

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia mendapatkan berbagai pengetahuan, ilmu budaya yang diwariskan secara turun temurun, keterampilan, cara berkomunikasi dengan sesama manusia serta dapat melakukan berbagai penelitian maupun pelatihan terhadap sesama. Pendidikan juga bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan dari tiap individu, hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk dapat mencapai hal tersebut maka setiap individu haruslah mengikuti semua proses belajar yang diberikan dalam suatu satuan pendidikan atau yang biasa disebut dengan sekolah untuk mengembangkan pengetahuan serta kemampuan yang mereka miliki.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang akan ditempuh oleh tiap individu. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 1 Tahun 2021 menyatakan, yang dimaksud dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Pada jenjang pendidikan ini peserta didik akan difokuskan untuk mempelajari materi dan praktik sesuai dengan kejuruan yang sudah dipilih. SMK Negeri 1 Kemang, terletak di Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor. Memiliki 5 program kejuruan yakni ; Teknik Otomotif, Teknik Energi Terbarukan, Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan serta Kecantikan dan Spa. Penelitian ini akan ditujukan untuk siswa kelas X (sepuluh) program kejuruan Kecantikan dan Spa di SMK Negeri 1 Kemang. Pada program kejuruan Kecantikan dan Spa siswa akan

difokuskan mempelajari mengenai penataan dan perawatan kulit, tubuh, wajah, kuku dan rambut. Salah satu materi yang akan dipelajari siswa pada kelas X adalah mata pelajaran Anatomi Fisiologi.

Anatomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari *ana* yang artinya memisah-misahkan atau mengurai dan *tomos* yang artinya memotong-motong. Anatomi berarti mengurai dan memotong. Sedangkan Fisiologi adalah ilmu yang mempelajari faal, fungsi atau pekerjaan dari tiap jaringan tubuh atau bagian dari alat tubuh tersebut (Syaiquddin, 2011). Mata pelajaran anatomi fisiologi merupakan mata pelajaran dasar yang akan dipelajari di kelas X, mata pelajaran ini berisikan pengetahuan dasar mengenai struktur penyusun tubuh. Namun untuk siswa kejuruan dengan jurusan kecantikan dan spa, yang menjadi fokus utama pada materi ini adalah mempelajari mengenai struktur penyusun kulit dan rambut yang nantinya akan menjadi landasan bagi peserta didik ketika nanti memasuki mata pelajaran perawatan kulit dan rambut di fase selanjutnya. Adapun capaian pembelajaran dari mata pelajaran Anatomi Fisiologi yakni, pada akhir pembelajaran peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan terminologi anatomi dan fisiologi untuk perawatan kecantikan, mengaplikasikan pengetahuan anatomi dan fisiologi juga mengaplikasikan pengetahuan mengenai sistem organ tubuh pada perawatan kecantikan. Oleh karena itu mata pelajaran Anatomi Fisiologi memiliki peran penting guna menopang pembelajaran selanjutnya terutama pada proses praktik.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 28 siswa, peneliti mendapati bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi adalah Power Point, gambar dan video pembelajaran yang hanya ditampilkan dalam proses belajar dalam kelas. Berdasarkan poin pertanyaan mengenai kesulitan yang dihadapi oleh siswa pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi didapatkan hasil, sebanyak 67,9% siswa memilih bahasa latin/asing sebagai kesulitan yang dirasakan saat proses belajar. Mereka merasakan pada saat proses belajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada penelitian bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa untuk mengingat dan melafalkan istilah asing dalam materi. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi dari istilah yang

diberikan, juga dapat memuat informasi berupa nama dan keterangan fungsi selaras dengan visual yang ada.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara lebih baik dengan tujuan membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif. Sadiman (dalam Duludu, 2017) mengemukakan bahwa media merupakan sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat maupun perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terlaksana. Selain benda, manusia, lingkungan dan suatu peristiwa juga dapat dijadikan sebagai media belajar bagi para peserta didik karena bersifat memberikan informasi sejalan pendapat yang dikemukakan oleh Gagne (dalam Duludu, 2017), menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk perkembangan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih efektif dan kondusif. Hingga saat ini pengembangan media pembelajaran masih sangat perlu untuk terus menerus dilakukan, agar senantiasa terus mengikuti kemajuan zaman dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang munculnya dialog mental pada diri peserta didik atau secara tidak langsung terjadi adanya komunikasi antara peserta didik dengan media belajar atau dengan pendidik yang berperan sebagai penyalur pesan. Media dapat dikatakan berhasil menyalurkan pesan pembelajaran apabila terjadinya sebuah perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada diri peserta didik (Suryadi, 2020). Salah satu media pembelajaran yang mengikuti zaman dan interaktif adalah digital *flashcard*.

Flashcard merupakan jenis media belajar berbentuk kartu yang berisikan gambar juga kalimat di dalamnya, *flashcard* pertama kali diperkenalkan pada publik oleh Glenn Doman seorang dokter ahli bedah otak asal Philadelphia Pennsylvania kemudian pada tahun 1964 (Akbar, 2022). Mengikuti perkembangan zaman dan teknologi kini *flashcard* sudah dapat dibuat dalam bentuk visual yang dikenal sebagai digital *flashcard*. Digital *flashcard* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi digital yang berisi gambar, ilustrasi, animasi atau audio yang bertujuan memberikan informasi kepada peserta didik. Digital

flashcard menurut Schmitt & Schmitt, (2020), merupakan media pembelajaran berupa kartu virtual yang digunakan untuk mengingat dan mempelajari informasi melalui latihan berulang. Sedangkan menurut (Kim dan Lee, 2021) berpendapat bahwa digital *flashcard* adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan pengulangan dan memberikan umpan balik secara langsung dalam satu platform digital. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang di kemukakan oleh Wang dan Tahir (2020) bahwa, digital *flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pengulangan berjarak (*spaced repetition*), selain itu digital *flashcard* dapat disesuaikan dan memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Dalam proses pembuatannya peneliti menggunakan website Quizlet sebagai media pembuatan digital *flashcard*.

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh pemuda asal California bernama Andrew Sutherland pada tahun 2005 dengan tujuan awal memberikan fasilitas media belajar bahasa Prancis bagi para murid yang diajarnya. Quizlet pertama kali rilis untuk publik pada tahun 2007 dalam bentuk website. Dilansir dari website resmi Quizlet, hingga saat ini Quizlet sudah memiliki 60 juta pelajar sebagai pengguna setiap bulannya. Kelebihan dari Quizlet adalah ; 1) memiliki fitur yang cukup lengkap, 2) memiliki fitur pembelajaran yang interaktif, 3) dapat diakses tanpa harus menginstall aplikasi, 4) banyaknya fitur yang dapat diakses secara gratis.

Pemilihan digital *flashcard* sebagai media untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik adalah, karena digital *flashcard* lebih efektif meningkatkan kemampuan belajar siswa terutama dalam aspek pembelajaran bahasa, menurut Boroughani et.al (2023), penggunaan digital *flashcard* lebih efektif meningkatkan nilai siswa dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Selanjutnya Mulyorini & Hariani, (2014) juga mengatakan bahwa, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menerapkan penggunaan *flashcard* bahkan peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian juga dikarenakan belum adanya penggunaan media digital *flashcard* untuk mata pelajaran Anatomi Fisiologi, sehingga dengan dikembangkannya media ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dan menambah variasi media pembelajaran.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dan identifikasi di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kesulitan peserta didik untuk mengingat istilah asing dalam materi.
2. Belum adanya variasi media pembelajaran di sekolah penelitian berupa digital *flashcard*.
3. Diperlukannya media belajar yang inovatif bagi peserta didik sehingga berpeluang meningkatkan daya ingat peserta didik.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran digital *Flashcard* yang layak dan praktis untuk mata pelajaran Anatomi-Fisiologi?

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan adalah sebagai berikut:

Mengembangkan media pembelajaran digital *flashcard* yang layak dan praktis digunakan pada mata pelajaran Anatomi-Fisiologi berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
Menambah pengalaman bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran digital *flash card* yang baik dan benar sebagai sumber belajar.
- b. Bagi Guru dan Sekolah
Menambah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran anatomi fisiologi yang menarik bagi peserta didik.



Intelligentia - Dignitas