil. Sehingga model pembelajaran *discovery learning* dirasa dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu metode yang memungkinkan para peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentahnya untuk menemukan suatu konsep yang akan dipelajari. Model *discovery learning* ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Model *discovery learning* yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang dimiliki oleh

guru dalam mengajar. Menurut Ana (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa hasil model pembelajaran *discovery learning* dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menemukan informasi sendiri. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran *discovery learning* ini dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan terampil dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pembuatan konten interaktif ini menggunakan aplikasi *articulate storyline* 3, pemilihan teknologi dapat mempengaruhi kualitas konten pembelajaran yang akan dikembangkan. *Articulate storyline* merupakan suatu alat penulisan multimedia yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran saling berinteraksi. Konten pembelajaran dengan *articulate storyline* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya, dapat menyajikan materi menjadi lebih menarik dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Pengembangan konten interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami alat reproduksi laki-laki dan perempuan berdasarkan tata letak dibantu dengan animasi tiga dimensi. Selain itu terdapat menu latihan dan evaluasi pada setiap pertemuan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan.

Adapun beberapa penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan adobe flash dan *articulate storyline* yaitu, Rajagukguk (2019) penelitian ini memiliki kelebihan dalam pembahasan metode yang digunakan sangat jelas dan abstrak jelas. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa penggunaan adobe flash berbasis *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih efektif dapat dilihat melalui ketuntasan belajar

peserta didik dan peningkatan skor yang diperoleh dari hasil belajar. Mardiana & Qohar (2017) penelitian ini memiliki kelebihan dalam perancangan materi dikemas dengan menarik dan penjelasan yang disampaikan pada landasan teori, hasil implementasi memaparkan cukup jelas untuk segi alur media interaktif yang dikembangkan. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis penemuan terbimbing mampu menunjang kegiatan belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Arwanda et al., (2020) penelitian ini memiliki keterbatasan produk media pembelajaran *articulate storyline* masih belum sesuai dengan kompetensi peserta didik abad 21 yang meliputi 4C. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa media pembelajaran *articulate storyline* memenuhi kriteria sangat layak dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sesuai dengan materi yang diterapkan. Dengan adanya sebuah media pembelajaran yang menggunakan adobe flash dan *articulate storyline* peserta didik tidak hanya duduk, diam maupun mendengarkan, melainkan turut aktif dalam penggunaan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan berjudul **“Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK Negeri 4 Negara”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan produk Konten Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK Negeri 4 Negara?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK Negeri 4 Negara?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk Konten Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK Negeri 4 Negara.
2. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Konten Interaktif Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kelas XI di SMK Negeri 4 Negara.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Konten interaktif ini berisikan audio, teks, gambar, video, dan objek 3D.
2. Konten interaktif ini hanya menjelaskan materi tentang Sistem Reproduksi yaitu Anatomi Fisiologi, *Spermatogenesis*, *Oogenesis*, dan Penyakit pada Sistem Reproduksi.

3. Konten interaktif ini menggunakan sumber buku (Yeni Lestari dkk.,2010), “Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik Kompetensi Keahlian Asisten Keperawatan” Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan terhadap pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan gambaran dan wawasan yang lebih tentang merancang konten interaktif menggunakan *articulate storyline 3* serta adanya konsep seperti ini peneliti menjadi lebih paham betapa pentingnya konten interaktif untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Produk konten interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dan menambah motivasi serta semangat belajar karena konten yang disajikan lebih menarik.

c. Bagi Guru

Produk ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik mudah mengerti.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Penyakit dan Penunjang Diagnostik.

