

# PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR LEAFLET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IX DI UPTD SMP N 4 GUNUNGSITOLI SELATAN

*By Gita Claresta Evelyn Harefa*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, kecakapan skill, kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilakukan sehingga menimbulkan tingkah laku yang progresif dan adaptif. Belajar menurut (Sudjana 2014:28) dalam (Faizah, S.N. 2017) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu seseorang. Menurut (Hamalik 2014:36) dalam (Fauhah et al., 2021) belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Menurut Morgan pada (Walgito 2021) belajar ialah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Dalam buku “Belajar dan Pembelajaran” oleh (Gasong D 2018) dimana Belajar merupakan <sup>15</sup>sesuatu yang terjadi dalam benak seseorang yaitu di dalam otaknya. Belajar disebut sebagai suatu proses karena secara formal ia dapat dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya, seperti pencernaan dan pernafasan. Namun belajar merupakan proses yang sangat rumit dan kompleks, yang sekarang ini baru dimengerti sebagian. Seperti halnya proses organik lainnya. Pengetahuan tentang belajar dapat diakumulasikan oleh metode-metode ilmiah. Bila diverifikasi dengan tepat, pengetahuan macam itu dapat dikemukakan sebagai prinsip-prinsip belajar. dan selanjutnya bila prinsip-prinsip ini dapat dilihat berpautan-sejalan, sehingga mempunyai makna rasional, maka dapat dibangun suatu model proses belajar. belajar itu terjadi terutama ketika seseorang merespons dan menerima rangsangan dari lingkungan eksternalnya maturasi hanya memerlukan pertumbuhan dari dalam.

Belajar menurut pandangan B. F. Skinner (dalam Hanafy, M. S. 2014) dimana <sup>5</sup>Belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (*reinforcement*), sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran (*funishment*) dan pujian (*rewards*) dari guru atas hasil belajarnya. Skinner membuat perincian lebih jauh dengan

membedakan adanya dua macam respons. Pertama *respondent response*, yaitu respons yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut *eliciting stimuli* menimbulkan respons-respons yang secara relatif tetap, misalnya makanan yang menimbulkan keluarnya air liur. Pada umumnya, perangsang-perangsang yang demikian itu mendahului respons yang ditimbulkannya. Kedua, *operant response*, yaitu respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut *reinforcing stimuli* atau *reinforce*, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Jadi, seorang akan menjadi lebih giat belajar apabila mendapat hadiah sehingga responsnya menjadi lebih intensif atau kuat. Belajar menurut pandangan skinner adalah kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar, baik konsekuensinya sebagai hadiah atau hukuman. Dengan demikian pemilihan stimulus yang deskriminatif dan penggunaan penguatan dapat merangsang individu lebih giat belajar, sehingga belajar merupakan hubungan antara stimulus dengan respons (S-R).

12 Selanjutnya belajar menurut Mayer (dalam Gasong D. 2018) dimana Mayer yang mengemukakan bahwa belajar berkembang dalam tiga pandang. Ketiga pandangan tersebut yaitu: (1) belajar terjadi ketika seseorang memperkuat atau memperlemah hubungan antara stimulus dan respons. (2) belajar merupakan penambahan pengetahuan, karena ketika seseorang belajar ia berusaha menempatkan informasi kedalam memori jangka panjang (*long-term memory*). (3) belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan, karena ketika seseorang belajar ia aktif mengkonstruksi pengetahuan dalam "*working memory*". Jadi belajar adalah proses internal dalam diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati.

14 Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto) dan (dalam Sembiring, E. 2019) bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreatifitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara afektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kesimpulannya

21

bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan beserta sumber belajar yang lain yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Dan menurut Aqib (dalam Sembiring, E 2019) bahwa “pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.”

22

Dalam proses pembelajaran pendidik merupakan sebagai fasilitator dan motivator. Pendidik sebagai fasilitator artinya pendidik senantiasa memberikan fasilitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran, sedangkan pendidik sebagai motivator berarti pendidik meningkatkan gairah siswa dalam belajar. Pendidik harus mampu memberikan dorongan untuk mendinamiskan potensi, aktifitas, dan kreatifitas sehingga terjadi dinamika di dalam proses pembelajaran menurut Sanjaya, W, 2011 (dalam Sari, et al., 2021). Menurut Arifin, dkk (dalam Sari P. E at.al., 2021) belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun dan memahami konsep yang akan di kembangkan dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok, mandiri maupun di bimbing.

18

Banyak usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar proses pembelajaran menjadi menarik dan disukai oleh para siswa sehingga siswa tidak hanya mendengarkan saja dan mencatat tetapi lebih menitik beratkan pada aktifitas atau keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran misalnya, bertanya, menyatakan pendapat, memecahkan masalah, dan lain-lain. Selain itu pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa teknik, seperti teknik pembelajaran tanggapan aktif (*active response*), teknik pembelajaran jurnal harian (*daily journal*), dan lain-lain. Pendidik juga harus menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa, serta menggunakan motivasi kreativitas pengajar yang tinggi. Itulah sebabnya aktifitas merupakan prinsip yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Motivasi dan minat belajar siswa masih sangat rendah, dimana banyak diantara siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan rasa antusiasme siswa terhadap pembelajaran belum ada. Terlihat dari tidak adanya siswa yang berani menjawab pertanyaan guru kecuali bila disebutkan namanya. Menurut Robert. M. Gagne dalam bukunya: *The Conditioning of Learning* tahun 1977 mengemukakan bahwa: *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth.* Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan

20

hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi (dalam Bambang Warsita (2018)

<sup>16</sup> Menurut Sungkono dkk (2011:1) Bahan pembelajaran adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang “didesain” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu bahan pembelajaran memuat materi, pesan atau isi mata pelajaran yang berupa ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah atau teori yang tercakup dalam mata pelajaran serta informasi lain dalam pembelajaran. Dari dasar batasan tersebut, dapat diketahui bahwa pengertian bahan pembelajaran adalah “desain” suatu materi atau isi pelatihan yang diwujudkan dalam bentuk benda atau bahan yang dapat digunakan untuk belajar siswa dalam proses pembelajaran. Bentuk dari bahan ajar dikelompokkan menjadi empat, antara lain: (a) bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak (*non printed*), seperti model atau maket). (b) Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. (c) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video *compact disk*, *film*. (d) Bahan ajar interaktif (*interactive material*) seperti *compact disk interaktif*.

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar salah satu sarana untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa, dengan adanya bahan ajar atau alat-alat penunjang proses pembelajaran, akan memberikan pandangan bahwa guru bukanlah satu-satunya yang menjadi sumber belajar. Bahan ajar bisa mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kalimat tertentu. Dalam penggunaan bahan ajar di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ingin di capai. Bahan pembelajaran dalam konteks pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus ada, karena bahan pembelajaran merupakan suatu komponen yang harus dikaji, dicermati, dipelajari, dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa dan dapat memberi pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar maka pembelajaran tidak menghasilkan apa-apa.

<sup>2</sup> Bahan ajar ialah bagian penting dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan bahan ajar guru sangat lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga lebih terbantu dalam proses belajar. Bahan ajar bisa dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Bahan ajar disusun dengan tujuan

untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai kebutuhan pembelajaran, dimana sesuai dengan karakteristik siswa. Bahan ajar membantu pembelajaran dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit di pahami dengan adanya bahan ajar yang bervariasi siswa mendapat manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran lebih menarik, dan siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri. Menurut Biggs dan Tefler pada (Dakir dkk, 2014;31) diantara motivasi belajar siswa ada yang diperkuat dengan acara-acara pembelajaran. Motivasi instrumental, motivasi sosial, dan motivasi berprestasi siswa yang rendah misalnya, dapat dikondisikan secara bersyarat agar terjadi peran belajar lebih tinggi pada diri siswa. Adapun acara-acara pembelajaran yang berpengaruh pada proses belajar dapat ditentukan oleh tenaga pendidik. Beberapa kondisi eksternal yang berpengaruh pada pelajar. Yang terpenting bahwa bahan pembelajaran tersebut dapat disiapkan/ dirancang tenaga pendidik sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

<sup>6</sup> Bahan ajar cetak salah satu bahan ajar yang baik digunakan pada proses pembelajaran seperti leaflet. Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar yang harus memuat materi yang dapat menggiring siswa untuk menguasai atau lebih KD (Murni, 2013). Jadi kesimpulannya adalah seperangkat bahan atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. <sup>3</sup> Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Supardi 2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian prestasi belajar yang di capai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah di tetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Undang-undang Sidiknas) yang mengemukakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional ini merupakan tuntutan besar bagi generasi penerus bangsa ini untuk meraih cita-cita tersebut. Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua.

<sup>1</sup> Hasil belajar merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah siswa melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut *kognitif, efektif dan psikomotorik*. Perubahan yang di maksud dalam hasil belajar ialah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran merupakan keberhasilan siswa dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan, dan keberhasilan guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti di SMP N 4 Gunungsitoli Selatan khususnya di kelas VIII saya mendapatkan informasi dari guru dan siswa, dimana tingkat pemahaman siswa masih sangat rendah. Keterampilan berpikir mereka dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis terkait materi pembelajaran mereka juga sangat rendah. Kemampuan belajar mereka juga belum terlalu aktif karna mereka hanya berpatokan pada buku cetak dan jarang menggunakan bahan ajar yang menarik dan penjelasan dari guru saja. Minat belajar mereka sebenarnya sangat tinggi tetapi bahan ajar dan pendukung pembelajaran mereka masih sangat kurang memadai. Jadi setelah calon peneliti melakukan observasi ternyata hasil belajar mereka masih rendah dikarenakan kurangnya kreatifitas guru dalam membuat bahan ajar yang membuat siswa itu aktif dan tidak bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Solusi untuk bisa memudahkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan bahan ajar yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Guru juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dimana guru harus bisa memvariasikan penggunaan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar misalnya dalam membuat bahan ajar *leaflet*.

Dalam meningkatkan hasil, guru sangat memiliki peranan yang sangat penting, guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang sangat besar, selain juga menjadi pengajar guru dituntut sebagai pembimbing bagi peserta didik. Kemampuan guru dalam menguasai materi, kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan pendekatan, bahan ajar dan strategi pembelajaran yang dimiliki oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar adalah suatu kreatifitas para guru dalam membantu untuk memahami dan menyerap informasi dalam pelajaran, mengingat bahwa karakteristik peserta didik dalam kelas yang heterogen salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah bahan ajar *leaflet*.

Kelebihan bahan ajar *leaflet* yaitu 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing, 2) selain dapat mengulangi materi dalam media cetak khususnya *leaflet* siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis, 3) perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak yang dikemas sedemikian rupa dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan (Arsyad, 2014:40). Menurut Indriana (2011:64) kelebihan media cetak *leaflet* antara lain: (a) dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak; (b) pesan dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing; (c) dapat dipelajari kapan saja karena bisa dibawa kemanapun; (d) perbaikan atau revisi bisa dilakukan dengan mudah. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat di simpulkan bahwa kelebihan media cetak *leaflet* yaitu media jenis ini mudah digunakan dimanapun tanpa harus memerlukan listrik untuk menggunakannya.

Peserta didik diharapkan dengan adanya bahan ajar media cetak *leaflet* dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan motivasi dalam belajar IPA, sehingga akan meningkatkan hasil belajar mereka. Pemilihan bahan ajar yang tepat sangat berpengaruh, baik pada proses pembelajaran maupun hasil belajarnya. Hasil belajar IPA tidak dapat dicapai dengan



maksimal jika dalam pemilihan bahan ajar yang digunakan tidak tepat. Setyono berpendapat bahwa bahan ajar *leaflet* dapat menciptakan suasana belajar dan membuat siswa lebih aktif belajar sehingga bahan ajar *leaflet* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penggunaan bahan ajar *leaflet* dapat menarik keinginan untuk belajar, ini disebabkan karena adanya bahan ajar *leaflet* yang di susun secara sistematis, sederhana, singkat dan mencakup penggunaan warna, gambar, bahasa dan ukuran font yang sesuai.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di UPTD SMP N 4 Gunungsitoli Selatan khususnya pada kelas IX semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IX di UPTD SMP N 4 Gunungsitoli Selatan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA di UPTD SMP N 4 Gunungsitoli Selatan masih rendah.
2. Adanya kesulitan belajar karna hanya berpatokan pada buku cetak saja.
3. Kreatifitas guru kurang dalam menyediakan bahan ajar yang menarik
4. Metode pembelajaran kurang efektif
5. Kurangnya minat dan motivasi belajar
6. Penggunaan bahan ajar *leaflet* belum pernah di terapkan pada pembelajaran IPA.

## 1.3 Batasan Masalah

Penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IX semester genap di UPTD SMP N 4 Gunungsitoli selatan tergolong masih rendah.

## 1.4 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IX di UPTD SMP N 4 Gunungsitoli Selatan?

## 1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### a. Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IX UPTD SMP N 4 Gunungsitoli Selatan.

b. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Memperkuat teori pembelajaran
- b) Mengembangkan teori pembelajaran baru
- c) Meningkatkan pemahaman tentang proses pembelajaran

2. Manfaat Impiris

- a) Meningkatkan efektivitas pembelajaran
- b) Meningkatkan efisiensi pembelajaran
- c) Meningkatkan aksesibilitas pembelajaran
- d) Mempermudah adaptasi pembelajaran

3. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang menjadi bekal untuk menjadi calon guru yang profesional.

4. Manfaat bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk bisa meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

5. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi oleh para guru kedepan khususnya pada pembelajaran IPA supaya guru tidak terpaku pada satu sumber buku saja.

6. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai informasi dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar yang akan berpengaruh pada mutu pendidikan sekolah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Bahan Ajar**

##### **2.1.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang di harapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya Widodo dan jasmadi pada (Novita, Ika, et al. 2020). Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya (Rahmat, 2011:152). Dapat dipahami bahwa peran seorang guru dalam merancang atau menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan di rancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Harjanto, (2011) mengatakan bahwa dalam mengembangkan bahan ajar ada berbagai aspek yang dapat jadi patokan, antara lain: (1) Konsep adalah suatu ide atau gagasan. (2) Prinsip adalah suatu kebenaran dasar sebagai titik tolak untuk berpikir atau merupakan suatu petunjuk untuk berbuat atau melaksanakan sesuatu. (3) Fakta adalah sesuatu yang telah terjadi atau yang telah dikerjakan atau dialami. (4) Proses adalah serangkaian dari perubahan, gerakan-gerakan perkembangan. (5) Nilai adalah suatu pola, ukuran atau merupakan suatu tipe atau model. (6) Keterampilan adalah kemampuan berbuat sesuatu yang baik. Manfaat tersebut dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan siswa (Prastowo, 2012). Manfaat yang diperoleh oleh guru yaitu bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum, tidak tergantung dengan buku teks dan buku paket bantuan pemerintah, sedangkan manfaat yang diperoleh peserta didik yaitu, menciptakan pembelajaran menarik, menumbuhkan motivasi, mengurangi ketergantungan dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap indikator yang terdapat pada perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru.

Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu, dan spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai kompetensi tertentu dari sasaran tertentu. Menurut Arafat Lubis (2017: 137) bahan ajar berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan, memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan memudahkan siswa belajar.

Bahan ajar menurut Arafat Lubis dkk (2017:47) mengungkapkan beberapa peran bahan ajar bagi guru, yaitu: (1) menghemat waktu guru dalam mengajar, (2) siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci, (3) mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Dengan adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi pelajaran, (4) meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Dengan adanya bahan ajar maka pembelajaran lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran dan metode yang digunakan lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah. Prastowo (2013) bahan ajar adalah segala bentuk bahan baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari suatu kompetensi atau keterampilan.

Bahan ajar merupakan bahan yang harus dikuasai oleh siswa untuk dapat mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan. Jadi bahan ajar dibuat untuk dapat menarik perhatian siswa untuk membaca. Seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (dalam Djamarah dan Zain 2018) bahwa minat siswa akan bangkit bila suatu bahan diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Maslow berkeyakinan bahwa minat seseorang akan muncul bila sesuatu itu terkait dengan kebutuhannya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan standar kompetensi yang ingin dicapai dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pada sebuah bahan ajar mencakup antara lain :

- 1) Petunjuk belajar (petunjuk untuk siswa atau guru)
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Konten atau isi materi pembelajaran
- 4) Informasi pendukung
- 5) Latihan-latihan
- 6) Petunjuk kerja, Lembar Kerja (LK)
- 7) Evaluasi

### 2.1.2 Tujuan bahan Ajar

Tujuan bahan ajar menurut (Mahardin P. T dan Amrini Shofiyani 2021) <sup>8</sup> tujuan bahan ajar sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu segala informasi yang didapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi peserta didik karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, pilihan bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.
- b. Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi.
- c. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber buku, atau di dalam kelas.

### 2.1.3 Peran Bahan Ajar

- a. Peran bagi guru: <sup>13</sup>

- a) Menghemat waktu guru dalam belajar

Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci.

- b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator.

Dengan adanya bahan ajar pada kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada menjadi penyampai materi.

c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Dengan adanya bahan ajar setiap pembelajaran menjadi sangat efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswa dalam memahami suatu topik pembelajaran dan metode yang digunakan lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

b. Peran bagi peserta didik:

- a) Peserta didik dapat belajar tanpa kehadiran guru
- b) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja yang ia mau
- c) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dirinya sendiri
- d) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri

#### **2.1.4 Jenis bahan Ajar**

Bahan ajar di kelompokkan menjadi empat antara lain:

- a. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.
- b. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti *compact disk interaktif*.
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video *compact disk interaktif*
- d. Bahan ajar cetak (*printed*) antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket, *wallchart*, brosur dan *leaflet*.

#### **2.1.5 Penyusunan Bahan Ajar**

Dalam penyusunan bahan ajar beberapa hal harus diperhatikan seperti judul atau materi yang akan di sajikan harus sesuai dengan KD atau materi pokok yang akan di capai oleh peserta didik. Menurut (Sofan A. dan Iif Khoiru A. 2016) seperti yang dikutip oleh (Indriyana E. 2017), penyusunan bahan ajar cetak harus memperhatikan beberapa hal antara lain:

- a. Susunan tampilan, menyangkut urutan yang mudah, judul yang singkat, rangkuman dan tugas pembaca
- b. Bahasa yang mudah, menyangkut mengalirnya kosa kata, jelasnya kalimat, jelasnya hubungan kalimat, dan kalimat yang tidak terlalu panjang.
- c. Menguji pemahaman

- d. Stimulun, enak tidaknya dilihat, tulisan mendorong pembaca untuk berfikir, dan menguji stimulun.
- e. Kemudahan dibaca, menyangkut keramahan terhadap mata (huruf yang digunakan tidak terlalu kecil dan enak dibaca), urutan teks terstruktur, serta mudah dibaca.
- f. Materi intruksional, menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja (*work sheet*).

### 2.1.6 Prinsip-prinsip dalam memilih Bahan Ajar

Prinsip-prinsip dalam memilih materi pembelajaran antara lain:

- a. Prinsip relevansi
- b. Konsistensi
- c. Kecukupan

Prinsip relevansi yaitu materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi adalah adanya ketegasan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Prinsip kecukupan adalah materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak bisa terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu pencapaian standar kompetensi dasar.

## 2.2 Leaflet

### 2.1.7 Pengertian Leaflet

Menurut Septiani, Jalmo, & Yolida (2014) seperti yang dikutip oleh Widodo W. dan Dede Dewi D. Y. (2017) bahwa bahan ajar yang lebih menarik dari buku paket adalah bahan ajar leaflet. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar *leaflet* sangatlah sederhana dan dilihat dari penampilannya siswa lebih tertarik dalam belajar. *Leaflet* merupakan bentuk penyampaian informasi pada selembar kertas yang ditampilkan dalam bentuk dua kolom kemudian di lipat tiga. Supaya terlihat menarik *leaflet* biasanya di desain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat dan mudah di pahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar harus memuat materi yang dapat menggiring siswa untuk dapat menguasai satu atau lebih KD. Di dalam membuat *leaflet* secara umum sama dengan membuat brosur, bedanya hanya pada penampilan fisiknya saja, sehingga isi *leaflet* dapat dilihat pada penyusunan brosur.

*Leaflet* sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana sehingga peserta didik tidak malas membawa ke dalam proses pembelajaran. *Leaflet* didesain dengan warna-warna dan gambar-gambar atraktif yang menarik untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan media leaflet. Dalam *leaflet* materi pelajarannya di muat dengan bahasa yang sederhana dan cukup ringkas, sehingga membangkitkan motivasi siswa dalam belajar (Riswari, 2016).

#### 2.1.8 Struktur *Leaflet*

Menurut Setyono (2005) pada (Putri, Nabilla Chairunnisa, et al. 2021) *leaflet* paling tidak memuat antara lain:

- a. Judul, yang diturunkan dari KD
- b. Materi pokok yang akan dicapai
- c. Informasi yang jelas, padat dan menarik
- d. Tugas berupa membaca buku tertentu untuk dibuat resume dan diberikan secara individu maupun kelompok.
- e. Penilaian
- f. Bersumber dari buku, majalah dan internet.

#### 2.1.9 Isi Pesan Pada *Leaflet*

Isi pesan atau informasi pada *leaflet* harus bisa dipahami dengan baik oleh pembaca. Menurut Jalaludin Rakhmat (2004) dalam bukunya yang dikutip oleh Susana D. (2017) ada beberapa sistem penyusunan pesan yaitu:

- a. *Attention* (perhatian), artinya pesan yang di sampaikan harus menarik perhatian pembaca.
- b. *Need* (kebutuhan), artinya pesan yang disampaikan harus memenuhi kebutuhan pembaca.
- c. *Satisfaction* (pemuasan), artinya pesan yang di sampaikan harus dapat mendorong pembaca dengan kelengkapan, kejelasan dan sebagainya.
- d. *Visualization* (visualisasi), artinya pesan yang disampaikan harus dapat memberikan gambaran dalam pikiran pembaca.
- e. *Action* (tindakan), artinya pesan yang di sampaikan harus dapat mendorong pembaca untuk bertindak. Misalkan setelah belajar IPA dengan menggunakan *leaflet*, siswa menjadi lebih giat mengulangi materi pelajaran yang yang sudah di pelajari sebelumnya.



### 2.1.10 Teknik Penggunaan Leaflet

*Leaflet* harus bersifat komunikatif, yaitu menarik perhatian, menarik minat, dan menimbulkan kesan kepada pembaca. Komunikatif atau tidaknya *leaflet* itu di tentukan oleh berbagai faktor seperti:

#### a. Faktor bentuk

*Leaflet* memiliki bentuk seperti persegi panjang yang berarti normal, tepat dan fungsional.

#### b. Faktor warna

Warna *leaflet* merupakan faktor penting karena menjadi pemikat perhatian khayalak.

#### c. Faktor ilustrasi

Sesuatu yang indah, cantik dan lucu adalah hal-hal yang dapat menarik memikat perhatian khayalak. Jadi agar *leaflet* memiliki daya tarik dalam membuat *leaflet* bisa memilih salah satu unsur-unsur tersebut. Gambar bisa bercerita banyak. Dalam peribahasa Cina mengatakan : sebuah gambar sama dengan seribu kata, jadi karena itu agar komunikatif *leaflet* sebaiknya diberi ilustrasi.

#### d. Faktor bahasa

Kalimat singkat tetapi komunikatif merupakan pesan yang menimbulkan kesan pada publik. Jadi di dalam bahan ajar *leaflet* kalimatnya harus singkat dan tepat.

#### e. Faktor huruf

*Leaflet* harus mampu memikat perhatian khayalak yang dapat dibaca dalam sekilas saat di pandang. Huruf-huruf yang berderet mengungkapkan makna kata-kata yang merupakan suatu pesan yang penting.

### 2.1.11 Kelebihan dan Kelemahan Leaflet

#### a. Kelebihan *leaflet* bagi peserta didik:

- 1) Media belajar mandiri: *Leaflet* dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik, memungkinkan mereka sendiri mempelajari materi di luar kelas dengan kecepatan mereka sendiri.
- 2) Informasi ringkas dan mudah di pahami: *Leaflet* menyajikan informasi dalam format yang ringkas dan mudah dipahami, membantu peserta didik memahami konsep kompleks dengan lebih mudah.

- 3) Meningkatkan minat belajar: Desain yang menarik dan penggunaan gambar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
  - 4) Media pembelajaran yang murah dan mudah di akses: *Leaflet* dapat di produksi dengan biaya murah dan mudah di akses oleh semua peserta didik.
- b. Kelemahan *leaflet* bagi peserta didik:
- 1) Informasi terbatas: *Leaflet* memiliki keterbatasan ruang untuk memuat informasi yang kompleks, sehingga mungkin tidak cukup untuk menjelaskan semua aspek materi.
  - 2) Kurang interaktif: *leaflet* adalah media pembelajaran pasif, sehingga tidak memberikan banyak kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi
  - 3) Mudah hilang: *Leaflet* yang tidak di simpan dengan baik dapat mudah hilang, sehingga peserta didik kehilangan akses informasi pembelajaran.
  - 4) Kurang cocok untuk semua materi: *leaflet* mungkin tidak cocok untuk semua jenis materi pembelajaran, terutama materi yang membutuhkan penjelasan yang lebih mendalam.

Kesimpulannya, *leaflet* dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik, terutama untuk membantu mereka belajar mandiri dan memahami konsep kompleks dengan lebih mudah. Namun penting juga untuk mempertimbangkan keterbatasan *leaflet* dan menggunakannya bersama dengan media pembelajaran lainnya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.1.12 <sup>1</sup> Pengertian Belajar

Menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah (dalam Purba, A 2022).

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Hadi, B 2020) belajar merupakan proses perbuatan yang di lakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang di timbulkan oleh yang lainnya. Sifat perubahannya relatif

permanen tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat kelelahan, sakit mabuk dan sebagainya.

Dari kedua defenisi belajar diatas, dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan perubahan untuk meningkatkan kualitas hidupnya yang lebih baik, hadil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Menurut skinner yang dikutip Gredler, belajar ialah perubahan tingkah laku Selanjutnya Mayer mengemukakan bahwa belajar berkembang dalam tiga pandang. Ketiga pandangan tersebut yaitu: (1) belajar terjadi ketika seseorang memperkuat atau memperlemah hubungan antara stimulus dan respons. (2) belajar merupakan penambahan pengetahuan, karena ketika seseorang belajar ia berusaha menempatkan informasi kedalam memori jangka panjang (*long-term memory*). (3) belajar adalah proses mengkostruksi pengetahuan, karena ketika seseorang belajar ia aktif mengkonstruksi pengetahuan dalam "working memory". Jadi belajar adalah proses internal dalam diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati.

#### 2.1.12 Pengertian Hasil Belajar

Defenisi tentang hasil belajar diantaranya :

- 1) Hasil belajar peserta didik pada pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotoris.
- 2) Hasil belajar merupakan presentasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan.
- 3) Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dalam perubahan sikap dan keterampilan.

Hasil belajar menurut teori Benjamin S. Blom pada (Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan ini dapat dilihat dari tiga ranah yaitu:

##### 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak.

Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

## 3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

### 2.1.13 Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom adalah sistem klasifikasi hasil belajar yang di kembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan rekannya pada tahun 1956. Taksonomi ini membantu para pendidik untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, serta untuk memilih metode pembelajaran yang tepat.

Taksonomi Bloom telah direvisi beberapa kali, dan versi terbaru adalah Taksonomi Bloom yang diperbaharui (*Revised Bloom's Taxonomy*) yang dikembangkan pada tahun 2001. Taksonomi Bloom yang di perbaharui masih menggunakan tiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor), tetapi kategori-kategorinya telah di perbaharui dan diperjelas.

### 2.1.14 Penerapan Teori Bloom dalam Pembelajaran

Teori Bloom dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan berbagai cara, antara lain:

- 1) Membuat tujuan pelajaran yang terukur.

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan menggunakan kata kerja yang dapat diamati dan diukur.

- 2) Memilih metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran harus dipilih berdasarkan kategori hasil belajar pada semua ranah.

- 3) Mengembangkan alat penilaian yang sesuai.

Alat penilaian harus di rancang untuk mengukur hasil belajar pada semua ranah.

- 4) Memberikan umpan balik yang konstruktif.

Umpan balik harus diberikan kepada siswa untuk membantu mereka meningkatkan hasil belajarnya.

### **2.1.15 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun dari luar diri individu (faktor eksternal).

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- 1) Keadaan jasmani, kesehatan fisik dan mental siswa sangat penting untuk mendukung proses belajar. Siswa yang sehat dan bugar akan lebih mudah berkonsentrasi dan fokus dalam belajar.
- 2) Kecerdasan, salah satu faktor internal yang paling penting dalam menentukan hasil belajar. Siswa yang cerdas umumnya lebih mudah memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas belajar.
- 3) Bakat dan minat, meningkatkan motivasi belajar. Siswa yang berbakat dan memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan lebih mudah belajar dan mencapai hasil yang optimal.
- 4) Motivasi, faktor yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun dan gigih dalam belajar, sehingga siswa mencapai hasil yang lebih baik.
- 5) Gaya belajar, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar yang sesuai dengan diri siswa akan membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien.
- 6) Kebiasaan belajar, seperti membuat jadwal belajar, mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan belajar dengan tekun akan membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik.

#### **b. Faktor Eksternal**

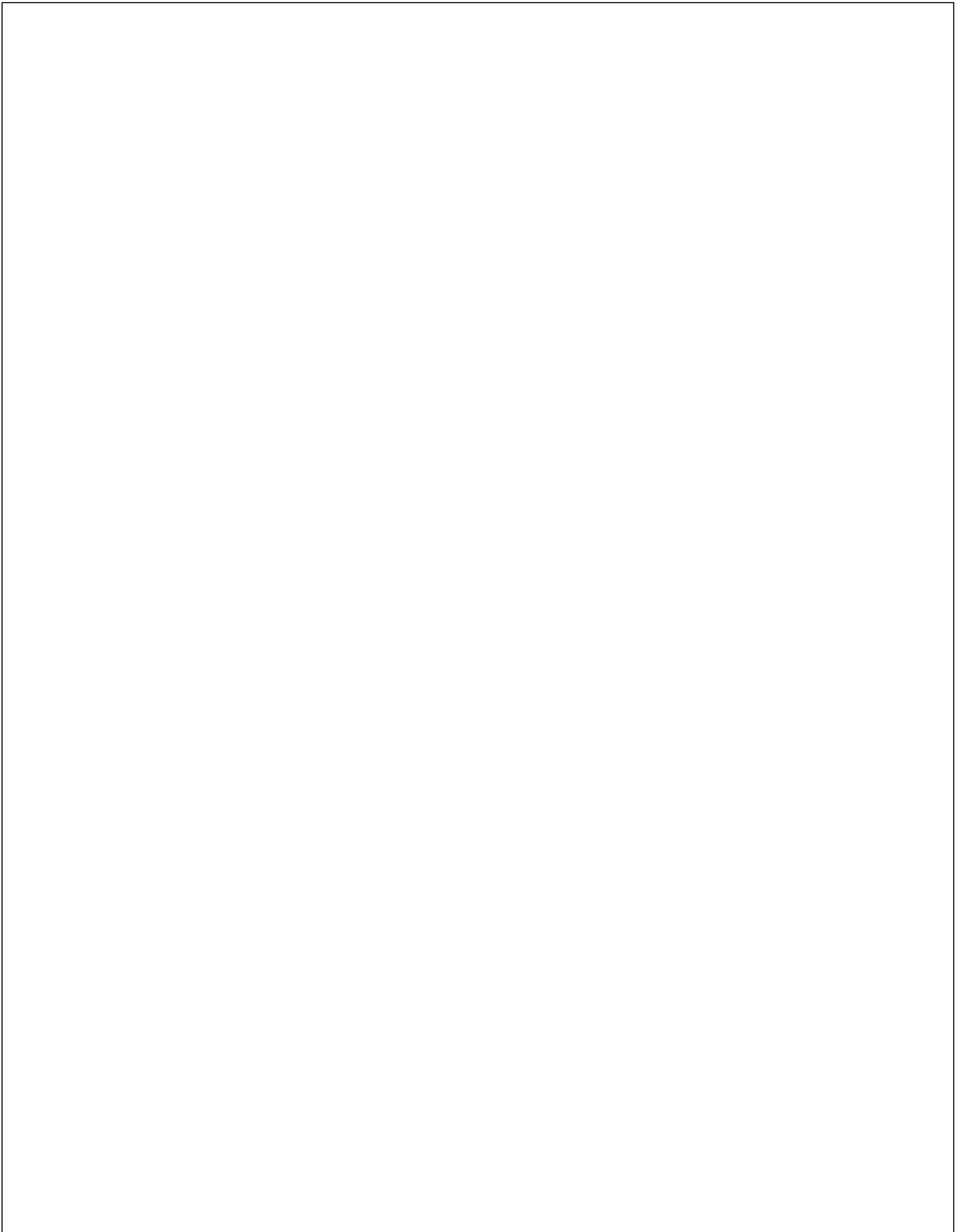
Faktor Eksternal yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a) Lingkungan keluarga, dukungan dan motivasi dari keluarga sangat penting untuk membantu siswa belajar. keluarga yang supportive akan membantu siswa belajar dengan menyediakan tempat belajar yang nyaman, membantu siswa mengerjakan tugas, dan memberikan semangat kepada siswa.
- b) Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang kondusif dan mendukung proses belajar mengajar akan membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik. Guru yang kompeten,

fasilitas belajar yang memadai dan teman-teman yang positif akan membantu siswa belajar dengan efektif.

- c) Lingkungan masyarakat, lingkungan masyarakat yang positif dan mendukung pendidikan akan membantu siswa belajar dengan lebih baik. Masyarakat yang menghargai pendidikan dan memberikan teladan yang baik kepada anak-anak akan membantu siswa termotivasi untuk belajar.

Kesimpulan, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu. Dengan memahami faktor-faktor ini, para pendidik, orang tua, dan siswa dapat bekerja sama untuk meningkatkan hasil belajar.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Steven Dukeshire dan Jennifer Thurlow (2010) menyatakan bahwa “research is the systematic collection and presentation of information”. Penelitian merupakan cara sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Creswell (2014) menyatakan bahwa “research methods involve the form of data collection, analysis, an interpretation that research proposes for the studies”. Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini penulis buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D yaitu Prof. Dr. Sugiyono mengemukakan bahwa, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Desain penelitian eksperimen yang digunakan ialah jenis *Pre-Eksperimental Design* merupakan model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2015:117). Bentuk desain yang digunakan ialah *One-Group Pretest-Posttest Design* dimana desain penelitian yang bermanfaat terutama untuk penelitian awal atau ketika tidak memungkinkan untuk membentuk kelompok kontrol. *Pretest* (tes awal) dilakukan sebelum subjek menerima perlakuan (variabel independen) sedangkan *Posttest* (tes akhir) dilakukan setelah subjek menerima perlakuan. Membandingkan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah terdapat perubahan pada variabel dependen yang disebabkan oleh perlakuan.

Tabel 2.1

Model desain penelitian

#### **Model Desain *One-Group Pretest-Posttest Design***

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
X1	X	X2

(Sugiyono, 2014:110)

Keterangan:

X1 = Nilai *pretestt* (sebelum dilakukan perlakuan)

X = Perlakuan (bahan ajar *leaflet*)



$X_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Ada tiga langkah model eksperimen ini yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar IPA) sebelum dilakukan perlakuan
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan bahan ajar *Leaflet*
- c. Melakukan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan.

### 3.2 Variabel Penelitian

Dalam ranah penelitian, istilah “variabel” ditunjukkan untuk mewakili suatu unsur yang akan menjadi fokus untuk pengamatan. Dalam konteks penelitian ini, ada dua variabel yang perlu di teliti, yaitu variabel bebas (X) yaitu bahan ajar *leaflet* dan variabel terikat (y) yaitu hasil belajar IPA.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas IX-A SMP N 4 Gunungsitoli Selatan.

#### b. Sampel

Yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 31 orang kelas IX-A. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling dengan jenis *non random sampling* dengan pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi yang memiliki kesempatan yang sama untuk di jadikan sampel.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan antara lain:

#### a. *Pre-test*

*Pretest* adalah tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dilakukan. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif peserta didik. Instrumen penilaian yang digunakan

dalam penelitian ini adalah lembar tes yang berupa tes tertulis sesuai dengan kisi-kisi atau materi yang di pelajari. Ini digunakan sebagai data kemampuan awal dengan tes bentuk pilihan berganda.

#### **b. Posttest**

Posttest adalah tes yang diberikan pada akhir pokok pembahasan materi untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa dalam tahap tertentu setelah diberi perlakuan. Skor yg di hasilkan pada posttest harus dapat lebih tinggi dari pada skor pada pretest.

Sebelum tes akhir dalam penelitian ini, harus terlebih dahulu divaliditas oleh validator. Setelah dinyatakan valid, baru di uji coba untuk keperluan uji kelayakkan tes yang terdiri dari uji validitas tes, uji reliabilitas tes, uji tingkat kesukaran tes dan uji daya pembeda tes antara lain:

##### **1) Uji Validitas Tes**

Bentuk uji validitas yang di gunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas untuk mengetahui apakah setiap butir tes valid atau tidak. Dalam mengukur validitas soal menggunakan rumus korelasi product moment, antara lain:

$$r = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi antara x dan y

N = jumlah subjek

$\Sigma XY$  = jumlah perkalian antar skorx dan skor y

$\Sigma X$  = jumlah total skor x

$\Sigma Y$  = jumlah total skor y

$\Sigma X^2$  = jumlah dari kuadrat x

$\Sigma Y^2$  = jumlah dari kuadrat y

Setelah r dikonsultasikan pada nilai-nilai kritis r product moment pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Setiap item tes dinyatakan valid jika  $r \geq r_1$ .

##### **2) Uji Reabilitas Tes**

Uji reabilitas yang digunakan adalah dengan cara uji cronbach alpha, dengan rumus :

$$r = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\Sigma S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

$r$  = nilai reliabilitas

$k$  = jumlah item

$\Sigma s_i$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$S_t$  = varian total

(Sahir, 2021)

Untuk perhitungan varian skor setiap butir tes di gunakan rumus:

$$S_i^2 = \frac{\sum x_i^2 \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{N}$$

Untuk perhitungan varian skor total dengan rumus:

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2 \frac{(\sum x_t)^2}{N}}{N}$$

Untuk menafsirkan harga rekiabilitas, dikonsultasikan pada harga  $r$  tabel ( $r_1$ ) dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ), dikatakan reliabel jika  $r \geq r_t$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017)

### 3) Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes

Rumus:  $IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$

Keterangan:

$IK$  = Indeks kesukaran butir tes

$\bar{X}$  = Rata-rata skor jawaban siswa pada butir soal

$SMI$  = Skor maksimum ideal

Indeks kesukaran suatu butir soal diinterpretasikan dalam kriteria berikut:

Tabel 2.2

Kriteria indeks kesukaran instrumen

Nilai	Interpretasi
1K = 1,00	Sangat mudah

$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$IK = 0,00$	Terlalu sukar

Sumber : (Lestari dan Yudhanegara 2017)

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

#### a. Tes

Tes adalah cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku prestasi siswa tersebut.

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### a. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Pendekatan N-Gain mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran.

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar pada hasil belajar IPA, digunakan rumus uji-t namun terlebih dahulu mengelompokkan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu:

Variabel X (variabel bebas), yaitu bahan ajar *leaflet*.

Variabel Y (variabel terikat), yaitu hasil belajar.

Teknik analisa data ini menggunakan rumus Uji t sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_j}{\sqrt{(n_i-1)S_i^2 + (n_j-1)S_j^2}}$$

Dimana :

$\bar{x}_{i,j}$  = Rata-rata Skor *pretest* kelas eksperimen

$S_{i,j}^2$  = standar deviasi kelas eksperimen

(sudjana, 2016:380)

### **3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian**

Penelitian di lakukan di SMP N 4 Gunungsitoli Selatan Kecamatan Gunungsitoli Selatan Kota Gunungsitoli. Untuk jadwal penelitian dilaksanakan setelah selesai Seminar Proposal.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Data Hasil Uji Coba Instrumen

Data instrumen uji coba di peroleh dari pelaksanaan tes yang dilakukan diluar lokasi penelitian. peneliti melaksanakan uji coba tersebut di UPTD SMPN 3 Gunungsitoli Selatan pada tanggal 8 Juli 2024 di kelas IX-A yang terdiri dari 27 orang siswa.

##### 1. Uji Validitas

Uji coba dilakukan untuk menentukan apakah setiap butir soal dapat mengukur dengan tepat apa yang seharusnya di ukur. Hasil analisis validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Tabel Hitung Uji Validitas Posstest dan Pretest

No Item	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,388	0,372	Valid
2	0,388	0,477	Valid
3	0,388	0,424	Valid
4	0,388	0,435	Valid
5	0,388	0,518	Valid
6	0,388	0,469	Valid
7	0,388	0,389	Valid
8	0,388	0,520	Valid
9	0,388	0,363	Valid
10	0,388	0,520	Valid
11	0,388	0,469	Valid
12	0,388	0,474	Valid
13	0,388	0,420	Valid
14	0,388	0,546	Valid
15	0,388	0,622	Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi dari 15 butir soal tes pilihan berganda yang sudah di uji dinyatakan valid, karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,388)$ .

##### 2. Uji Reabilitas

Dengan menggunakan rumus uji cronbach alpha, hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Uji Reabilitas Posttest dan Pretest

<b>Reliability Statistics</b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,744	15

Dalam analisis uji reliabilitas untuk *posttest* dan *pretest* diketahui nilai reliabilitas  $r=0,744$ . Nilai ini menunjukkan *reliabel* karena nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,7. Oleh karena itu *pretest* dan *posttest* dianggap reliabel dengan kriteria cukup tinggi.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk menentukan apakah soal tersebut terlalu mudah, terlalu sulit, atau berada pada tingkat yang sedang. Dari hasil uji tingkat kesukaran butir soal dapat diketahui indeks kesukaran dari setiap butir soal, apakah soal tersebut termasuk dalam kategori sukar, sedang, atau mudah. Berikut ini adalah hasil analisis tingkat kesukaran soal:

Tabel 4.3 Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	0,66666667	Sedang
2.	0,851851852	Mudah
3.	0,555555556	Sedang
4.	0,296296296	Sukar
5.	0,407407407	Sedang
6.	0,666666667	Sedang
7.	0,740740741	Mudah
8.	0,37037037	Sedang
9.	0,740740741	Mudah
10.	0,37037037	Sedang
11.	0,666666667	Sedang
12.	0,62962963	Sedang
13.	0,666666667	Sedang
14.	0,740740741	Mudah
15.	0,333333333	Sedang

Berdasarkan dari hasil perhitungan uji tingkat kesukaran soal, diketahui bahwa pada soal *pretest* dan *posstest* terdapat 4 item soal yang masuk pada kategori mudah, yaitu nomor 2,7,9,14. Lalu 10 item soal yang masuk pada kategori sedang yaitu 1,3,5,6,8,9,10,11,12,13,15 dan terakhir 1 item soal termasuk dalam kategori sukar yaitu 4.

#### 4. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes

Dari hasil analisis uji coba tes yang meliputi uji validitas, uji reabilitas dan uji tingkat kesukaran soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 15 soal pilihan berganda dan semua soal tersebut dinyatakan layak. Oleh karena itu, seluruh soal akan digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian ini.

#### 4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian

Untuk mengumpulkan data, dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah proses pembelajaran (dengan diberi perlakuan) melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Dari kegiatan tersebut, diperoleh data hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

No.	NAMA	NILAI PRETEST	NILAI POSSTEST
1	Agnes A.K Harefa	40	86,6
2	Alfred F.V Harefa	26,6	86,6
3	Alfonsus P. Harefa	46,6	60
4	Aldwin O. Warae	46,6	93,3
5	Bernadianus F. Harefa	26,6	86,6
6	Evania G. Harefa	40	86,6
7	Fernando P. Zebua	66,6	93,3
8	Fredrik N. Lase	33,3	93,3
9	Felix K. Harefa	33,3	60
10	Hanni T. Lase	33,3	66,6
11	Herloin B. A. Harefa	33,3	86,6
12	Hesty J. Lase	53,3	53,3
13	Gisela D. M. Lase	40	73,3
14	Imelda S. Lase	53,3	66,6
15	Jessika S. Harefa	46,6	73,3
16	Jernih J. Waruwu	40	60
17	Jonathan D. Gea	26,6	93,3
18	Ledis T. E. Lase	33,3	86,6
19	Levis T. Harefa	40	93,3
20	Mira S. Lase	46,6	80
21	Marlin A. L. Harefa	26,6	86,6
22	Miseri C. D. Harefa	46,6	93,3
23	Neri Warni Lase	40	73,3
24	Ninis C. Lase	46,6	80



25	Oi Molala R. Lase	53,3	60
26	Ocliran M. Lase	40	53,2
27	Owen Gilbert	26,6	60
28	Rolandes Y. Lase	40	60
29	Tri Ayu N. Lase	53,3	93,3
30	Twicman Harefa	33,3	80

Hasil penelitian mengenai hasil belajar yang sudah di sajikan pada tabel 4.4 menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah diberikan bahan ajar *leaflet* pada proses pembelajaran. Pada *pretest*, nilai terendahnya adalah 26,6 dan nilai tertinggi adalah 66,6, sedangkan pada *posttest*, nilai terendah meningkat menjadi 53,3 dan nilai tertinggi mencapai 93,3. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik setelah di berikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran.

### 4.3 Analisis Data Hasil Penelitian

#### 1. Ukuran Pemusatan Data dan Variasi

Tabel 4.5 Analisis ukuran pemusatan data dan variasi

<i>Item</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Minimum</i>	26,6	53,2
<i>Maximum</i>	66,6	93,3
<i>Mean</i>	40,406667	77,296667
<i>Median</i>	40	80
<i>Modus</i>	40	86,6
<i>Standar Deviasi</i>	9,8936738	13,95662
<i>Range</i>	40	40,1
<i>Sum</i>	1212,2	2318,9
<i>Cont</i>	30	30

Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan diketahui bahwa nilai tertinggi pada *pretest* adalah 66,6 sementara nilai terendah adalah 26,6. Pada *posttest*, nilai tertinggi adalah 93,3 sementara nilai terendah adalah 53,2. Selanjutnya, rata-rata nilai *pretest* adalah 40,40 lebih kecil dari pada rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,29. Median (nilai tengah) pada *pretest* adalah 40, sedangkan pada *posttest* adalah 80. Modus untuk nilai *pretest* adalah 40 sedangkan pada *posttest* adalah 86,6.



				<i>Lower</i>			
<i>Posstest- Pretest</i>	<i>36,89000</i>	<i>17,82945</i>	<i>3,25520</i>	<i>30,23237</i>	<i>11,333</i>	<i>30</i>	<i>,000</i>

Dari hasil perhitungan uji t, diperoleh dari pengujian hipotesis diketahui derajat kebebasan atau  $df=n-1=31-1=30$  jadi jika dilihat pada t-tabel pada *taraf signifikan 5%* maka  $df=0,361$ . Dalam perhitungannya di peroleh t-hitung yaitu 11,333, sehingga berdasarkan pada kriteria pengujiannya jika  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan jika  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  diterima, kesimpulan  $11,333 > 0,361$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima.

#### **4.4 Pembahasan**

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa bahan ajar *leaflet* dan variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Bahan ajar *leaflet* adalah bahan ajar yang dibuat secara menarik dalam bentuk cetak untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan bahan ajar ini hasil belajar peserta didik meningkat, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru dan mendapat kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posstest design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas IX SMP N 4 Gunungsitoli Selatan. Karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Dalam hal ini kelas IX-a dipilih sebagai sampel penelitian yang berjumlah 31 orang.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi dan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu tes pilihan ganda. Instrumen tes tersebut telah divalidasi oleh seorang dosen biologi, Helmin Parida Zebua, S.Pd., M.Si, serta dua orang guru biologi, Rizka Febertina Zai, S.Pd dan Arlinus Mendrofa, S.Pd. uji

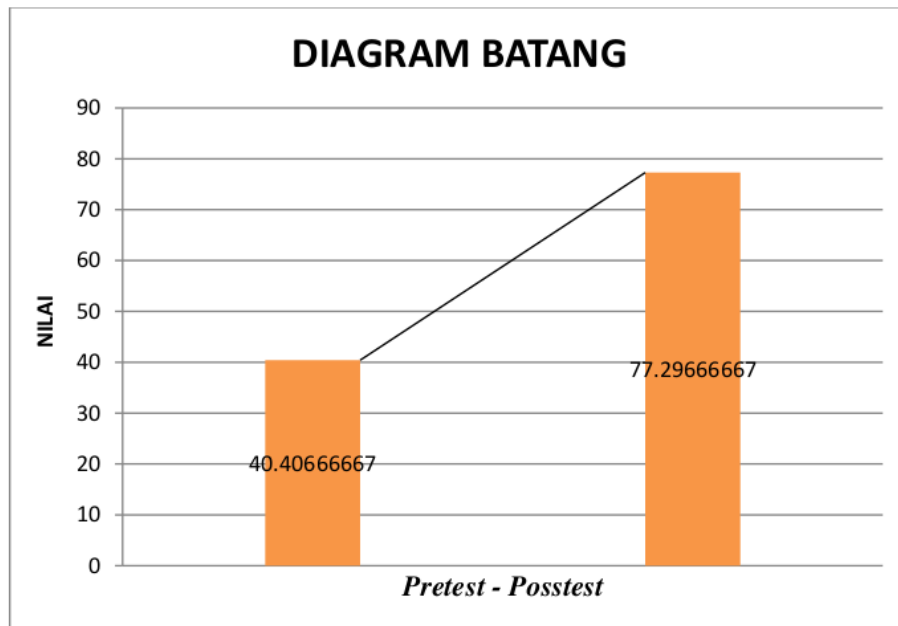
coba tes di lakukan di SMPN 3 Gunungsitoli Selatan pada kelas IX-a dengan jumlah siswa 27 orang. Setelah peneliti mengumpulkan data dari uji coba tersebut, dilakukan analisis uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh 15 soal *pretest* dan 15 soal *posstest* yang masuk dalam kategori valid dan reliabel, sehingga tes tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pada awal penelitian di kelas eksperimen, peneliti melaksanakan *pretest* kepada peserta didik untuk memperoleh data mengenai kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan bahan ajar *leaflet*. Dari hasil analisis, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 40,406667, yang menunjukkan bahwa nilai peserta didik masi rendah dan berada dibawah kriteria ketuntasan minimal. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan materi Sistem Reproduksi Pada Manusia dengan menggunakan bahan ajar *leaflet*.

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan pembukaan sesuai dengan yang tercantum dalam modul ajar. Peneliti menyampaikan dan menjelaskan gambaran umum tentang sistem reproduksi pada manusia. Selanjutnya peneliti membagikan bahan ajar *leaflet* yang telah dibuat oleh peneliti. Setelah itu peneliti menjelaskan dan membuat tanya jawab kepada para peserta didik.

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti bertanya ulang tentang materi yang sudah di jelaskan sebelumnya dan melanjutkan materi berikutnya. Pada pertemuan ketiga di kelas eksperimen, setelah semua materi sistem reproduksi pada manusia sudah di bahas guru memberikan tanya jawab kepada siswa agar siswa lebih paham tentang materi yang sudah di ajarkan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik, dilakukan *posstest* sebagai evaluasi terhadap penguasaan materi yang telah di pelajari sebelumnya. Dari hasil pemeriksaan lembar tes peserta didik diperoleh rata-rata nilai sebesar 77,296667.



Gambar 9 Kenaikan rata nilai kelas eksperimen

Sumber : Microsoft excel 2007

10 Dari data yang telah diperoleh, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberi perlakuan dengan menggunakan bahan ajar *leaflet*, dimana rata-rata nilai *pretest* sebesar 40,406667 dan rata-rata nilai *posstest* sebesar 77,296667 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar. dari analisis data, diperoleh nilai t-hitung sebesar 11,333. Jika dibandingkan dengan t-tabel sebesar 0,631, maka  $11,333 > 0,631$ . Berdasarkan kriteria pengujian, jika t-hitung  $>$  t-tabel, maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, hipotesis awal ditolak dan  $H_a$  diterima, yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di UPTD SMPN 4 Gunungsitoli Selatan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh serta hasil uji hipotesis, ditemukan bahwa bahan ajar *leaflet* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan menggunakan Uji *N-Gain*. Dari analisis yang dilakukan diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,684 yang masuk dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *leaflet* dalam penelitian ini sangat efektif. Selanjutnya analisis menunjukkan bahwa

bahan ajar *leaflet* berkontribusi sebesar 68,4% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 32,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain selain menggunakan bahan ajar *leaflet*.

<sup>14</sup> Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto) dan (dalam Sembiring, E. 2019) bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreatifitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara afektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kesimpulannya <sup>21</sup> bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan beserta sumber belajar yang lain yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik. Dan menurut Aqib (dalam Sembiring, E 2019) bahwa “pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.”

<sup>1</sup> Hasil belajar merupakan suatu puncak proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah siswa melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut *kognitif, efektif dan psikomotorik*. Perubahan yang di maksud dalam hasil belajar ialah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran merupakan keberhasilan siswa dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan, dan keberhasilan guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang di harapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya Widodo dan jasmadi pada (Novita, Ika, et al. 2020). <sup>2</sup> Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopik dan rinciannya

(Rahmat, 2011:152). Dapat dipahami bahwa peran seorang guru dalam merancang atau menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan di rancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menurut Septiani, Jalmo, & Yolida (2014) seperti yang dikutip oleh Widodo W. dan Dede Dewi D. Y. (2017) bahwa bahan ajar yang lebih menarik dari buku paket adalah bahan ajar leaflet. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar *leaflet* sangatlah sederhana dan dilihat dari penampilannya siswa lebih tertarik dalam belajar. *Leaflet* merupakan bentuk penyampaian informasi pada selembar kertas yang ditampilkan dalam bentuk dua kolom kemudian di lipat tiga. Supaya terlihat menarik *leaflet* biasanya di desain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat dan mudah di pahami. *Leaflet* sebagai bahan ajar harus memuat materi yang dapat menggiring siswa untuk dapat menguasai satu atau lebih KD. Di dalam membuat *leaflet* secara umum sama dengan membuat brosur, bedanya hanya pada penampilan fisiknya saja, sehingga isi *leaflet* dapat dilihat pada penyusunan brosur.

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Biologi”, Evi P. Sari (2021) ditemukan bahwa bahan ajar *leaflet* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran biologi. Penelitian ini dilakukan di sebuah sekolah menengah atas untuk mengevaluasi bagaimana *leaflet* dapat mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik siswa.

Temuan utama dari penelitian:

1. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *leaflet* mengalami peningkatan pemahaman materi biologi yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan *leaflet*. *Leaflet* yang disusun dengan baik membantu siswa merangkum dan mengingat informasi penting dari pelajaran.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa *leaflet* efektif dalam menyajikan informasi secara ringkas dan jelas, yang memudahkan siswa dalam *mereview* dan mempersiapkan ujian. Siswa merasa *leaflet* membantu mereka dalam mengorganisasi dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

3. Penelitian juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi saat menggunakan *leaflet* dalam pembelajaran. *Leaflet* yang dirancang menarik dan interaktif berkontribusi pada peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran biologi.
4. Meskipun *leaflet* terbukti bermanfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti perlunya desain *leaflet* yang baik dan relevan, serta mengatasi potensi gangguan di kelas yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan *leaflet*.

Evi P. Sari (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar biologi, tetapi keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada desain *leaflet* dan manajemen kelas yang efektif.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa kelebihan dari bahan ajar *leaflet* yang telah digunakan, antara lain:

1. Mudah dipahami, bahan ajar *leaflet* dibuat dengan bahasa yang sederhana sehingga peserta didik cepat mengerti isi dari materi yang sudah dituangkan ke dalam bahan ajar tersebut.
2. Mudah dibawa, bahan ajar *leaflet* kecil dan ringan sehingga peserta didik mudah membawanya kemanapun dan bisa belajar dimana saja.
3. Hemat waktu, ringkasan materi di dalam bahan ajar *leaflet* disajikan dengan ringkas sehingga peserta didik mempelajarinya dengan cepat.
4. Belajar mandiri, dengan adanya bahan ajar *leaflet* peserta didik lebih mudah mengulang-ulang materi sesuai dengan kebutuhannya.
5. Interaktif, bahan ajar *leaflet* mengajak siswa untuk aktif misalnya dari soal atau pertanyaan yang membuat mereka berpikir.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan di UPTD SMPN 4 Gunungsitoli Selatan Implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman siswa, siswa lebih mudah memahami materi karena materi disajikan secara langsung dan fokus. *Leaflet* menyederhanakan informasi yang kompleks, sehingga siswa tidak merasa kewalahan dengan banyaknya teks. Ini berarti penggunaan bahan ajar *leaflet* menjadi alat yang efektif untuk mempercepat pemahaman materi pembelajaran.



2. Mendukung kemandirian belajar siswa, *leaflet* dirancang untuk digunakan oleh siswa secara mandiri. Dari hasil penelitian dimana siswa dapat belajar sendiri dengan efektif dimana ini akan mendorong penggunaan lebih banyak bahan ajar yang mendukung pembelajaran mandiri.
3. Bahan ajar *leaflet* tidak hanya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi memiliki potensi untuk diterapkan secara luas dan berkontribusi pada pengembangan metode pendidikan yang lebih inovatif dan terjangkau.

#### **4.5 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini menghadapi beberapa keterbatasan terkait penggunaan bahan ajar *leaflet* dikelas, dimana salah satu tantangan utama adalah kurangnya keseriusan siswa dan gangguan di kelas seperti kebisingan dan ketidaktenangan. Kelas yang tidak kondusif yang bisa mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak negatif pada efektivitas penggunaan bahan ajar *leaflet*. Suasana yang tidak teratur terkadang membuat siswa kurang fokus terhadap materi yang disajikan. Bahan ajar *leaflet* juga sebelumnya belum pernah di terapkan sehingga proses pembelajarannya kurang maksimal. Oleh karena itu, hasil penelitian mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan efektivitas bahan ajar *leaflet* karena adanya faktor-faktor gangguan yang mempengaruhi interaksi dan pemahaman siswa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar *leaflet* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di UPTD SMPN 4 Gunungsitoli Selatan. Dalam analisis uji hipotesis, diperoleh nilai t-hitung sebesar 11,333 yang lebih besar dari t-tabel 0,361 dengan taraf signifikan 0,05 sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan peserta didik tetap aktif dan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran, baik dalam penggunaan bahan ajar *leaflet* maupun dalam proses pembelajaran secara umum. Aktifitas yang konsisten dan minat yang kuat akan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang baik.
2. Guru diharapkan untuk bisa membuat bahan ajar berupa bahan ajar *leaflet* pada proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Guru juga di harapkan mengimplentasikan metode pengajaran yang lebih interaktif untuk menjaga keterlibatan siswa. Aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat mereka terhadap bahan ajar *leaflet* dan proses belajar secara keseluruhan.
3. Sekolah diharapkan menyediakan pelatihan yang memadai bagi guru tentang cara menggunakan bahan ajar *leaflet* secara efektif. Pelatihan ini mencakup teknik-teknik pengajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan pemanfaatan *leaflet* dalam prose belajar.

# PENGARUH PENGGUNAAN BAHAN AJAR LEAFLET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IX DI UPTD SMP N 4 GUNUNGSITOLI SELATAN

ORIGINALITY REPORT

# 40%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://docobook.com">docobook.com</a> Internet	1110 words — 11%
2	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet	635 words — 6%
3	<a href="https://journal.ipts.ac.id">journal.ipts.ac.id</a> Internet	220 words — 2%
4	<a href="https://files.osf.io">files.osf.io</a> Internet	192 words — 2%
5	<a href="https://repository.unibos.ac.id">repository.unibos.ac.id</a> Internet	167 words — 2%
6	<a href="https://repo.iain-padangsidimpuan.ac.id">repo.iain-padangsidimpuan.ac.id</a> Internet	136 words — 1%
7	<a href="https://digitallib.iainkendari.ac.id">digitallib.iainkendari.ac.id</a> Internet	131 words — 1%
8	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet	131 words — 1%
9	<a href="https://ejournal.unsri.ac.id">ejournal.unsri.ac.id</a> Internet	126 words — 1%

---

10	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	124 words — 1%
11	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet	115 words — 1%
12	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet	114 words — 1%
13	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet	114 words — 1%
14	<a href="http://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet	106 words — 1%
15	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet	89 words — 1%
16	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet	79 words — 1%
17	<a href="http://jurnal.unma.ac.id">jurnal.unma.ac.id</a> Internet	79 words — 1%
18	<a href="http://jurnal.fkip.unila.ac.id">jurnal.fkip.unila.ac.id</a> Internet	78 words — 1%
19	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	74 words — 1%
20	<a href="http://igfandyjayanto.blogspot.com">igfandyjayanto.blogspot.com</a> Internet	74 words — 1%
21	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet	70 words — 1%

---

22	<a href="http://ejournals.umma.ac.id">ejournals.umma.ac.id</a> Internet	67 words — 1%
23	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	62 words — 1%
24	<a href="#">Dina Zanuba Rohmah, Lovika Ardana Riswari, Fitriyah Amaliyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SILAW Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III Sekolah Dasar", Absis: Mathematics Education Journal, 2024</a> Crossref	59 words — 1%

EXCLUDE QUOTES      ON  
 EXCLUDE BIBLIOGRAPHY      ON

EXCLUDE SOURCES      < 1%  
 EXCLUDE MATCHES      OFF