

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Banyak variasi pendidikan yang digunakan untuk mencapai suatu pembelajaran. Agar pendidikan dapat tetap berjalan dalam kemajuan teknologi informasi, pemberian suatu inovasi yang berbeda merupakan upaya yang dapat menambah daya tarik pendidikan. Masuknya *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) di Indonesia, kegiatan pembelajaran di sekolah sangat merasakan dampaknya, karena semua pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru dituntut untuk bisa menggunakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran dengan baik agar kegiatan pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran berperan penting sebagai pemimpin pembelajaran. Pembelajaran daring, mengakibatkan guru dituntut harus bisa membuat suasana pembelajaran tetap berjalan dengan baik sebagaimana mestinya (Sabaniah dkk., 2021). Seperti yang dikemukakan oleh (Ilahi dan Nani, 2016), guru memiliki peran penting sebagai manager yang dapat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran. Proses pembelajaran daring, menghendaki guru dan siswa dipertemukan dengan jarak jauh tidak dalam satu ruangan di sekolah, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Schoology*, dan lain-lain. Siswa juga dituntut harus bisa belajar secara mandiri dirumah masing-masing. Guru harus bisa

memberikan atau menciptakan metode, model, media pembelajaran dan bahan ajar yang bisa dipakai kelas *online*. Bahan ajar berperan penting untuk mengemas materi pembelajaran terutama pada pembelajaran daring. Proses pembelajaran daring sangat membutuhkan bahan ajar yang bisa membantu guru untuk mengemas materi yang memiliki sifat abstrak.

Bahan ajar merupakan semua jenis bahan dengan bentuk yang sistematis yang bisa meringankan permasalahan guru dan siswa pada aktivitas pembelajaran ketika menuntaskan tujuan pembelajaran (Rahmawati dkk., 2021). Keberhasilan proses pembelajaran bisa ditentukan dari bahan ajar yang digunakan tersebut. Pada hakekatnya bahan ajar dimaksudkan untuk membantu memecahkan permasalahan yang berasal dari siswa, guru atau lingkungan selama proses pembelajaran. Karena bahan ajar memiliki peran penting, antara lain dapat memberikan motivasi kepada anak selama pembelajaran, dapat memberikan pengetahuan yang luas terhadap materi pelajaran, dan membantu anak dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Tersedianya bahan ajar siswa dapat memahami dan menelaah materi dengan cepat, sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan tuntas tanpa adanya kendala dan hambatan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti ketika PLPbD (Pengenalan Lingkungan Pembelajaran berbasis Daring), kegiatan pembelajaran yang berjalan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo dilaksanakan secara daring di *Google Classroom* dengan bahan ajar *handout*. Proses pembelajaran yang berlangsung yaitu, siswa diberi materi yang disusun oleh guru dalam bentuk *file pdf* dan diberi evaluasi berupa soal uraian. Penyajian materi dalam *file pdf* tersebut, gambar yang digunakan sebagai contoh materi kurang lengkap, tampilan kurang menarik dan

tidak didesain dengan warna. Proses tersebut dapat meningkatkan kebosanan siswa dalam memahami dan menurunkan minat belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan (Rahmawati dan Hasanah, 2021), bahwa guru dituntut mempunyai kreativitas dalam mengaktualisasikan ide-ide baru untuk dituangkan dalam bahan ajar, sehingga dapat mengakibatkan siswa senang dan nyaman pada saat proses belajar. Hasil observasi berikutnya yaitu kurangnya penggunaan sumber belajar berupa buku lembar kerja siswa dan buku paket secara baik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa di kelas X MIPA, tidak jarang dalam proses pembelajaran siswa hanya diberikan tugas oleh guru, selanjutnya siswa dituntut untuk mengerjakan dan belajar mandiri dengan bantuan buku LKS dan buku paket sebagai sumber belajar. Pada saat proses mengerjakan dan belajar tersebut siswa tidak ada panduan atau pendampingan dari guru secara daring. Kegiatan yang berlangsung tersebut siswa tidak bisa memberikan atau bertukar pendapat antarsiswa atau dengan guru. Proses tersebut menjadikan pembelajaran berjalan kurang efektif karena tidak ada umpan balik kepada siswa secara langsung.

Berdasarkan kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran Biologi pada bulan Februari 2021 terhadap hasil belajar siswa. Jawaban yang ditulis antarsiswa cenderung sama dan sangat mirip. Berdasarkan hasil nilai tugas sekitar 38,89% dari 36 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dengan kriteria 75. Hasil tersebut diakibatkan karena kurangnya minat membaca dan belajar siswa terhadap materi. Melihat permasalahan yang ada di atas, pengembangan bahan ajar *handout* penting dilakukan.

Bahan ajar *handout* yang dirancang peneliti dapat menjadi bahan ajar dan sumber belajar baru yang menarik. Bahan ajar *handout* dibuat dengan desain yang

berwarna, kata dan kalimat yang dikombinasikan berwarna, dan ditambah gambar yang sebagian diambil langsung dari alam. Hal tersebut dapat menjadikan bahan ajar *handout* lebih menarik, sehingga dapat menyenangkan dan membuat nyaman siswa belajar, dan dapat meningkatkan minat baca siswa. Purwadhi (2019) menyatakan, proses pembelajaran yang menyenangkan dapat melatih keseimbangan fungsi dari otak kanan dan kiri, dan dapat menumbuhkan percaya diri siswa, jika dalam pengelolaannya memanfaatkan media berbasis teknologi. Bahan ajar *handout* ini dapat menjadi produk dengan tampilan baru yang dapat dijadikan bahan ajar yang menarik di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

Hampir seluruh siswa SMA Negeri 1 Tegaldlimo memiliki alat penunjang belajar seperti *handphone* dan laptop yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara daring. Seluruh siswa tersebut rata-rata sudah lancar mengoperasikan media penunjang belajar tersebut dengan baik. Sehingga dalam penyajiannya, produk bahan ajar *handout* ini didistribusikan secara *online*. Siswa dapat mengakses produk ini dari rumah masing-masing atau di tempat mereka belajar.

Materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar *handout* yaitu Ruang Lingkup Biologi. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model (ADDIE), yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk bahan ajar berupa *handout* yang dapat membantu proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang bisa diungkapkan:

1. Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tegaldlimo dilaksanakan secara daring dengan bahan ajar berupa materi yang disusun dalam bentuk *file pdf* dengan penyajian tidak berwarna, kurang menarik gambar yang digunakan untuk contoh masih kurang. Berdasarkan hal tersebut, dapat menyebabkan minat belajar siswa menurun.
2. Kegiatan pembelajaran daring yang berlangsung, guru sering hanya memberikan tugas kepada siswa. Selanjutnya siswa belajar dan mengerjakan tugas secara mandiri dengan sumber belajar buku LKS dan buku paket. Proses tersebut menjadikan pembelajaran berjalan kurang efektif karena tidak ada umpan balik kepada siswa.
3. Pada evaluasi pembelajaran, dari jawaban yang dikumpulkan siswa mayoritas sama atau mirip antar-siswa. Hasil tersebut dikarenakan kurangnya minat baca dan belajar siswa sumber belajar.
4. Guru di SMA Negeri 1 Tegaldlimo belum memiliki variasi bahan ajar baru seperti *handout* dengan desain tampilan yang menarik, berwarna, dan dilengkapi gambar yang sebagian diambil dari alam.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, proses pembelajaran daring yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tegaldlimo memerlukan bahan ajar tambahan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa menginginkan adanya variasi bahan ajar dengan tampilan baru yang disusun menarik, berwarna dan bergambar. Maka, fokus penelitian ini yaitu, mengembangkan produk bahan ajar *handout* dengan materi ruang lingkup biologi yang diuji dengan uji validitas dan uji kepraktisan produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun bahan ajar *handout*?
2. Bagaimana validitas bahan ajar *handout* untuk pembelajaran biologi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo?
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *handout* untuk pembelajaran biologi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah maka terdapat tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun bahan ajar *handout*.
2. Mengetahui validitas bahan ajar *handout* untuk pembelajaran biologi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.
3. Mengetahui kepraktisan bahan ajar *handout* untuk pembelajaran biologi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan ini disajikan dalam manfaat teoritis dan praktis.

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini ditujukan dapat menjadi pedoman untuk menyelesaikan masalah dalam kesulitan belajar siswa di SMA.

2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan teori pada pengembangan bahan ajar yang baik untuk pembelajaran di SMA.

b. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi bahan ajar yang bermanfaat untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Hasil penelitian diharapkan bisa membantu siswa sebagai alat untuk mempermudah belajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian yaitu, bahan ajar Biologi berupa *handout*. Produk yang dibuat dikemas dengan desain berwarna, kata dan kalimat yang ditulis berwarna, dan dilengkapi gambar menarik yang disesuaikan dengan materi. Materi yang ditulis dalam produk ini mengacu pada KD yang memuat materi Ruang Lingkup Biologi. Materi yang dimasukkan sebelumnya diseleksi terlebih dahulu untuk mendapatkan poin-poin penting dari materi. Sehingga produk ini menyajikan materi yang memiliki bentuk minimalis. Pendistribusian produk dilakukan secara *online*, dapat diakses oleh siswa sesuai dengan tempat mereka belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *handout* ini dikembangkan atas dasar hasil analisis kebutuhan pada proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tegaldlimo. Kegiatan pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Tegaldlimo sudah memakai bahan ajar berupa materi yang ditulis dalam bentuk *file pdf*. Desain yang digunakan dalam penyajian materi tersebut kurang menarik. Belum dikembangkan bahan ajar berupa

handout yang memiliki penyajian desain menarik, berwarna, dan gambar yang menarik sesuai dengan materi. Maka dari itu, pengembangan bahan ajar berupa *handout* penting dilakukan untuk memberikan bahan ajar dengan penyajian baru yang dapat membantu dalam pembelajaran daring serta dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh siswa di SMA Negeri 1 Tegaldlimo.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan bahan ajar *handout* bisa diuraikan sebagai berikut.

1. Berdasarkan model penelitian yang dipakai, proses pengembangan dapat menciptakan produk bahan ajar *handout* yang sama dengan karakteristik bahan ajar.
2. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa bahan ajar *handout* yang bisa dipakai sebagai bahan ajar yang bisa membantu dalam permasalahan proses pembelajaran guru dan siswa.

Keterbatasan pengembangan bahan ajar *handout* dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan produk ini hanya mencakup materi ruang lingkup biologi yang masuk dalam kompetensi dasar menjelaskan ruang lingkup biologi pada kelas X MIPA.
2. Uji coba produk yang dilakukan pada pengembangan ini yaitu uji validitas dan kepraktisan produk.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dibuat untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka dibuatkan definisi istilah sebagai berikut.

1. Bahan ajar yaitu semua bahan yang dapat membantu guru di kelas (Saputra, 2021). Bahan ajar memiliki bentuk secara tertulis atau tidak tertulis. Bahan ajar memiliki fungsi dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi-materi bersifat abstrak yang sulit dijelaskan secara lisan. Sehingga peneliti memaparkan bahan ajar adalah seluruh bahan yang dipakai oleh guru sebagai jembatan untuk siswa dalam memahami materi, sehingga dapat mengurangi beban guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. *Handout* adalah bahan ajar yang memiliki bentuk minimalis yang menjelaskan ringkasan-ringkasan materi. Sejalan dengan (Muliawati dkk., 2016), bahwa *handout* yaitu, bahan ajar yang dapat meringankan masalah siswa saat belajar dengan karakteristik *handout* yang dapat meringkas materi yang padat dan dapat dibawa kemana-mana. Bahan ajar *handout* yang dikembangkan dirancang dengan tampilan baru yang berwarna, menarik dan dilengkapi contoh gambar. Gambar yang digunakan dalam *handout* sebagian diambil dari alam.

