

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu proses yang mendorong manusia untuk mengubah kehidupan kearah yang lebih baik dalam mengembangkan kepercayaan diri serta mengembangkan rasa ingin tahu. Kehadiran pendidikan menjadi salah satu modal untuk mendukung kemajuan teknologi, seperti tertera di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Mulyasa (2018:17) menyebutkan bahwa visi dari pendidikan nasional adalah mewujudkan sistem pendidikan pranata sosial yang kuat dan berwibawa, untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif untuk menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Oleh karena itu pendidik memiliki tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif kepada siswa untuk mendukung proses pendidikan itu sendiri. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2 menjelaskan bahwa “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialog.” Dalam melaksanakan proses pembelajaran, pendidik harus mampu memilih bahan ajar yang tepat untuk mencapai tujuan kurikulum dari peserta didik.

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat membawa pengaruh yang hebat dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan IPTEK mempunyai pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan ,hal tersebut dapat dilihat dengan adanya perubahan pada peranan seorang guru sebagai

penyampaian materi pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses belajar mengajar, namun peserta didik juga dapat memperoleh informasi dengan mengakses internet yang sudah berkembang luas.

Bahan ajar mempunyai peran yang sangat penting bagi guru dan peserta didik, karena guru dapat memanfaatkan bahan ajar sebagai pedoman untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran peserta didik. Materi pembelajaran yang dimuat dalam bahan ajar sangat penting bagi peserta didik, oleh karena itu bahan ajar perlu disajikan semenarik mungkin.

Berdasarkan Observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V di SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024, ditemukan bahwa dalam proses belajar mengajar guru cenderung hanya menggunakan bahan ajar berupa buku teks cetak yang sudah disediakan sehingga guru hanya menerapkan apa yang ada dalam buku tersebut kepada peserta didik. Materi yang dikemas dalam buku yang disediakan tersebut hanya memuat teks bacaan dan lembar kerja peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang dibahas dalam buku. Dalam proses pembelajaran, guru belum pernah mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi sekarang ini, hal tersebut diakibatkan karena keterbatasan dan kurangnya inovasi guru.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa *e-handout* untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar yang digunakan. *E-handout* merupakan versi elektronik dari sebuah *handout* yang sudah dicetak. Pengembangan elektronik *handout* (*e-handout*) dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *E-handout* mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan *handout* cetak pada umumnya, diantaranya yaitu: lebih praktis untuk dibawa, mudah dalam penggunaannya dan lebih tahan lama. Materi yang akan dimuat dalam *e-handout* ini adalah materi kelas V Materi Organ Gerak. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berupa *e-handout* ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti akan melakukan pengkajian pengembangan *Research dan Development* yang berjudul “**Pengembangan Bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power Point* pada Materi Organ Gerak kelas V di SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024, yaitu :

1. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya berpusat pada buku teks cetak saja

2. Pembelajaran yang bersifat monoton dan kaku bagi siswa dalam mengungkapkan ide dan gagasannya
3. Rendahnya minat dan kefokusannya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
4. Keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran.
5. Bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power point* pada materi Organ Gerak belum pernah dikembangkan dan diterapkan di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah tersebut pada Pengembangan Bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power Point* pada materi Organ Gerak di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar *E-Handout* menggunakan *power point* pada materi organ gerak di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power point* pada materi organ gerak di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power point* pada materi organ gerak di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan bahan ajar *E-Handout* menggunakan *Power point* pada materi Organ Gerak di kelas V SD Swasta Katolik Delitua T.P 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam memahami pentingnya bahan ajar *E-Handout* menggunakan *power point*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan bahan ajar *E-Handout* menggunakan *power point* sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan tidak monoton
2. Sebagai bahan ajar tambahan untuk memahami materi pembelajaran
3. Sebagai bahan ajar untuk belajar secara mandiri di mana pun dan kapan pun.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan ajar alternatif dan bahan masukan bagi guru dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *Powerpoint* sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Sekolah

1. Meningkatnya kualitas pelajaran dengan cara memanfaatkan Bahan ajar *E-Handout* menggunakan *power point* dalam pembelajaran.
2. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.

