

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran daring adalah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan jaringan agar komunikasi antara pengajar dan siswa dapat terjalin tanpa melibatkan kontak fisik (Loviana dan Baskara, 2020:62). Pembelajaran daring harus tetap berorientasi pada capaian pembelajaran dan tetap memperhatikan kemampuan aksesibilitas siswa. Pihak pengajar dan siswa mengalami berbagai masalah dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini disebabkan adanya perubahan gaya belajar secara mendadak dan belum adanya persiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Salah satu permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran daring adalah kurangnya minat belajar siswa. Menurut Friantini dan Winata, (2019:9) indikator minat belajar siswa adalah sebagai berikut (1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, (2) adanya pemusatan perhatian dan pemikiran terhadap pembelajaran, (3) adanya kemauan dalam diri untuk aktif belajar, (4) adanya upaya yang untuk merealisasikan keinginan untuk belajar. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Kota Jambi, pembelajaran daring kurang diminati oleh siswa. Hal ini dapat ditunjukkan oleh jumlah siswa yang mengirimkan tugas dan memberi respon pada saat pembelajaran daring berlangsung. Menurut guru Biologi, siswa yang mengirimkan tugas dan berperan aktif mengikuti daring adalah sekitar 30%. Hal ini sesuai dengan penelitian Kemit, (2021:81) yang menyatakan bahwa hanya 35%

siswa yang berminat dalam mengikuti pembelajaran daring dan 35% siswa yang aktif dalam pembelajaran daring.

Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar. Peneliti berinisiatif untuk membuat media yang ringkas dan cocok digunakan pada pembelajaran daring yang berisi gambar dan juga audio yang mampu merangsang minat belajar siswa. Salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran daring adalah *Handout* Elektronik. *Handout* Elektronik adalah bentuk ringkas penyajian bahan belajar yang disusun dengan sistematis dalam unit pembelajaran tertentu disajikan dalam format elektronik dan dihubungkan dengan tautan sehingga membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Najuah, 2020:18). *Handout* Elektronik dalam penelitian ini dilengkapi dengan penyajian materi yang berisi video dan gambar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, *Handout* Elektronik dilengkapi dengan latihan yang langsung terhubung dengan *google form*, sehingga siswa dapat langsung mengerjakan latihan/tugas.

Materi yang dimuat dalam *Handout* elektronik adalah materi Biologi yaitu Ekosistem. Peneliti membahas materi ekosistem dikarenakan materi ekosistem mudah diamati secara langsung di lingkungan sekitar, sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi setelah menggunakan *handout* elektronik Ekosistem. Selain itu, dengan adanya *Handout* elektronik ini, siswa dapat belajar menggunakan *handout* elektronik sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring. Setelah itu siswa dapat belajar kontekstual dengan menghubungkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dengan materi ekosistem yang telah

ada di *handout* elektronik, sehingga memberi pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Susilawati, Margareta, dan Ridlo, 2016: 1092).

Handout elektronik yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva*. Menurut Garris, (2020: 87) aplikasi *canva* adalah aplikasi desain yang mudah digunakan dan dioperasikan. Aplikasi *Canva* merupakan program desain yang dapat dioperasikan secara *online* maupun *offline* yang menyediakan berbagai macam *fitur* seperti: poster, pamflet, resume, poster, grafik, presentasi, spanduk, penanda buku dan sebagainya. Selain itu, aplikasi *canva* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: memiliki desain yang menarik, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam proses mendesain dapat menggunakan laptop, dan gawai. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti melakukan pengembangan *Handout* elektronik dengan judul **“Pengembangan *Handout* Elektronik Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA dalam Pembelajaran Daring”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara mengembangkan *Handout* elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Ekosistem kelas X SMA dalam pembelajaran daring?
2. Bagaimana kelayakan *Handout* elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Ekosistem kelas X SMA dalam pembelajaran daring?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Cara pengembangan *Handout* elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Ekosistem kelas X SMA dalam pembelajaran daring
2. Kelayakan *Handout* elektronik menggunakan aplikasi *canva* pada materi Ekosistem kelas X SMA dalam pembelajaran daring

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan media *handout* elektronik yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk *Handout* elektronik memuat materi contoh-contoh Ekosistem yang di provinsi Jambi.
2. *Background* yang dimuat dalam *handout* adalah animasi bergerak
3. *Handout* elektronik yang dihasilkan memiliki bentuk akhir berupa *link*, sehingga dapat menghemat kapasitas memori penyimpanan alat elektronik siswa.
4. *Handout* elektronik dapat dibagikan melalui *e-mail*, *Whatsapp*, *telegram*, *line* dan *Google drive*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *handout* elektronik diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi dunia pendidikan, diharapkan *handout* elektronik dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran daring, sehingga meningkatkan minat siswa. Adanya pengembangan ini, diharapkan dapat

memotivasi pendidik yang lainnya untuk lebih aktif dan kreatif mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru, *handout* elektronik dapat digunakan sebagai tambahan media sumber ajar, sehingga pembelajaran daring lebih menarik dan tidak monoton.
3. Bagi siswa, *handout* elektronik ini dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran daring materi Ekosistem. Selain itu, *handout* elektronik membantu siswa mengatasi keterbatasan media pembelajaran dan waktu belajar selama kegiatan pembelajaran daring
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengekspresikan kreativitas yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan *Handout* elektronik ini memiliki asumsi sebagai berikut:

1. *Handout* elektronik Ekosistem dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran daring pada materi Ekosistem.
2. Pengembangan *handout* elektronik dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang materi ekosistem terutama pada Ekosistem yang terdapat di Provinsi Jambi.
3. Pengembangan *handout* elektronik menambah sumber belajar siswa pada pembelajaran daring.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Peneliti memfokuskan penelitian dan menetapkan sejumlah batasan dalam langkah–langkah analisis penelitian ini. Berikut batasan yang dimaksud peneliti:

1. Materi yang dimuat dalam *handout* elektronik disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada silabus materi Biologi kelas X SMA N 11 Kota Jambi.
2. Validasi materi dan media dilakukan oleh Dosen Pembimbing skripsi sehingga saran dan masukan yang diberikan cenderung tidak variatif.
3. Pengembangan *handout* elektronik menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*).
4. *Handout* elektronik yang diakses dengan *link* memerlukan jaringan internet.

1.7 Definisi Istilah

Untuk dapat memberi pemahaman yang sama dengan peneliti maka definisi istilah dalam penelitian pengembangan *Handout* elektronik Ekosistem adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan teknologi dalam proses pembelajaran.
2. Media adalah pengantara pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai media dalam pembelajaran yang merangsang pembelajaran.
3. *Handout* adalah selebaran yang dibagikan oleh guru maupun dosen kepada siswa atau mahasiswa yang berisi materi pelajaran, tabel kutipan, atau

sejenisnya yang bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar proses belajar dan mengajar.

4. *Handout* dalam bahasa Indonesia disebut dengan selebaran, lembaran lepas, atau lembaran kertas, sehingga *handout* merupakan bahan ajar cetak yang diberikan guru kepada peserta siswa berisi intisari pembahasan, pertanyaan, masalah, dan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa.
5. *Handout* elektronik adalah sumber belajar berisi ringkasan inti materi disertai penjelasan untuk mempermudah pemahaman siswa yang tampilannya ditampilkan melalui alat elektronik, misalnya: *handphone*, komputer laptop dan lainnya (Pratama and Sakti, 2020:19).
6. Ekosistem adalah satu kesatuan tatanan yang terbentuk dari interaksi timbal balik antara hayati dengan unsur – unsur non hayati dalam suatu wilayah.