

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang kendali yang begitu krusial sebagai faktor kunci dalam kehidupan manusia, yang diharapkan akan terus mengalami kemajuan sejalan dengan perkembangan zaman di masa mendatang. Tujuan dari adanya proses pendidikan adalah untuk membentuk intelektual dan sikap dalam menghadapi permasalahan di kehidupan bermasyarakat. Hal ini juga senada dengan pendapat dari Al Rasyid (2012) yang menyatakan bahwasanya pendidikan mencakup segala hal dalam kehidupan yang berpengaruh pada perkembangan seseorang.

Pada saat ini pendidikan menjadi hal yang cukup serius diperbincangkan di kalangan masyarakat. Setiap orang sudah dapat mengenyam pendidikan hingga tinggi apalagi pada kalangan siswa sekolah dasar (SD). Selain itu, pendidikan juga menjadi hal yang krusial dengan banyaknya permasalahan dari mulai sistem pembelajaran, sarana prasarana, fasilitas, bahan ajar penggunaan strategi, model serta metode pembelajaran yang terdapat di beberapa sekolah dalam proses pendidikannya.

Pada proses pendidikan keterlaksanaannya sangat bergantung pada kualifikasi guru serta faktor penunjang lain yaitu seperti sarana prasarana, media pembelajaran dan fasilitas pada saat proses pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran dimana ada komunikasi antara siswa dengan guru yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara keduanya. Ketercapaian

pemahaman yang baik dalam proses penerimaan informasi mengenai pembelajaran akan memiliki efek yang signifikan pada prestasi belajar siswa. Sehingga, peran guru dan juga siswa pada kegiatan belajar mengajar begitu krusial. Guru dituntut agar dapat memegang peran sebagai pendamping dalam proses belajar mengajar, sementara murid diharapkan agar dapat melaksanakan pembelajaran yang konstruktivisme atau dapat menemukan/menciptakan pengetahuannya sendiri. Proses belajar mengajar yang menekankan pendekatan yang memiliki pusat pada murid atau *student-centered* ini secara tidak langsung dapat membuat guru untuk terlibat secara lebih dinamis dan bervariasi dalam proses pengajaran serta membuat murid dapat berperan serta secara aktif baik secara perseorangan maupun dalam grup untuk mengatasi suatu permasalahan.

Proses pengajaran guru yang aktif dan bervariasi mampu mewujudkan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan menerapkan strategi, menggunakan model dan metode yang tepat, serta memanfaatkan bahan ajar dan media pembelajaran, guru mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan efektif. Salah satu keberhasilan dari pencapaian hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan bahan ajar yang disediakan. Adanya bahan ajar maka, dapat menunjang keberhasilan ketercapaian kompetensi siswa dengan menambah wawasan serta pengalaman siswa. Bahan ajar berfungsi sebagai sesuatu yang menjembatani antara guru dan siswa. Melalui penggunaan bahan ajar, siswa akan didorong untuk mengembangkan pemahaman konstruktivis dalam proses belajar mereka. Bahan ajar yang difokuskan pada literasi perlu memberikan peluang kepada

murid untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka, kemampuan berproses, dan kemampuan literasi mereka.

Dari hasil observasi di SDN Benowo 1 pada tanggal 22 November 2021 bahwasannya pada sekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran tematik. Siswa yang belajar cenderung pasif dikarenakan siswa cenderung memperoleh informasi secara dominan melalui penjelasan guru dan materi buku pelajaran. Sekolah juga memiliki lab komputer yang berisi 40 komputer dan juga LCD Proyektor di ruang kelas. Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan Bu Ita selaku guru kelas V SDN Benowo 1, pembelajaran yang digunakan yakni pembelajaran tematik dengan menggunakan materi ajar utama buku tema. Bu Ita mengatakan bahwa beliau merasa kesulitan mengajarkan materi pada tema 4 subtema 1 utamanya muatan IPA yakni tentang peredaran darah.

Selain dari hasil wawancara serta pengamatan yang dilaksanakan peneliti yaitu analisis angket siswa pada pra penelitian. Dari hasil analisis angket siswa yang diperoleh bahwa 85% siswa menyukai pembelajaran tematik yang saat ini sedang dilakukan hanya saja pembelajaran dengan menggunakan model tematik 60% siswa jadi sulit mengerti terhadap informasi yang disampaikan oleh guru melalui materi pembelajaran, sehingga bagi 55% siswa, pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik. Sebanyak 95% siswa menyatakan pernah menggunakan bahan ajar. Ketika siswa diberikan pilihan menyukai pembelajaran dengan bahan ajar sebanyak 87,5% siswa menjawab iya. Sebanyak 90% siswa menjadi lebih paham terhadap materi jika menggunakan bahan ajar. Sebanyak 70% siswa memilih bahan ajar berbasis teknologi, 30% siswa memilih

bahan ajar berbasis cetak. Sebanyak 70% siswa menyukai pembelajaran menggunakan komputer. Sebanyak 65% siswa tidak menyukai bahan ajar yang menggunakan soal dan sebanyak 100% siswa tidak pernah menggunakan bahan ajar berupa *handout*.

Handout adalah suatu jenis materi pendukung yang berisi ringkasan informasi yang diberikan secara gratis kepada siswa sebagai alat bantu belajar. Pengembangan *handout* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Berikut tiga penelitian yang pernah dilakukan. Pengembangan peneliti terdahulu yang pertama yaitu pada tahun 2019, Yunita Asiyani menghasilkan penelitian yang berjudul "*Handout* Berbasis Elektronik menggunakan Teknik Mnemonik Akrostik pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Peserta Didik Kelas X di SMA/MA". Pada tahun 2014, Retno Ningtyas dan Tri Nova Hasti Yunianta menyusun penelitian dengan judul "*Pengembangan Handout* Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.". Pada tahun 2017, Kelik Purwanto dan Aulia Rahmawati menghasilkan penelitian dengan judul "*Pengembangan Handout* untuk Siswa Kelas V SDN 14 Koto Baru pada Materi Bermain Drama".

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dikembangkan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya. Dimana sebanyak 65% siswa tidak menyukai bahan ajar yang menggunakan soal dan sebanyak 70% siswa menyukai pembelajaran menggunakan komputer dan hal ini didukung dengan tersedianya komputer sejumlah 40 buah di SDN Benowo 1. *Handout* berbasis elektronik diciptakan dalam bentuk aplikasi

perangkat lunak agar dapat digunakan pada handphone dan komputer dengan cara menjalankan program aplikasi yang telah dibuat dengan software unity.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan informasi atau konteks yang telah diberikan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa terdapat sebuah rumusan masalah yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya berdasarkan validasi ahli?
2. Bagaimanakah keefektifan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa?
3. Bagaimanakah kemenarikan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya berdasarkan respon siswa dan guru?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasar pada rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Untuk Mengembangkan *handout* berbasis pada elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya yang valid berdasarkan validasi ahli.

2. Untuk mengembangkan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya yang efektif berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan *handout* berbasis elektronik tema 4 subtema 1 pada kelas V SDN Benowo 1 Surabaya yang menarik berdasarkan respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berikut adalah spesifikasi yang diinginkan untuk produk dalam penelitian ini, yakni:

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan merupakan *handout* berbasis elektronik yang dapat digunakan pada komputer maupun android.
2. *Handout* elektronik meliputi materi yang terkandung dalam pembelajaran kelas V pada tema 4 (Sehat itu Penting), subtema 1 (Peredaran Darahku Sehat), dan pembelajaran 1, 2, serta 5.
3. *Handout* berbasis elektronik ini merupakan salah satu materi ajar pendukung proses belajar mengajar yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, serta Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan pembelajaran pada kelas V.
4. Jenis bahan ajar *handout* berbasis elektronik tergolong ke dalam jenis bahan ajar berbasis teknologi.
5. *Handout* berbasis elektronik terdiri dari 4 menu yakni menu petunjuk, informasi, profil, dan belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *handout* berbasis elektronik mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Bahan ajar *handout* berbasis elektronik hanya terbatas pada subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 5.
2. Bahan ajar *handout* berbasis elektronik hanya diujicobakan di kelas V SDN Benowo 1.
3. Bahan ajar *handout* berbasis elektronik hanya dapat digunakan di komputer, laptop, maupun handphone android.
4. Keefektifan hanya diambil dari data hasil belajar kognitif siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan dari permasalahan yang dikemukakan, diantaranya:.

1. Untuk siswa, diinginkan bahwa penggunaan *handout* berbasis elektronik ini dapat mengoptimalkan semangat belajar dan pencapaian hasil belajar siswa.
2. Untuk guru, dengan penggunaan *handout* berbasis elektronik ini, diinginkan dapat membantu mempermudah guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta dapat menjadi referensi untuk pengembangan bahan ajar pada materi lain di masa depan.
3. Untuk sekolah, dengan penggunaan bahan ajar berupa *handout* berbasis elektronik ini diinginkan dapat menjadi pertimbangan bagi lembaga sekolah dalam meningkatkan fasilitas berupa sarana dan prasarana dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar sehingga hal tersebut juga akan

berpengaruh terhadap peningkatan kualitas tenaga pendidik beserta peserta didik.

4. Untuk peneliti, dengan penggunaan bahan ajar *handout* berbasis elektronik ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, sehingga memberikan pengalaman berharga dalam konteks penelitian ini.

G. Definisi Istilah

1. Bahan ajar merupakan materi yang digunakan oleh tenaga pendidik atau peserta didik dan memiliki fungsi penting sepanjang proses belajar mengajar.
2. *Handout* ialah bahan ajar pendukung berupa ringkasan materi yang disebarkan secara gratis kepada murid.
3. *Handout* berbasis elektronik merupakan materi ajar pendukung yang berisikan ringkasan materi. Bahan ajar tersebut disebarkan secara gratis kepada murid melalui berbagai media komunikasi, seperti gawai, komputer, internet, dan email.