

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sangat penting bagi semua orang, terutama di era revolusi ini, mendapatkan pendidikan. Pendidikan berubah seiring dengan zaman. Abad ke-21 menyaksikan perubahan yang sangat cepat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum, pendidikan didefinisikan sebagai sekolah di mana guru mengajar, siswa diajar, dan ruang kelas dibuat. Saat ini, siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran selain mengajar. Semakin berkembangnya teknologi saat ini, setiap orang harus tahu cara memanfaatkannya dalam kehidupannya. Teknologi tidak dapat dihindari oleh manusia. Teknologi sangat penting dalam pendidikan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan membantu sekolah juga (Putri, dkk. 2021:3119). Pendidikan pada hakikatnya untuk membantu peserta didik dalam pengembangan diri, yaitu mengembangkan seluruh potensi, kemampuan, dan kualitas pribadinya ke arah yang positif bagi dirinya dan lingkungannya. Proses pendidikan selalu mencakup beberapa kegiatan, termasuk belajar dan pembelajaran (Faizah, 2017:175).

Pembelajaran dan belajar sangat terkait satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Menurut Handayani & Hasibuan (2022:5395) Belajar dapat dikatakan sebagai aktivitas yang dilakukan seseorang di mana aktivitas itu dilakukan dalam proses belajar berupa aktivitas lisan seperti menyatakan, merumuskan dan juga bertanya. Sedangkan menurut Pane & Dasopang (2017:337) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses

membentuk lingkungan di mana siswa tumbuh dan mendorong mereka untuk belajar.

Dalam pendidikan kurikulum digunakan untuk menjadi acuan dalam proses belajar mengajar yang diharapkan mampu untuk menyukseskan tujuan pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah menerbitkan panduan bagi satuan pendidikan sebagai peluang tambahan untuk mengembangkan kurikulum mandiri guna memulihkan pendidikan pada tahun 2022-2024 dan meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan Kurikulum Nasional Kementerian Pendidikan dan Teknologi akan direvisi pada tahun 2024 berdasarkan penilaian pemulihan pembelajaran (Barlian,dkk. 2022:2107). Pada masa sekarang kurikulum pendidikan sudah menggunakan kurikulum merdeka, perubahan kurikulum ini berawal karena krisis pembelajaran yang disebabkan oleh penyebaran virus pada tahun 2019. Oleh karena itu kemendikbudristek melakukan perubahan kurikulum untuk mengatasi krisis pembelajaran (Zakso, 2022:918).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Negeri 4 Tanjungpinang, diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII, VIII sedangkan kurikulum 2013 tetap berlaku untuk kelas IX. Penerapan Kurikulum Merdeka yang ada di sekolah tersebut sudah berlangsung selama kurang lebih 2 tahun yang dimulai dari Tahun Pelajaran 2021-2023.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru IPA di sekolah tersebut menunjukkan bahwa guru sering menggunakan LKPD, PowerPoint, dan buku

cetak dalam proses pembelajaran. Guru juga terkadang mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar salah satu faktornya terdapat dari segi umur, waktu dan kemampuan guru yang masih terbatas. Dari hasil analisis kuesioner yang disebarakan kepada peserta didik bahwa guru kerap kali dalam proses pembelajaran menggunakan buku cetak, LKPD dan PowerPoint. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurangnya minat belajar di kelas, karena bahan ajar yang diberikan hanya terfokus kepada guru saja sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa dengan bahan ajar yang digunakan serta bahan ajar yang tersebut memiliki tampilan kurang menarik dan hanya memuat gambar. Kejenuhan dalam belajar merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Minat belajar artinya ketertarikan peserta didik pada suatu hal. Minat belajar juga menjadi peran besar dalam menentukan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik tidak akan belajar dengan baik jika bahan ajar tidak sesuai dengan minat peserta didik (Sirait, 2016:38).

Berkaitan dengan hasil wawancara dengan guru IPA diperoleh beberapa hal. Pertama, materi yang mengalami kesulitan terdapat pada materi sistem peredaran darah manusia. Hal ini diperkuat dengan angket hasil analisis kebutuhan sebanyak 56,4% peserta didik masih kesulitan memahami konsep sistem peredaran darah manusia dengan bahan ajar yang digunakan guru karena materi yang tertuang sangat padat didominasi dengan teks, tampilan dan gambar yang disajikan kurang menarik dan bahasa/istilah yang sulit dimengerti. Hal tersebut juga didukung dengan hasil belajar peserta didik sebanyak 86,7% peserta didik masih belum

mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Menurut Safitri dkk., (2021:15), kesulitan dalam mempelajari sistem peredaran darah karena materinya luas dan lengkap, Istilah-istilah yang rumit untuk dipahami, dan banyak organ tubuh yang tidak dapat dilihat secara langsung. Materi tentang sistem peredaran darah menjadi rumit bila dipelajari hanya melalui media cetak saja.. Kedua, Bahan ajar yang digunakan guru selama pembelajaran belum bervariasi, sehingga peserta didik merasa membutuhkan bahan ajar tambahan yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep tentang sistem peredaran darah manusia.

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah dengan akreditasi A memiliki sarana dan prasarana yang cukup untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital. Peserta didik diperbolehkan menggunakan handphone/chromebook dalam pembelajaran apabila mendapatkan izin dari guru yang bersangkutan. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar dalam bentuk digital yang nantinya akan membantu peserta didik agar dapat memahami konsep-konsep dalam materi pembelajaran.

Dalam pengembangan bahan ajar sistem peredaran darah manusia digunakan basis audio visual. Peneliti tertarik menggunakan basis audio visual karena berdasarkan hasil gaya belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa gaya belajar peserta didik lebih banyak bersifat visual dan auditori. Kemudian pada saat pembelajaran guru jarang menggunakan video, audio dan juga gambar yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada materi

sistem peredaran darah manusia, sehingga peneliti merasa perlu untuk dikembangkan bahan ajar dengan basis audio visual untuk menunjang dalam tercapaian tujuan pembelajaran dan bisa menjadi bentuk variasi baru dalam mendukung pembelajaran dalam ruang kelas. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Pattaufi & Arnidah (2019:483-484) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual selama proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Ini sangat penting untuk menarik perhatian dan minat siswa terhadap pelajaran di kelas.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berjudul “Pengembangan E-Handout Berbasis Audio Visual Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas VIII”

### **B. Rumusan Masalah**

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah. Rumusan Masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-handout* berbasis audio visual pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas VIII?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-handout* berbasis audio visual pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan *e-handout* berbasis audio visual pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas VIII.
2. Mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas *e-handout* berbasis audio visual pada materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas VIII yang dikembangkan.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa produk perangkat pembelajaran dengan spesifikasi berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar handout berbasis teknologi (*e-handout*)
2. *E-handout* dapat diakses melalui perangkat dengan sistem Android, IOS dan Windows
3. *E-handout* ini disajikan dalam bentuk link HTML yang dapat diakses secara online
4. Produk yang dihasilkan berupa *Pdf* dan juga Link HTML yang nantinya akan mengarah ke website *Heyzine.com*
5. *E-handout* didesain dengan ukuran A4
6. Tulisan menggunakan font *Cambria* ukuran 78 pt dan 26 pt untuk judul dicover, setiap sub judul menggunakan font *Cambria* dengan ukuran 16 pt dan untuk isi materi menggunakan font *Balsamiq Sans* ukuran 14 pt
7. Diedit menggunakan *Canva* kemudian di convert ke *website Heyzine.com*
8. Bagian dari *E-handout* berisikan:

- a. Cover berisikan judul bahan ajar, nama penulis, logo kurikulum merdeka, gambar materi/pendukung dan identitas
- b. Kata pengantar
- c. Daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan video
- d. *Navigation bar E-handout*
- e. Petunjuk penggunaan *e-handout*
- f. CP dan TP sesuai Kurikulum Merdeka
- g. Materi disisipkan video, gambar serta audio
- h. *Glosarium*
- i. Daftar pustaka
- j. Identitas Penulis

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian dan spesifikasi produk yang dikembangkan maka, manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

- a. Dapat memotivasi guru untuk mengembangkan bahan ajar berbasis online
- b. Dapat bermanfaat bagi guru dalam menyampaikan materi sistem peredaran darah manusia kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kurikulum merdeka

##### **2. Peserta Didik**

- a. Dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar
- b. Sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

### **3. Bagi peneliti Lainnya**

- a. Penelitian ini sebagai pengalaman sekaligus memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian Pengembangan E-handout Berbasis Audio Visual Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas VIII.

#### **1. Asumsi**

- a. Dengan menggunakan *e-handout* ini maka aktivitas belajar peserta didik akan lebih menarik dan menumbuhkan semangat baru bagi peserta didik
- b. Dengan menggunakan *e-handout* ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

#### **2. Keterbatasan**

- a. Pengembangan *e-handout* ini hanya difokuskan dan memuat materi sistem peredaran darah manusia kelas VIII
- b. Produk yang dihasilkan harus diakses menggunakan internet dan prasarana yang mendukung

### **G. Definisi Operasional**

1. *E-handout* (Elektronik *Handout*) bahan kajian ringkas yang diambil dari berbagai literatur dan dikembangkan dengan bantuan teknologi dalam bentuk elektronik. Komponen penyusun *e-handout* capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), materi pokok, kuis/evaluasi, dan sumber referensi. *E-handout* dikembangkan dengan model ADDIE mencakup basis



audiovisual untuk membantu peserta didik memahami materi tentang sistem peredaran darah manusia.

2. Audio visual adalah penyajian realitas, terutama melalui pendengaran, penginderaan, dan penglihatan dengan tujuan untuk menampilkan kepada siswa pengalaman pendidikan yang sebenarnya.
3. Sistem peredaran darah manusia adalah salah satu materi pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka yang terdapat pada fase D.

