

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan dalam satuan juga akan terjamin kualitasnya, apabila dilengkapi dengan fasilitas, sarana, dan prasarana pembelajaran yang baik dan lengkap. Sarana dan prasarana pembelajar akan menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini karena dalam belajar membutuhkan suatu alat yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran tersebut. Berkenaan dengan fasilitas pembelajaran dan sarana belajar, proses belajar peserta didik juga membutuhkan sumber belajar untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Pada umumnya pendidik membutuhkan sumber belajar untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Seiring perkembangannya sumber belajar juga diharapkan mampu berkontribusi dalam kemenarikan pembelajaran dan kenyamanan peserta didik dalam belajar dimana pun peserta didik berada baik di sekolah maupun di rumah.

Sumber belajar memiliki banyak jenis atau ragam yang digunakan oleh pendidik baik yang berupa media visual, audio, maupun audio visual. Media-media tersebut juga terbagi menjadi beberapa jenis seperti media elektronik, media cetak, dan media pembelajaran digital atau berbasis aplikasi. Keseluruhan sumber belajar tersebut banyak diciptakan guna memperoleh kemudahan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran juga akan menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Peserta didik akan lebih memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya sebagai seorang pendidik tidaklah asing dengan sumber belajar dan haruslah dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan sumber belajar. Hal ini karena, perkembangan di era globalisasi telah banyak mempengaruhi berbagai bidang tidak terkecuali dalam pendidikan. Pendidik yang memiliki kompetensi profesional yang baik maka akan dapat mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didiknya.

Fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan, terkait dengan sumber belajar adalah apabila sumber belajar yang sudah ada dapat dikembangkan

sedemikian rupa, hingga terbentuk sumber belajar yang baru dan valid, maka proses penyampaian materi pembelajaran akan lebih efisien dan dapat membantu peserta didik dalam memahami sumber belajar. Kenyataannya adalah mayoritas peserta didik belum mampu menguasai kompetensi dasar yang diharapkan pada suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan di SMP Negeri 2 Trimurjo pada tanggal 24 Februari 2020 melalui wawancara dengan guru Mata Pelajaran IPA diperoleh informasi bahwa “kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 2 Trimurjo adalah Kurikulum 2013, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPA adalah 68. Media pembelajaran menggunakan buku paket dan LKPD, dan hanya ada 2 buku yang dijadikan sumber belajar, penggunaan buku paket dan LKPD menurut peserta didik dianggap kurang menarik minat karena untuk mempelajari materinya terlalu panjang sehingga kebanyakan peserta didik malas untuk membaca dan mempelajari, hal lain yang menyebabkan peneliti mengembangkan *handout* karena buku paket tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang dan hanya diperbolehkan untuk dipelajari di sekolah saja sehingga bahan untuk proses mengulang pembelajaran di rumah tidak memiliki sumber belajar. LKPD yang kurang disertai oleh gambar tidak berwarna dan penggunaan kalimat yang kurang kurang efektif cenderung sulit untuk dipahami peserta didik. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran IPA sudah baik, akan tetapi dalam hal pengembangan sumber belajar belum optimal. Hal ini karena menurut penuturan pendidik bahwa buku atau sumber belajar yang digunakan di sekolah tidak boleh di bawa pulang oleh peserta didik sehingga membuat peserta didik kesulitan untuk mempelajari kembali materi pelajaran di rumah. Kondisi seperti ini tentunya merupakan suatu hambatan bagi peserta didik untuk belajar, tanpa adanya sumber belajar yang konsisten dan relevan maka peserta didik kurang dapat belajar dengan optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik tentang kebutuhan media pembelajaran diperoleh hasil bahwa “peserta didik kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran yang terlalu padat (kurang terfokus pada inti materi pembelajaran). Hal ini bersumber dari data yang telah diambil peneliti dengan menggunakan angket di mana terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik yang beberapa pertanyaannya sebagai berikut:

Tabel.1 Hasil Prasurvei

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian merasa ada kesulitan dalam memahami materi IPA yang ada dibuku?	iya, materi yang ada terlalu banyak sehingga susah untuk fokus.
2.	Apakah bahan ajar berupa buku yang kalian miliki saat ini terlihat menarik?	Tidak atau kurang menarik karena terkadang terlalu banyak tulisan
3	Bahan ajar apa yang dimiliki saat ini?	Buku, Lks
4	Intensitas membaca buku	2 kali dalam seminggu
5	Apa kesulitan dalam memahami materi?	Kesulitannya menemukan karakteristik
6	Konsep pembelajaran apa yang diinginkan?	Sederhana, mudah dipahami, menarik

Berdasarkan tabel 1 di atas, bahwa kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terletak pada keadaan sumber belajarnya. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta didik jenuh dan tidak fokus pada pembelajaran. Menurut peserta didik, membaca tulisan yang banyak dan tidak disertai gambar membuat belajar menjadi sulit dan terlalu lelah untuk membaca. sumber belajar hanya terfokus pada buku paket sekolah dan guru, perlu adanya sumber belajar yang menarik misalnya terdapat gambar, penjelasan yang lebih dapat dipahami, tidak membosankan, dapat dibawa pulang dan dipelajari kembali, dan lebih menarik. (berdasarkan hasil analisis Angket yang ada pada Lampiran).

Hasil prasurvei dan analisis kebutuhan peserta didik di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan sumber belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pembelajaran IPA. Hal ini karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran bila sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dapat diulang-ulang atau dipelajari kembali di rumah. Peserta didik juga membutuhkan suatu sumber belajar yang menarik, seperti adanya gambar, berwarna, dan ada penjelasan lebih rinci sehingga peserta didik semakin tertarik dan tidak bosan dalam belajar. Selain itu, peserta didik juga dapat memahami materi pelajaran.

Sumber belajar sangat penting dan perlu guna mempermudah dalam proses pendidikan. Sardiman (2011:59) menyatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta

pehatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. berdasarkan pendapat tersebut maka sumber belajar adalah suatu alat baik cetak maupun elektronik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Manik, dkk (2013) menyatakan bahwa “secara keseluruhan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kontekstual lebih tinggi daripada pembelajaran langsung”. Pembelajaran dapat dilakukan oleh pendidik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran maka perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran menggunakan model kontekstual pada proses atau pada sumber belajarnya. Penelitian ini akan mengembangkan sumber belajar berupa *Handout* pada Mata Pelajaran IPA yaitu pada KD.3.2 Mengklasifikasikan Makhluk Hidup dan Benda Berdasarkan Karakteristik yang Diamati. *Handout* adalah sumber belajar berupa cetakan yang berisi materi pembelajaran secara rinci. Kelebihan dari sumber belajar ini adalah praktis, mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok, dan dapat digunakan di rumah maupun di sekolah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Handout* pada proses belajar akan memberikan banyak manfaat untuk membantu peserta didik dalam belajar. Hal ini karena muatan materi *handout* terfokus pada satu kompetensi dasar, sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi. Selain itu, konsep *handout* akan lebih menarik jika terdapat muatan pendekatan pembelajaran didalamnya. Pembelajaran yang dapat membantu peserta didik lebih lama mengingat materi pembelajaran dan membuat muatan materi lebih bermakna. Konsep pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang disusun dengan mendekatkan materi pelajaran dengan lingkungan sekitar peserta didik. Melalui konsep pembelajaran kontekstual diarahkan kepada pembelajaran nyata yang mungkin pernah menjadi pengalaman nyata peserta didik sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata tersebut. *Handout* yang memiliki muatan konsep pembelajaran kontekstual adalah suatu sumber belajar yang didalamnya terdapat prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual yang terdiri dari prinsip: konstruktivisme, penemuan (inkuiri), masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian autentik. *Handout* berbasis kontekstual dapat disusun sebagai salah satu alternatif belajar dan sebagai pengembangan atau inovasi dalam pembelajaran. Harapan yang ingin dicapai dalam menggunakan *handout* berbasis kontekstual ini dapat membantu

peserta didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas bahwa sumber belajar yang ada perlu untuk dikembangkan sehingga dapat menjadi sumber belajar yang lebih menarik dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Handout* Berbasis Kontekstual Untuk Pembelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Trimurjo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka media memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar maupun pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi yang baik bagi peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berguna untuk meningkatkan nilai guna suatu media sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan dalam penelitian ini adalah *handout* berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA Biologi Kelas VII.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Penelitian akan terfokus apabila mempunyai tujuan yang jelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Pembelajaran *Handout* Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Trimurjo.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Hasil penelitian yang akan dilakukan ini tentunya dapat berguna bagi berbagai pihak termasuk sekolah, guru, peserta didik, maupun peneliti itu sendiri. Kegunaan tersebut dapat dibagi menjadi kegunaan teoretis, dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini akan berguna sebagai khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya untuk penelitian

pengembangan baik bagi guru mata pelajaran IPA, peserta didik, calon guru, maupun untuk mahasiswa pada umumnya.

2. Kegunaan Praktis

Secara Praktis kegunaan penelitian ini berguna bagi guru sebagai bahan referensi untuk mengembangkan kemampuan profesionalitas untuk menambah kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan sebagai sumber belajar yang valid dalam pelajaran IPA.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan produk berupa *handout* berbasis kontekstual, dalam hal ini materi pelajaran diperoleh dari berbagai sumber dan disesuaikan dengan buku pegangan guru maupun peserta didik sehingga diperoleh *handout* yang relevan dengan buku yang biasa digunakan peserta didik dalam belajar. Spesifikasi secara rinci terhadap produk pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Komponen *handout* dalam penelitian ini terdiri dari Judul, identitas Handout, petunjuk penggunaan handout, KI, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Peta konsep, materi pembelajaran, penugasan, soal latihan, dan kunci jawaban soal, Ringkasan, glosarium, Daftar Pustaka.
2. Komponen kontekstual dari Handout yang dikembangkan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual yang meliputi: kegiatan konstruktivisme, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian autentik.
3. Mudah digunakan untuk peserta didik baik secara individu maupun kelompok
4. Dapat digunakan secara berulang-ulang

F. Urgensi Pengembangan

Pembelajaran sebagai suatu proses memerlukan sebuah alat untuk menyampaikan isi materi pembelajaran sehingga mudah dipelajari bagi peserta didik. Oleh sebab itu, sumber belajar menjadi sangat penting untuk dikembangkan guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan melalui penyebaran angket, maka sumber belajar *handout* berbasis kontekstual perlu dan penting untuk dikembangkan karena peserta didik memerlukan sumber belajar yang mudah dimengerti, menarik, dan tidak membosankan serta dapat dipelajari baik di rumah maupun di sekolah. Penelitian ini mengembangkan sumber belajar berbasis

kontekstual dengan menggunakan pembelajaran yang memiliki realitas atau kenyataan atau mungkin pernah menjadi pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

G. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki keterbatasan tersendiri. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini keterbatasan pengembangan yang dialami adalah:

1. Pengembangan produk atau handout ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).
2. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti model pengembangan 4D yakni pengumpulan data mengenai masalah yang ditemukan di lapangan, merancang produk, mengembangkan produk, dan menguji produk.
3. Produk dikembangkan secara terbatas (tidak secara massal).
4. Keterbatasan waktu dan biaya jika produk dikembangkan secara massal.

