

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tempat tiap individu untuk mengawali suatu perubahan, serta parameter penting dalam menentukan kemajuan suatu negara (Pratama dkk, 2021:15). Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia yaitu sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan lembaga formal yang diberikan amanah oleh masyarakat untuk melakukan pendidikan dasar secara terstruktur atau sistematis sebagai tumpuan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pendidikan jenjang dasar seperti SD memiliki fungsi penting yaitu untuk mengembangkan kemampuan dasar peserta didik sebagai bekal melalui kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan penerapan fungsi tersebut ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu proses pembelajaran (Muliani, 2019:1).

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang berada di lingkungan belajar (Suardi, 2018:7). Pembelajaran yang diterapkan oleh pemerintah saat ini berpedoman pada kurikulum 2013. Pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa (*student center*), yang artinya siswa harus bisa belajar mandiri serta memperoleh ilmu pengetahuan tidak dari guru saja (Qoridatullah dkk, 2021:34). Pada kurikulum ini, peserta didik dituntut supaya lebih kreatif, inovatif dan aktif melalui pembelajaran tematik.

Menurut Mamat (2005) dalam Prastowo (2019:3) tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu pokok yang disebut dengan tema. Pada setiap tema diharapkan siswa bisa mengaplikasikan tujuan dari pembelajaran tidak di sekolah saja, tetapi di

Lingkungan masyarakat juga (Sasmito dan Mustadi, 2015:72). Pembelajaran yang baik membutuhkan bahan ajar yang bisa menarik perhatian peserta didik supaya dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 6 November 2021 di SD Negeri Socah 3, didapati fakta bahwa pembelajaran di SD Negeri Socah 3 sudah menggunakan kurikulum 2013. Pada saat pembelajaran guru dan siswa hanya fokus menggunakan buku tematik yang diterbitkan oleh kemendikbud edisi revisi 2017, tanpa didampingi bahan ajar penunjang lainnya. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa ketika pembelajaran siswa kurang bersemangat dikarenakan bahan ajar atau buku paket yang digunakan kurang menarik. Menurut wulandari dkk (2021:141) perkembangan teknologi saat ini semakin memudahkan guru untuk membuat bahan ajar yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu e-modul interaktif.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru juga menyatakan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami pada pembelajaran tematik. Beberapa kendala yang disampaikan oleh bapak Rizal diantaranya, hasil belajar siswa masih tergolong kurang. Sumber belajar yang tersedia untuk digunakan dalam pembelajaran hanya berupa buku guru dan buku siswa dari pemerintah, tidak ada buku penunjang lainnya. Bapak Rizal juga menjelaskan bahwa guru perlu mengenalkan dan mengintegrasikan kearifan lokal Madura pada pembelajaran tematik, karena siswa harus mengetahui, mengapresiasi, dan melestarikan keragaman budaya daerah. Namun, dalam implementasinya guru masih merasa kesulitan untuk mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, khususnya pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 5 dan 6. Bapak Rizal sangat mendukung atau

sangat setuju jika ada e-modul yang mengintegrasikan pembelajaran tematik dengan kearifan lokal Madura. Menurut Suarsana dan Mahayukti (2013:266) E-modul adalah suatu modul berbasis digital, kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak yaitu bersifat interaktif sehingga memudahkan dalam navigasi, dapat menampilkan video, animasi, gambar, audio dan dapat dilengkapi dengan kuis atau tes yang dapat menjadi umpan balik.

Selain hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Socah 3, peneliti juga mendapatkan data dari angket kebutuhan siswa pada kelas V SD Negeri Socah 3 dengan responden sebanyak 24 siswa. Sebanyak 14 siswa atau 58,33% menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang sulit. Sebanyak 70,83% atau 17 siswa tidak mempunyai buku selain tema. Selain itu, sebanyak 18 siswa atau 75% menyatakan bahwa mereka belum mengetahui tentang kebudayaan Madura. Kurangnya pengetahuan siswa tentang budaya mereka sendiri perlu mendapatkan perhatian yang serius. Padahal, sebanyak 87,50% atau 21 siswa menyatakan bahwa akan lebih mudah jika mereka belajar dengan lingkungan yang ada di sekitar mereka. Pelaksanaan pembelajaran tematik sebaiknya tidak hanya dikaitkan antar mata pelajaran saja, tetapi juga dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa yang mengarah pada tercapainya pengetahuan maupun pengenalan lingkungan siswa (Shufa, 2018:49).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwa siswa memerlukan adanya tambahan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Madura agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik serta memahami tentang lingkungan sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bahan ajar tidak hanya berupa media

cetak, melainkan ada juga non cetak atau elektronik. Salah satu contoh bahan ajar elektronik yaitu E-Modul.

E-modul adalah bahan ajar yang dirancang sendiri oleh pendidik supaya siswa bisa belajar dengan mandiri, e-modul disajikan dalam bentuk elektronik yang kegiatan pembelajaran di dalamnya mampu membuat peserta didik lebih interaktif karena terdapat animasi, audio, dan video untuk menambah semangat ketika belajar (Pratama dkk, 2021:16). Materi yang dirangkum dengan bentuk E-modul bisa mendukung proses pembelajaran secara optimal. Pembuatan e-modul dengan menyisipkan kearifan lokal Madura khususnya Bangkalan dilakukan supaya dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Kearifan lokal merupakan sebuah sarana untuk mengolah kebudayaan dan melindungi diri dari kebudayaan luar yang kurang baik. Pengenalan kearifan lokal penting dilaksanakan demi melestarikan budaya lokal (Anwar dkk, 2017:1292). Pelestarian kearifan lokal pada pembelajaran bisa dibarengi dengan melakukan pendekatan etnosains. Etnosains adalah kegiatan memadukan antara sains asli dengan sains ilmiah. Pengetahuan asli ialah pengetahuan yang berasal dari masyarakat sekitar (Nurhayati dkk, 2015:106). Etnosains berdasarkan ajaran konstruktivisme, mengutamakan pembelajaran bermakna. Pembelajaran berbasis budaya sangat dibutuhkan untuk peserta didik, karena dengan menggunakan pembelajaran berbasis budaya dapat mengajarkan sikap mencintai budaya dan bangsa, karena pembelajaran etnosains akan menginformasikan potensi suatu daerah, sehingga peserta didik akan lebih memahami budaya daerahnya sendiri (Wahyu, 2017:140).

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas tentang e-modul, kearifan lokal, dan etnosains, yaitu 1) Rizky Bayu Pratama, Fikriyah, dan Titi Rohaeti pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan E-Modul bermuatan Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 2 Waruoyom” diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa E-modul bermuatan kearifan lokal untuk kelas V SDN 2 Waruoyom menurut ahli materi dan ahli media memperoleh nilai rata-rata 78% atau dalam kategori layak. 2) Eris Nurhayati, Yayuk Andayani, Aliefman Hakim pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan E-Modul Kimia berbasis STEM dengan pendekatan Etnosains” diperoleh hasil penelitian bahwa e-modul kimia berbasis STEM dengan pendekatan etnosains memenuhi persyaratan kelayakan dan kepraktisan, sehingga bisa digunakan ketika pembelajaran kimia. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dikembangkanlah penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Kearifan Lokal Madura berbasis Etnosains Tema 9 Benda-Benda Di Sekitar Kita Kelas V SDN Socah 3 Bangkalan”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains pada tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari respon guru dan siswa serta keterlaksanaan pembelajaran?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains pada tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura pada tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari respon guru dan siswa serta keterlaksanaan pembelajaran.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura pada tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V SDN Socah 3 Bangkalan, ditinjau dari hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains ini adalah:

1. Produk e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan melalui PC atau *smartphone*.
2. E-modul dikembangkan berdasarkan materi kelas V pada tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya yang terdiri dari 2 pembelajaran, yaitu pembelajaran 5 dan 6. E-modul ini berbasis Etnosains yang disisipkan pada setiap pembelajaran menyesuaikan dengan materi.

3. E-modul memuat materi tematik berbasis kearifan lokal Madura dengan contoh gambar, audio, dan video yang didesain semenarik mungkin supaya mempermudah pembelajaran siswa.
4. E-modul disajikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.
5. E-modul ini memuat beberapa komponen yaitu sampul e-modul yang berbasis kebudayaan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan e-modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan, kuis, rangkuman, evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains tema 9 benda-benda di sekitar kita kelas V sekolah dasar memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. E-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains ini hanya dikembangkan untuk tema 9 subtema 3 pada pembelajaran 5 dan 6.
2. E-modul karifan lokal Madura berbasis etnosains ini hanya mengambil subyek penelitian kelas V di SDN Socah 3 Bangkalan.
3. E-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains ini hanya dapat digunakan ketika tersambung jaringan internet.
4. Kearifan lokal pada e-modul hanya meliputi 4 tradisi yaitu, rokat tase', batik bangkalan, kerapen sapi, dan tanean lanjhang.
5. Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat keefektifan hanya menggunakan ranah kognitif atau pilihan ganda.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains penting dilakukan karena diharapkan bisa bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi guru, E-modul dapat memberikan alternatif untuk membantu proses pembelajaran dan pemahaman siswa, berkaitan dengan materi pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 5 dan 6 yang dipadukan dengan kearifan lokal Madura berbasis etnosains.
2. Bagi siswa, E-modul dapat mempermudah pemahaman materi pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 5 dan 6, serta siswa dapat menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya daerah sendiri karena materi dipadukan dengan kearifan lokal Madura berbasis etnosains.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambahkan wawasan tentang pembuatan dan penggunaan e-modul dalam pembelajaran tematik, serta mengetahui pentingnya e-modul kearifan lokal Madura berbasis etnosains.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan 4D adalah salah satu model penelitian pengembangan yang mempunyai tahap penelitian *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), and *Dissemination* (Penyebarluasan) yang di kemukakan oleh Thiagarajan.
2. E-modul merupakan bahan ajar non cetak berbasis digital yang di desain sendiri oleh pendidik. Tujuan pembuatan e-modul yaitu supaya dapat memudahkan siswa ketika belajar mandiri atau belajar di kelas.

3. Kearifan lokal adalah bentuk budaya asli yang menjadi pedoman hidup suatu masyarakat lokal supaya bisa menjaga diri dari budaya asing yang kurang baik.
4. Etnosains adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pemahaman pada budaya tertentu.
5. Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita adalah materi pembelajaran kelas V sekolah dasar pada semester genap yang terdiri dari 2 pembelajaran yaitu pembelajaran 5 dan 6. Materi mencakup Bahasa Indonesia, SBdP, IPA, dan PPKn.