

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat harus diimbangi oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Permintaan Industri terhadap kompetensi calon pekerja semakin kompleks dan lebih spesifik menjadi tantangan tersendiri yang harus dilalu di era teknologi komunikasi 4.0. Sumber daya Manusia (SDM) di Indonesia masih terbilang rendah. *Worldbank* melaporkan Indeks Sumber Daya Manusia (*Human Capital Index*) Indonesia pada tahun 2020 berada pada peringkat 87 dari 174 negara dengan nilai indeks sebesar 0,54. Perlunya peningkatan kapasitas di sektor pendidikan baik secara formal maupun informal menjadi perhatian khusus kedepannya. Salah satu cara untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang unggul adalah dengan melakukan pengembangan diri berupa memperluas wawasan, mencari pengalaman dan mengembangkan keterampilan.

Perguruan tinggi sebagai instansi pendidikan dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing dalam persaingan di industri kerja. Sarana dan prasarana dalam lingkup perguruan tinggi tidak hanya sebatas pada pengembangan akademik saja, pengembangan keterampilan dan penanaman nilai-nilai karakter juga perlu diterapkan kepada para mahasiswa. Melansir undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, proses pendidikan tidak hanya diperoleh melalui ruang perkuliahan saja, pengembangan minat dan bakat sebagai aktualisasi diri dapat dilakukan mahasiswa melalui kegiatan kokurikuler dan ekstra kurikuler organisasi kemahasiswaan. Organisasi dewasa ini telah menjadi hal yang umum dalam lingkup sosial manusia. Seperti yang diutarakan Aristoteles bahwa manusia sebagai *zoon politicon* dimana selalu mencari manusia lainnya untuk hidup bersama dan kemudian berorganisasi. Kegiatan berorganisasi dapat mengembangkan sifat - sifat positif seperti kepedulian terhadap lingkungan sosial tanggung jawab, kritis, kreatif, dan loyalitas. Organisasi mahasiswa dapat menjadi sebuah wadah yang digunakan

untuk menambah pengetahuan seseorang individu baik dari segi akademik, non akademik, sosial dan meningkatkan prestasi (Putri & Suprinyanto, 2020). Organisasi tingkat mahasiswa secara umum dapat membangun nilai karakter anggota dengan berpartisipasi aktif dalam forum diskusi suatu topik ataupun melalui pengalaman interaksi antar individu dalam kegiatan organisasi. Pengembangan anggota juga dilatih untuk dapat memiliki kemampuan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian yang baik pada setiap program kerja yang ada.

Pengembangan kompetensi anggota dalam organisasi secara umum dilakukan melalui proses kaderisasi. Organisasi mahasiswa (Ormawa) dalam merancang program kaderisasi dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan menggunakan metode Pendidikan dan pelatihan (diklat). Metode paling penting yang digunakan dalam pengembangan sumber daya manusia mencakup metode Pendidikan dan metode pelatihan (Suwatno dan Priansa, 2016). Tujuan kaderisasi dirancang untuk mempersiapkan anggota dalam menjalani kegiatan dan kebutuhan dalam organisasi. Wilson (dalam Pratiwi 2016) menjelaskan bahwa pengembangan SDM harus memiliki tujuan memberi kontribusi terhadap pencapaian tujuan individu, organisasi dan masyarakat. Program Pendidikan dan Pelatihan sepatutnya harus berfokus dalam memenuhi tujuan dan harapan organisasi, disisi lain beberapa faktor seperti lingkungan yang selalu berubah, penambahan kebutuhan keterampilan serta penurunan mutu kinerja menjadi perhatian dalam perencanaan karena dapat mempengaruhi ketercapaian hasil program. Sastradipoera (2007) menjelaskan dalam mengembangkan program diklat diperlukan analisis pendekatan awal seperti analisis kinerja, analisis tugas, analisis kajian kompetensi dan survei kebutuhan diklat. Dalam penelitian ini berfokus kepada Ormawa Korps Sukarela Palang Merah Indonesia Unit Universitas Pendidikan Indonesia (KSR PMI Unit UPI) sebagai salah satu organisasi mahasiswa yang menggunakan metode diklat dalam program kaderisasi anggota.

Korps Sukarela Palang Merah Indonesia Unit Universitas Pendidikan Indonesia berdasarkan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga (AD/ART)

Organisasi KSR PMI Unit UPI tahun 2022 merupakan wadah kegiatan intrauniversiter yang berada di bawah naungan perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia dan organisasi kemanusiaan Palang Merah Indonesia serta memiliki hak otonomi untuk mengelola keorganisasian secara khas dan memiliki lingkup kegiatan kemanusiaan baik intrauniversiter maupun ekstra universiter. Ormawa KSR UPI berbentuk Unit Kegiatan Mahasiswa yang berfokus pada ranah medis khususnya pertolongan pertama dan kepalangmerahan di tingkat perguruan tinggi. Kompetensi seorang anggota Korps Sukarela sudah diatur dalam program diklat yang sudah distandarisasi oleh lembaga Palang Merah Indonesia. Mengutip dalam halaman web PMI Jawa barat (2020) Anggota Korps Sukarela memiliki tugas melaksanakan pertolongan/bantuan dalam kesatuan unit terorganisasi di bidang Penanggulangan Bencana, Pelayanan Sosial dan Kesehatan Masyarakat. Anggota sebagai bagian dari sumber daya organisasi diharuskan untuk mengikuti program Pendidikan dan pelatihan, hal ini bertujuan untuk memberikan bantuan kepada anggota dalam meningkatkan kemampuan kerja serta menumbuhkan pengertian peran dirinya dan tujuan organisasi (Ranupandojo dan Husnan dalam Aisyah, 2020). KSR PMI Unit UPI sendiri melakukan pelatihan dan pembinaan terhadap anggota sebagai upaya menyiapkan anggota yang memiliki kemampuan disiplin organisasi, medis, dan manajemen diri yang harus dimiliki seorang relawan. Kurikulum KSR Dasar sebagai standar dasar seorang relawan wajib memenuhi 120 jam kompetensi KSR Dasar. Pemenuhan program diklat KSR Dasar biasanya dilakukan beberapa tahapan seperti pemenuhan penerangan ruangan, tes fisik dan teori dan kemudian praktik pertolongan pertama.

Pandemi Covid -19 memberikan dampak yang signifikan dalam aspek sosial masyarakat, dalam lingkup kampus pemberlakuan *social distancing* menjadi marak dilakukan. Melalui Surat Edaran No. 083 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kegiatan akademik semester genap 2020/2021 di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia dalam masa adaptasi kebiasaan baru (AKB) dalam poin nomor tujuh pada prinsip umum perkuliahan menjelaskan terkait pembatasan kegiatan yang berpotensi kerumunan yang dilakukan oleh kegiatan kurikuler dan ekstra

kokurikuler. Kondisi Pembelajaran Daring banyak mempengaruhi teknis dalam pelaksanaan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) KSR PMI Unit UPI, berbagai penyesuaian mulai dari kurikulum silabus pada setiap mata diklat dirancang agar bisa maksimal dalam pembelajaran daring.

Penerapan ketercapaian kompetensi dalam ranah psimotorik (keterampilan) pada proses pembelajaran daring dinilai sulit dilakukan. Jayul & Irwanto (2020) menjelaskan bahwa tidak semua metode pembelajaran daring dapat digunakan dalam proses pendidikan jasmani khususnya yang berkaitan dengan aspek psikomotorik dalam praktikum. Kesenjangan Metode, sarana dan prasarana dalam metode pembelajaran daring dengan tujuan pembelajaran menjadi permasalahan yang sering terjadi dalam lapangan. Hal ini juga dirasakan ormawa KSR UPI dalam pelaksanaan program diklat lanjutan ke-36 yang dilakukan secara daring, Fahrudin (2021) dalam Laporan pertanggungjawaban kegiatan Pendidikan dan Pelatihan Lanjutan ke 36 KSR PMI Unit UPI mengemukakan sulitnya pelatih dalam memfasilitasi praktik peserta pelatihan agar memiliki pengalaman belajar yang sama dalam mata diklat bantuan hidup dasar, keterbatasan media yang dibutuhkan peserta dalam melakukan praktik prosedur Resusitasi Jantung Paru menjadikan kompetensi yang diharapkan sulit tercapai. Pemanfaatan dan pengembangan media Pembelajaran di KSR PMI Unit UPI dinilai masih kurang efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran daring, penggunaan media pembelajaran bentuk relia yang sering kali digunakan pada pembelajaran luar jaringan kurang cocok dengan karakteristik pembelajaran daring, keterbatasan pengembangan media pembelajaran jenis lain juga menjadi salah satu sulitnya mencapai tujuan kompetensi pembelajaran daring khususnya pada mata diklat keterampilan. Perlu adanya media yang cocok dalam mencapai tujuan kompetensi keterampilan dalam diklat berbasis pembelajaran daring agar mampu mencetak peserta diklat yang berkompoten sesuai dengan standar kelulusan yang ditetapkan.

Pemanfaatan teknologi seperti Media Pembelajaran berbasis Komputer atau bisa juga disebut *Computer Based Intruction* sudah banyak digunakan pada era teknologi 4.0 pada saat ini, *Computer Based Intruction* dalam Irfan dkk, (2014)

memungkinkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar yang interaktif dan individual. Pembelajaran secara daring dan CBI secara tidak langsung sangat berdampingan satu sama lain, tidak bisa dipungkiri penggunaan teknologi komunikasi dan informasi saat ini khususnya banyak digunakan dalam kepentingan Pendidikan, mulai dari penggunaan *software* Whatapps, Zoom Meeting, Google Meeting, ataupun yang memang dirancang untuk kepentingan Pendidikan seperti Google Classroom. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dan CBI sering kali ditemui dalam proses pembelajaran saat ini. Karakteristik MPI dalam pembelajaran daring dinilai sangat cocok untuk membantu siswa dalam meningkatkan dan mengklarifikasi konteks abstrak menjadi lebih konkret, disisi lain membuat peserta didik tidak mudah bosan serta menuntut aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Afif (2021) Hasil Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang diimplementasikan pada pembelajaran daring akibat covid menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh hasil kuesioner peserta didik. Maka dari itu penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dinilai ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran daring khususnya pada diklat KSR ini. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kriteria yang ada dilapangan. Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe simulasi dinilai dapat menjadi solusi terkait gap pembelajaran dalam hal praktik pada pembelajaran daring, hal ini sesuai dengan *cone of experience* milik Edgar Dale dimana simulasi dapat dikatakan juga sebagai pengalaman buatan (*Contrived Experience*) dapat menjadi alternatif dari pengalaman langsung yang biasanya harus diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat praktik.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan sebelumnya penulis memfokuskan penelitian ini kepada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang ter standarisasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun standarisasi media pembelajaran akan dilakukan melalui proses *expert judgement* yang terdiri oleh ahli Media dan ahli Konten serta pengguna yaitu peserta diklat. Pengembangan Media ini didasari atas permasalahan pembelajaran daring khususnya pada materi diklat praktik yang sulit mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, kurang sesuai media yang ada dengan metode pembelajaran daring dirasa perlunya media baru yang cocok digunakan dan memang dirancang untuk keperluan Pendidikan khususnya. Penelitian dilakukan di Unit Kegiatan Mahasiswa Korps Sukarela PMI Unit UPI dikarenakan peneliti juga merupakan dari anggota UKM dimana peneliti tahu dan paham bagaimana metode, sarana dan prasarana yang digunakan pada Lembaga ini.

Penelitian lebih bersifat perancangan dan pengembangan terkait sejauh mana dan bagaimana proses atau tahapan dalam membuat suatu multimedia pembelajaran interaktif, untuk ini peneliti mengangkat judul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe Simulasi bagi Relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia (Studi Design and Development Pada Mata Diklat Bantuan Hidup Dasar di UKM KSR PMI Unit UPI)*”. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk keberlangsungan peningkatan mutu pembelajaran daring dan mandiri bagi khususnya Relawan anggota UKM KSR PMI di Universitas Pendidikan Indonesia dan anggota – anggota relawan lain diseluruh Indonesia .

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan secara umum dalam penelitian ini ialah bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe Simulasi bagi Relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia.

Adapun untuk rumusan masalah secara khusus ialah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengumpulan data kebutuhan dasar untuk kebutuhan perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia?

2. Bagaimanakah proses desain dan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis tipe *Simulasi* bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia?
3. Bagaimanakah proses implementasi media dalam hasil uji validitas Ahli media dan ahli materi terhadap penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis tipe *Simulasi* bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia?
4. Bagaimanakah evaluasi dalam uji kelayakan penggunaan oleh pelatih dan peserta diklat terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis tipe *Simulasi* bagi relawan palang merah di Universitas Pendidikan Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan Palang Merah Indonesia di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Mengetahui apa saja kebutuhan dalam proses perancangan pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana proses desain dan pengembangan Pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia?
3. Bagaimana hasil validasi para ahli pada produk Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia tahap awal?
4. Bagaimana kelayakan penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif tipe *Simulasi* bagi relawan Palang Merah di Universitas Pendidikan Indonesia tahap *final*?

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Adapun pemaparan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan kontribusi kepada pemikiran, pembelajaran dan penelitian yang berhubungan dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif dan pembelajaran daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu dapat dijadikan alternatif acuan dalam penelitian terkait pengembangan Pendidikan.
- b. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Pendidikan yaitu dapat menambahkan kajian keilmuan terkait media pembelajaran, khususnya dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif
- c. Bagi Guru yaitu dapat dijadikan alternatif dalam penyampaian materi belajar baik saat pandemik maupun setelah pandemik berakhir
- d. Bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat memberi kemudahan serta meningkatkan minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran daring saat pandemik .
- e. Bagi Peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia serta sebagai praktik pengalaman pengembangan suatu media pembelajaran setelah belajar disiplin ilmu ke teknologi Pendidikan selama masa perkuliahan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada penyusunan skripsi ini yang mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 terdiri atas :

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Pada Kajian pustaka hal – hal yang dibahas mencakup konsep dan teori yang berkaitan dengan variabel – variabel keilmuan dalam penelitian skripsi ini, Adapun sub bab nya meliputi Media Pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif, dan Mata Diklat Pertolongan Pertama Dasar.

3. Bab III: Metode Penelitian

Metode penelitian ini berisi mengenai penjelasan peneliti dalam Menyusun penelitiannya. Metode penelitian sendiri meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Hasil temuan penelitian dijabarkan dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan temuan penelitian.

5. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Simpulan, implikasi, dan rekomendasi berisi tentang kesimpulan yang dicapai berdasarkan hasil analisis temuan penelitian dan dari saran bagi pihak-pihak yang terkait