

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dilakukan secara efektif dan efisien sehingga memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendidikan, maka evaluasi perlu dilakukan. Evaluasi adalah penilaian tingkat keberhasilan siswa yang dilakukan untuk mendapatkan, menganalisis, dan menafsirkan data dengan secara teratur dan kooperatif sehingga menghasilkan kegiatan yang berguna dalam menghasilkan suatu keputusan (Febriana, 2019). Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 58 (1) menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar siswa dilakukan secara konsisten untuk memantau proses, kemajuan, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengukuran dan penilaian usaha belajar menentukan hasil belajar dan prestasi belajar. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu merupakan bukti keberhasilan siswa setelah mengalami pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu.

Prestasi belajar dapat menentukan hasil belajar. Hasil belajar merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar mencakup semua bidang psikologis. Hal itu terjadi karena adanya pengalaman dan proses belajar siswa di Sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan atau ketrampilan yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Sudjana, 2011). Hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran karena memberikan guru informasi tentang seberapa jauh siswa bergerak untuk mencapai tujuan belajar siswa selama kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Menurut Slameto (2010) terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan belajarnya. Faktor internal diantaranya yaitu: a) bakat; merupakan kemampuan bawaan yang

ada pada diri seseorang yang masih harus dikembangkan dan diasah (Anggarini, 2020). b) minat, merupakan rasa ketertarikan pada sesuatu tanpa adanya paksaan (Ratnasari, 2017). c) motivasi, merupakan serangkaian usaha yang dilakukan sehingga dapat menjadi daya tarik seseorang untuk melakukan sesuatu dan ini penting bagi siswa untuk memunculkan rasa semangat dalam proses pembelajaran (Hartata, 2019). d) cara belajar; merupakan trik ataupun gaya belajar yang dilakukan siswa dalam mencapai pembelajaran.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang mempengaruhi proses pembelajarannya. Faktor eksternal diantaranya yaitu: a). faktor lingkungan sekolah, termasuk dari cara dan gaya mengajar guru ketika di kelas, situasi dan kondisi lingkungan sekolah, serta fasilitas yang terdapat di sekolah. b) faktor lingkungan keluarga, termasuk cara orang tua dalam membimbing dan mendidik anak serta kondisi ekonomi keluarga yang dapat mempengaruhi proses pembelajarannya. c) faktor lingkungan masyarakat; pergaulan siswa terhadap lingkungan masyarakat juga mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu siswa harus bisa memilah dan memilih dengan siapa harus bergaul.

Adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, maka sangat penting bagi guru untuk bisa mempersiapkan diri dalam proses belajar karena tidak hanya mempengaruhi kualitas materi yang diberikan tetapi juga perilaku siswa serta dapat membantu mengarahkan perilaku siswa, baik dalam hal respons mereka terhadap materi ajar maupun suasana belajar secara keseluruhan. Hasil belajar mengajar di kelas menggambarkan seluruh tindakan guru selama proses mengajar. Semua indikator ini dipengaruhi oleh persiapan guru dalam mengajar. Dengan persiapan yang baik, guru akan aktif terlibat dalam kegiatan belajar terutama untuk mencapai keberhasilan (Larlen, 2013).

Sebagai guru yang profesional sebelum memulai pembelajaran harus menyiapkan perangkat dan rencana pembelajaran terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk menjalankan proses yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar. Perangkat pembelajaran berfungsi sebagai panduan untuk guru, karena proses pembelajaran merupakan sesuatu yang teratur dan sistematis. Kegiatan pembelajaran sehari-hari

selalu terikat oleh komponen perangkat pembelajaran yang relevan, seperti silabus, RPP, materi ajar, media ajar, lembar kerja siswa, dan evaluasi. Saat ini ada banyak guru yang masih tidak memiliki perangkat pembelajaran akibatnya mengalami kebingungan saat proses pembelajaran (Sari et al., 2018). Seorang guru juga harus dapat menyampaikan materi yang menarik, inovatif, menyenangkan, dan menggunakan berbagai metodologi pelajaran untuk menyampaikan materi (Larlen, 2013).

Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran serta lebih sering digunakan adalah lembar kerja siswa (LKS). lembar kerja siswa (LKS) adalah lembaran yang berisi materi, ringkasan, dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. lembar kerja siswa (LKS) memiliki peran dalam pembelajaran yaitu sebagai bahan ajar yang dapat mengurangi peran guru tetapi dapat membuat siswa menjadi lebih aktif (Prastowo, 2011). Selain itu, ada juga Unit kegiatan belajar mandiri (UKBM) yang termasuk salah satu jenis perangkat pembelajaran. UKBM merupakan satuan pelajaran kecil yang disusun dari yang paling mudah hingga yang paling sukar, didasarkan pada seberapa banyak materi yang dikuasai siswa. UKBM sebagai perangkat pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran yang menggunakan Sistem Kredit Semester (SKS). Jadi, UKBM diharapkan dapat membangun karakter siswa seperti berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, dan bekerjasama (Direktorat Pembinaan SMA, 2017).

Dunia pendidikan mengalami transformasi akibat dari penggunaan pembelajaran berbasis elektronik yang semakin beragam, salah satunya adalah *e-learning*. *e-learning* berasal dari kata “*e*” dan “*learning*” yang berarti pembelajaran, sehingga memiliki arti sederhana, yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui media elektronik. Menurut Daryanto (2013) definisi sederhana *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik untuk membantu siswa dalam belajar. Manfaat *e-learning* terletak pada fakta bahwa *e-learning* hanya tersedia untuk sekolah tertentu. Namun seiring berkembangnya zaman, *e-learning* menjadi populer dan penting dalam dunia pendidikan karena mempengaruhi kualitas pendidikan. *e-learning* berpengaruh positif dan signifikan

terhadap kualitas belajar siswa. Penggunaan *e-learning* berbasis web secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kepopuleran *e-learning* sebagai media pembelajaran juga mempengaruhi perkembangannya. Saat ini hampir semua sekolah negeri menggunakan berbagai jenis *e-learning* (Karwati, 2014).

e-learning memiliki kemampuan manajemen waktu yang efektif sehingga berbagai pekerjaan dalam bidang pendidikan bisa dilakukan secara bersamaan karena dapat digunakan kapan saja. Banyak perangkat pembelajaran yang sudah digunakan dalam dunia pendidikan saat ini diantaranya seperti quiper, schology, admodo, ruang guru, dan yang terbaru saat ini adalah *e-UKBM*. *e-UKBM* adalah singkatan dari “*e*” yang berarti elektronik dan “UKBM” yang berarti Unit Kegiatan Belajar Mandiri. Dengan demikian, *e-UKBM* adalah singkatan dari unit kegiatan belajar mandiri elektronik yang diintegrasikan ke dalam jaringan internet melalui media elektronik. *e-UKBM* digunakan melalui layanan elektronik seperti komputer dan telepon genggam atau HP. *e-UKBM* merupakan perangkat pembelajaran yang baru dikembangkan dan sangat penting bagi sekolah yang menggunakan sistem kredit semester.

MAN 3 Medan adalah salah satu sekolah menengah atas di kota Medan yang menerapkan sistem kredit semester (SKS) dengan menggunakan kurikulum 2013 dan salah satu perangkat pembelajarannya menggunakan Unit Kegiatan Mandiri (UKBM). Hanya saja UKBM yang digunakan masih belum mendorong siswa untuk menemukan konsep belajar bermakna dan benar. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, sebagian siswa MAN 3 Medan memiliki semangat belajar yang tinggi dan sebagian memiliki semangat belajar yang rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada saat proses evaluasi. Ada beberapa hal penyebab, diantaranya adalah pada metode pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, perangkat pembelajaran yang digunakan kurang menarik serta pada penggunaan teknologi informasi hanya menggunakan power point yang penggunaannya belum maksimal.

Sesuai dengan hasil wawancara oleh salah satu guru Biologi kelas X MAN 3 Medan pada Oktober 2023 dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi

perubahan lingkungan masih cukup rendah serta siswa kurang tertarik mengikuti materi pelajaran. Masalah tersebut muncul karena perangkat pembelajaran yang digunakan tidak menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dan tidak semangat mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman, saat ini terbukti siswa lebih gemar memegang *smartphone* dibandingkan buku karena *smartphone* terlihat lebih asik dan menyenangkan. Melihat permasalahan tersebut, jika pembelajaran dikaitkan dengan elektronik tentu dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan ada kemungkinan hasil pembelajaran siswa akan menjadi lebih baik karena munculnya ketertarikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang sudah disebutkan, maka peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran elektronik berupa *e-UKBM*. *e-UKBM* dipilih karena penggunaannya melibatkan multimedia, mudah digunakan, dan memungkinkan siswa menggunakannya tanpa terbatas ruang dan waktu. Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Medan berdasarkan beberapa pertimbangan; (1) Man 3 Medan memiliki potensi unggul dari segi output dan input; (2) Man 3 Medan sudah menggunakan kurikulum K13; (3) Man 3 Medan merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem kredit semester (SKS). Berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan *e-UKBM* pada Materi Perubahan Lingkungan” untuk mengetahui keefektifitasannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, identifikasi masalah penelitian yang ditemukan pada MAN 3 Medan yaitu:

1. Kurangnya kesiapan guru dalam proses pembelajaran terutama pada perangkat pembelajaran
2. Perangkat pembelajaran yang digunakan masih berbentuk bahan cetak.
3. Belum tersedia *e-UKBM* pada materi perubahan lingkungan.

1.3. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *e-UKBM* pada materi perubahan lingkungan yang dilakukan di

MAN 3 Medan. Untuk mengembangkan *e*-UKBM ini, model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu *Analysis, Design, Developmet, Implementation, dan Evaluation*. Untuk menguji kelayakan *e*-UKBM yang dikembangkan ditentukan dari uji kelayakan dari ahli materi, pembelajaran dan media serta untuk menguji keefektivitasan dari *e*-UKBM tersebut dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan pada kelas X MIPA MAN 3 Medan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, untuk membuat penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan *e*-UKBM yang dibuat berbantuan *liveworksheet* sebagai perangkat pembelajaran.
2. Materi yang dianalisis, dikembangkan, dan divalidasi adalah materi perubahan lingkungan dengan menggunakan langkah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Developmet, Implementation, dan Evaluation*).
3. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari penggunaan *e*-UKBM yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penilitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan *e*-UKBM pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan berdasarkan ahli materi, pembelajaran, dan media?
2. Bagaimana respon guru terhadap *e*-UKBM yang dikembangkan pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan *e*-UKBM terhadap hasil belajar pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian yang ada dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kelayakan *e*-UKBM pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan berdasarkan ahli materi, pembelajaran, dan media.
2. Respon guru terhadap *e*-UKBM yang dikembangkan pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan.
3. Efektivitas pengembangan *e*-UKBM terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan lingkungan di kelas X MIPA MAN 3 Medan.

1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini nantinya diharapkan akan menghasilkan peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran yang memuaskan, serta penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang penelitian pengembangan, khususnya pengembangan *e*-UKBM pada materi perubahan lingkungan bagi siswa SMA kelas X MIPA yang menerapkan sistem SKS agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Manfaat praktis bagi guru ialah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi perubahan lingkungan sebagai opsi alternatif untuk penggunaan perangkat pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih variatif

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran secara kreatif dan mandiri sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dalam pengembangan *e*-UKBM dengan menggunakan ADDIE