

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran tentu perlu adanya bahan ajar sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran. Menurut Ahmad (2010). Menurut Prastowo (2014), bahan ajar merupakan segala bahan yang disusun secara sistematis, yang memuat kompetensi yang harus dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Sependapat dengan hal tersebut, Ilmiwan, dkk (2013), menyebutkan bahwa bahan ajar berisikan seperangkat materi yang terstruktur, yang dijadikan representasi penjelasan pengajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Menurut Dick & Grey (2015) menyatakan bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Suatu bahan ajar dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional yang akan digunakan oleh pendidik untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Tenaga pendidik menggunakan bahan ajar sebagai pedoman yang

akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. Bahan ajar sebagai hal yang penting (Agustina, 2018) harus memiliki karakteristik yang sesuai yang dengan tingkat perkembangan yang dimiliki oleh siswa.

Jenis-jenis bahan ajar menurut Daryanto dan Dwicahyono (dalam Nurmalia, 2020) adalah bahan ajar pandang (visual), yaitu bahan ajar berjenis cetakan seperti buku; bahan ajar dengar, seperti kaset; bahan ajar pandang dengar, seperti video dan film; bahan ajar multimedia interaktif seperti CAI (*Computer Assited Instruction*), CD (*Compact disk*), dan web (*web based learning materials*). Menurut Suryaman (dalam Ruhiat, 2019), jenis bahan ajar meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi atau materi pembelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi serta respons umpan balik hasil evaluasi.

Berbagai jenis bahan ajar dapat disusun sebagai bahan ajar digital yang dibutuhkan di era revolusi 4.0 dengan dukungan kemajuan teknologi. Penghubung untuk mengatasi dari adanya kerumitan serta materi yang belum jelas pada saat manual maka Teknologi Informasilah yang menjadi solusi. Wibawa (2016) menyatakan, bahan ajar digital selain membantu pendidik juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengaplikasian dari multimedia dalam menyajikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi serta keaktifan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Efendi, dalam Safitri 2018).

Kenyataan di lapangan menunjukkan, penggunaan bahan ajar digital sudah banyak dilakukan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Faisal, dkk (2020) adalah mengembangkan bahan ajar digital dengan Platform Canva. Hasil dari penelitian ini adalah guru mampu membuat bahan ajar digital sederhana menggunakan canva dan memadukannya dengan platform lain, seperti youtube dan *quizziz*. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Khamidah, dkk (2019), yaitu mengembangkan bahan ajar digital interaktif dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasilnya adalah membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Maskur, dkk (2021), yaitu mengembangkan bahan ajar digital berbasis android agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa disabilitas. Dari hasil penelitian-penelitian diatas, sayangnya bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut belum ada yang memuat ajaran falsafah *Tri Hita Karana*.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Sukasada pada Bulan Agustus, terdapat beberapa permasalahan dalam penggunaan bahan ajar. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya adalah pengembangan bahan ajar belum banyak dilakukan oleh guru. Bahan ajar yang digunakan masih berupa bahan cetakan sehingga dalam pembelajaran daring siswa masih datang ke sekolah untuk mengambil materi pembelajaran. Kejelasan materi pada bahan ajar yang digunakan sulit dipahami oleh siswa. Bahan ajar yang memuat falsafah *Tri Hita Karana* belum ada di sekolah.

Mengacu pada permasalahan yang telah ditemukan di lapangan, maka upaya yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan melakukan pengembangan bahan ajar digital dengan memadukan falsafah *Tri Hita*

Karana agar siswa dapat memahami konsep *Tri Hita Karana*. Bahan ajar yang berbentuk digital menjadi sebuah solusi guna memudahkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi falsafah *Tri Hita Karana* dalam bahan ajar memberikan contoh-contoh nyata bagi siswa, yang dapat membantu siswa memahami materi atau konsep dengan mudah. Hal ini karena sesuai dengan filosofi hidup masyarakat Bali. Dengan bahan ajar Lestari, siswa diharapkan dapat belajar secara efektif dan memberikan pengalaman yang berbeda kepada peserta didik kelas I SD Negeri 2 Sukasada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Belum adanya bahan ajar digital yang memadukan konsep falsafah *Tri Hita Karana* di Sekolah dasar.
- 2) Bahan ajar yang digunakan masih berupa bahan cetakan.
- 3) Cara penyampaian materi yang disampaikan guru terkadang sulit dipahami oleh siswa.
- 4) Di masa pandemi siswa memerlukan bahan ajar yang berbentuk digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada belum adanya bahan ajar digital yang memadukan konsep falsafah *Tri Hita Karana*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana bahan ajar “Lestari” untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar kelas I SD?
- 2) Bagaimana kualitas bahan ajar “Lestari” ditinjau dari hasil uji ahli?
- 3) Bagaimana kualitas bahan ajar “Lestari” berdasarkan respons praktisi?
- 4) Bagaimana kualitas bahan ajar “Lestari” berdasarkan respons siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menghasilkan bahan ajar “Lestari” untuk tema 6 subtema 2 lingkungan sekitar kelas I SD.
- 2) Untuk mengetahui kualitas bahan ajar “Lestari” ditinjau dari hasil uji ahli.
- 3) Untuk mengetahui kualitas bahan ajar “Lestari” berdasarkan respons praktisi.
- 4) Untuk mengetahui kualitas bahan ajar “Lestari” berdasarkan respons siswa.

1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat, secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengetahuan tentang bahan ajar Lestari dengan penanaman konsep falsafah *Tri Hita Karana*.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Pengembangan bahan ajar Lestari dapat membantu siswa membangun karakter.

b) Bagi Guru

Pengembangan bahan ajar Lestari dapat digunakan sebagai bahan ajar di dalam proses pembelajaran serta memberikan wawasan tambahan dalam meningkatkan keterampilan guru.

c) Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan bahan Lestari diharapkan dapat membantu kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Pengembangan bahan ajar Lestari diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai pengembangan bahan ajar digital yang berlandaskan falsafah *Tri Hita Karana*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan *product* berupa bahan ajar “Lestari” untuk tema 6 subtema 2 pada siswa kelas I. Spesifikasi produk pada bahan ajar ini adalah sebagai berikut.

- 1) Sampul dirancang dengan komposisi warna yang menarik.



Gambar 1.1
Gambaran Awal Sampul *Bahan Ajar Lestari*

- 2) Pada bagian bahan ajar terdapat deskripsi materi agar mempermudah pengguna dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.2
Gambaran Bahan Ajar Materi Tri Hita Karana

- 3) Bahan ajar “Lestari” menggunakan Bahasa yang mudah untuk dipahami seusia kelas I SD.

- 4) Bahan ajar yang dikembangkan adalah materi dalam buku siswa tema 6 subtema 2 semester 2 kelas I SD.
- 5) Pada setiap halamannya terdiri dari berbagai pertanyaan yang akan dijawab dengan cara menjodohkan sehingga mendorong siswa agar memahami materi selama proses pembelajaran.

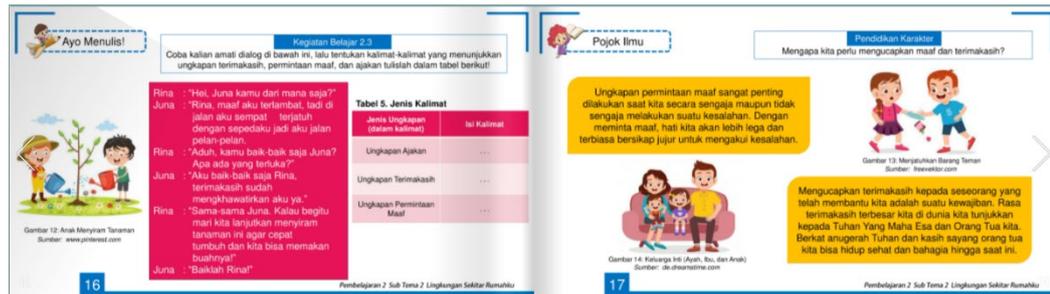


Gambar 1.3
Gambaran Beberapa Pertanyaan Terkait Tri Hita Karana



Gambar 1.4
Gambaran Awal Bagian Isi Bahan Ajar Lestari

- 6) Bahan ajar "Lestari" yang dikembangkan berisi gambar menarik dan warna cerah pada tiap halaman sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.



Gambar 1.5
Gambaran Bahan Ajar Lestari Dengan Warna Cerah

7) Bahan ajar “Lestari” yang dibuat menggunakan aplikasi *Flippbook Maker*.

1.8 Definisi Istilah

Penjelasan istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yg didesain buat menyebarkan suatu produk baru atau bisa memperbaiki produk yg sudah terdapat dan juga bisa dipertanggungjawabkan.
- 2) Bahan ajar “Lestari” adalah materi bermuatan *Tri Hita Karana* sebuah bahan ajar yang berupa buku, yang di dalamnya dikemas secara menarik agar siswa lebih tertarik pada saat proses pembelajaran.
- 3) Materi ajar pada buku siswa tema 6 subtema 2 merupakan materi siswa kelas I SD dengan kumpulan muatan mata pelajaran seperti PKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP dan PJOK.
- 4) Model ADDIE adalah contoh pengembangan, yang terdiri berdasarkan 5 tahap. Adapun tahapan-tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).