

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Sekolah dasar mempunyai tujuan mewujudkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam pendidikan sekolah dasar ini juga dapat membentuk seorang anak menjadi individu yang dapat hidup secara berkelompok. Dengan melalui pendidikan Sekolah Dasar maka peserta didik akan dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, dan penguasaan-penguasaan dasar serta mampu berkomunikasi yang merupakan suatu tuntunan kemampuan minimal dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran menjadi satu kesatuan yang dikemas dalam bentuk tema sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2015: 281-283) bahwa pembelajaran tematik berimplikasi pada penciptaan situasi belajar dan pembelajaran, yaitu 1) implikasi bagi guru, dalam penerapan model pembelajaran tematik di sekolah dasar menuntut guru untuk kreatif dan inovatif agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, 2) implikasi bagi siswa, dalam penerapan

model pembelajaran tematik siswa terlebih dahulu disadarkan akan pentingnya pengaitan materi/isi kurikulum pada masing-masing pembelajaran, 3) implikasi terhadap bukun ajar, dituntut tersedianya buku ajar yang mengintegrasikan antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, 4) implikasi terhadap media pembelajaran, dibutuhkan ketersediaan media yang dapat mendukung proses pembelajaran tematik.

Dalam lampiran IV permendikbud Nomor 81A tahun 2013 ditegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan pengintegrasian kearifan lokal adalah pembelajaran. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa kearifan lokal di lingkungan serta sebagai upaya menjaga eksistensi kearifan lokal ditengah desarsnya arus globalisasi. Menurut Shufa (2018) Kearifan lokal adalah potensi suatu daerah yang merupakan hasil pemikiran dan karya manusia yang mengandung nilai-nilai kearifan dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi simbol daerah. Memasukkan kearifan lokal ke dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kecintaan siswa terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar, dan merupakan upaya menjaga kearifan lokal di tengah gelombang globalisasi.

Dalam memperkenalkan keraifan lokal di daerah bisa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Menurut Darimi (2017: 112) “ Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah

program yang dipakai untuk mengimpelentasikan alat, memanipulasi, dan mengkomunikasikan informasi”. Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan kita dalam mencari informasi. Menurut Purwaningtyas, dkk (2017: 1) Modul elektronik merupakan bahan ajar yang disusun secara berurutan sesuai dengan karakteristik materi ajar yang telah dikemas secara utuh, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan lebih aktif sesuai dengan kemampuan belajarnya. Hadirnya modul elektronik ini membuat peserta didik menjadi senang dan termotivasi sehingga pembelajaran menjadi interaktif tidak monoton.

Hasil observasi yang telah dilakukan, yakni dalam proses pembelajaran kurang menarik karena hanya berpedoman pada buku tema aja. Dimana muatan materi dan soal yang ada di dalamnya terbatas, sehingga peserta didik banyak mengalami kesulitan memahami pelajaran yang telah dipelajari. Selain itu peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, model pembelajaran yang digunakan juga cenderung tidak bervariasi. Peneiti juga menemukan adanya bahan ajar yang digunakan guru dan peserta didik untuk belajar berlangsung yakni menggunakan buku tema dan LKS Pendidikan Agama Islam (PAI). namun ketersediaan 2 bahan ajar tersebut belum bisa mendukung pembelajaran dikarenakan pemanfaatan buku tema dan LKS digunakan guru hanya untuk memberikan peserta didik penugasan, tanpa adanya penjelasan menyeluruh akan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru akan sulit untuk menyampaikan materi secara efisien karena keterbatasan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran.

Peneliti memperdalam penelitian ini melalui wawancara terstruktur secara khusus bertujuan untuk mengetahui lebih dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro. Hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro pada tanggal 17 januari 2022, mengatakan bahwa jumlah seluruh peserta didik kelas V berjumlah 24 siswa, pembelajaran di sekolah berbasis kurikulum 2013. Ibu Indah juga mengatakan, setelah adanya COVID 19 yang mengharuskan semua jenjang pendidikan belajar secara online/daring dan sekarang sudah diperbolehkan sekolah tatap muka, ada kesulitan dalam menjelaskan materi yang belum dimengerti oleh siswa, khususnya pada mata pelajaran atau materi yang berkaitan dengan kearifan lokal daerahnya sendiri, karena dahulu pembelajaran hanya fokus pada penugasan sehingga ada beberapa siswa yang mempunyai kemampuan rendah akan merasa kesulitan, sehingga ketika sudah pembelajaran offline/tatap muka guru harus menjelaskan lagi materi yang belum dipahami oleh siswa.

Selain itu guru kurang mengaitkan materi pelajaran dengan kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri, serta buku yang digunakan kurang menuntun siswa untuk belajar mandiri di rumah. Faktor lainnya yakni minimnya bahan ajar yang inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan terintegrasi dengan lingkungan sekitar, sehingga sumber informasi yang di dapatkan hanya melalui buku tema dan LKS PAI. Wali kelas juga menyatakan mengenai pemanfaatan smartphone, yakni “Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru dan peserta didik memanfaatkan smartphone sebagai penyambung materi pembelajaran yang guru bagikan melalui whatsapp grup dan semua siswa di kelas V mempunyai Smarthphone, mengenai paket data saat siswa membawa

smartphone siswa sudah terfasilitasi dengan wifi di sekolah, tetapi kebanyakan siswa lebih senang menggunakan paket data sendiri karena jaringannya lebih lancar”. Ibu Indah juga menjelaskan perlu adanya pengintegrasian kearifan lokal Kabupaten Bojonegoro agar siswa lebih memahami potensi dan pengetahuan tentang lingkungan sekitar.

Peneliti juga mendapatkan data dari angket kebutuhan siswa yang sudah dijawab oleh 24 siswa kelas V SDN Tambakmerak 3. 100% peserta didik memiliki smartphone, 100% peserta didik bersedia menggunakan smartphone untuk penggunaan bahan ajar, 100% peserta didik senang belajar menggunakan gambar, 100% peserta didik senang belajar menggunakan audio, 100% peserta didik setuju adanya modul dalam menunjang pembelajaran, 100% peserta didik setuju adanya pengembangan bahan ajar e-modul dengan memanfaatkan media smartphone untuk sarana belajar, sebanyak 95,8% siswa atau 23 siswa menyatakan bahwa tambahan modul/bahan ajar elektronik bermuatan kearifan lokal (Emorigo) dengan materi yang lengkap dan menarik sangat diperlukan ketika melakukan proses pembelajaran, emorigo merupakan kepanjangan dari e-modul bermuatan kearifan lokal Bojonegoro. Emorigo termasuk ke dalam bahan ajar elektronik yang memuat teks, gambar, dan fitur interaktif yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada saat pembelajaran. Untuk bisa menyelesaikan permasalahan itu, guru bisa membuat/ memberikan bahan ajar tambahan yang lebih lengkap untuk siswa, seperti halnya modul pembelajaran dalam bentuk elektronik. Solusi tersebut sesuai dengan pendapat Iktiar 2018 (dalam Najuah,

dkk, 2020: 8-9) menyatakan, penerbitan modul elektronik mencakup beberapa tujuan, diantaranya adalah: 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru/instruktur, 3) penggunaan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya dan memungkinkan siswa dalam mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Terdapat penelitian terdahulu yang terkait dengan modul pembelajaran, yaitu penelitian yang dilakukan oleh A.A.M. Maharcika, dkk, tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Berbasis *Flipbook Maker* Untuk Subtema Pekerjaan Disekitarku Kelas IV SD/MI” Diperoleh hasil penilain produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Respon pengguna diperoleh dari responden yaitu 2 orang guru dan 40 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan validasi sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada katagori sangat valid. 2) rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (e-modul) sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid dan praktis.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rizky Bayu Pratama, dkk, tahun 2021 yang berjudul

“Pengembangan E-Modul Bermuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 2 Waruoyom” diperoleh hasil penelitian produk oleh 5 orang subjek yaitu empat orang ahli materi dan satu orang ahli media dilibatkan untuk menilai kelayakan materi dan desain e-modul yang baik dan benar. E-modul ini dibuat untuk menunjang penambahan materi khususnya pada pembelajaran tematik sehingga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang baik serta bisa memanfaatkan penggunaan Smartphone para peserta didik untuk bisa belajar melalui e-modul ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi dengan nilai 93,5%, sedangkan kelayakan oleh ahli media dengan nilai 62,5% dan dengan itu didapatkan hasil akhir untuk kelayakan e-modul tematik kelas V yaitu 78%. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan software Sigil yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik bermuatan kearifan lokal.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Emorigo (*E-Modul* Bermuatan Kearifan Lokal Bojonegoro) Tema 9 Subtema 3 Kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro”. Emorigo sendiri merupakan singkatan dari e-modul bermuatan kearifan lokal Bojonegoro yang memuat tentang beberapa contoh kearifan lokal Bojonegoro yang dikaitkan dengan tema 9 khususnya pada subtema 3.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana Pengembangan Emorigo (*E-Modul*

Bermuatan Kearifan Lokal Bojonegoro) Tema 9 Subtema 3 Kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro. Rumusan masalah khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro) tema 9 subtema 3 kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro tema 9 subtema 3 (Emorigo) kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang efektif?
3. Bagaimanakah mengembangkan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro tema 9 subtema 3) kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang menarik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk mengembangkan Pengembangan Emorigo (*E-Modul* Bermuatan Kearifan Lokal Bojonegoro) Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pada Siswa Kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro, dengan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro) tema 9 subtema 3 kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang valid.
2. Mengetahui pengembangan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro) tema 9 subtema 3 kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang efektif.

3. Mengetahui pengembangan Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro) tema 9 subtema 3 kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro yang menarik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa Emorigo (*e-modul* bermuatan kearifan lokal Bojonegoro), dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mempelajari tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pada siswa kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro. Produk yang akan dihasilkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Dari segi substansi, produk berupa *e-modul* pembelajaran ini berisi bahasan materi kelas V semester genap tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya yang terdiri dari 6 pembelajaran. Ditambah pembahasan macam-macam kearifan lokal Bojonegoro pada setiap pembelajaran.
2. Produk *e-modul* pembelajaran ini memuat beberapa komponen, yaitu komponen pendahuluan yang berupa cover/sampul, identitas kepemilikan, kata pengantar, petunjuk penggunaan modul, daftar isi, kompetensi inti, dan kompetensi dasar. Komponen isi yang kegiatan belajar yang berupa uraian materi, latihan soal, rangkuman, evaluasi. Serta komponen penutup yang berupa daftar pustaka, kunci jawaban dan biografi penulis/pengembang.
3. Isi atau materi dalam *e-modul* pembelajaran ini menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 dengan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas V semester genap tema 9 subtema 3. Sedangkan materi

kearifan lokal menyesuaikan dengan materi tema 9 subtema 3 dan kearifan lokal Bojonegoro.

4. Isi atau materi dalam *e-modul* pembelajaran ini disajikan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan tampilan modul pembelajaran dikemas secara menarik baik dari segi cover maupun isi/materi.
5. E-modul bermuatan kearifan lokal ini berbentuk sebuah aplikasi yang memanfaatkan teknologi informasi sehingga aplikasi e-modul lebih menarik dan interaktif.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. E-modul bermuatan kearifan lokal hanya diterapkan pada kelas V sekolah dasar pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya.
2. Penelitian dan pengembangan e-modul dalam uji coba sasaran, hanya diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN Tambakmerak 3 Bojonegoro.
3. E-modul bermuatan kearifan lokal hanya berisi materi yang terdapat pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya dan hanya dibatasi beberapa contoh kearifan lokal khas Bojonegoro.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan *e-modul* pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar baik belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas, adapun pentingnya penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi guru yakni membantu pembelajaran dan pemahaman siswa dalam memahami materi pada tema 9 subtema 3 serta pengetahuan kearifan lokal Bojonegoro.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pada tema 9 subtema 3 serta pengetahuan kearifan lokal Bojonegoro melalui belajar mandiri atau belajar di kelas.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan pembuatan serta penggunaan modul dalam pembelajaran tematik serta mengetahui pentingnya *e-modul* bermuatan kearifan lokal dalam sebuah pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu suatu pengertian dari istilah yang yang digunakan dalam sebuah penelitian, istilah yang tidak umum dan sering digunakan dalam penelitian yang tercantum berdasarkan pada sumber pustaka yang ada (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2021:10). Definisi istilah merupakan penjelasan atau makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul penelitian yang dilakukan. Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem pendidikan di Indonesia memakai kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran berbasis tematik ini menekankan konsep dalam belajar serta mengimplementasikan konsep belajar sambil bermain. Adapun ranah penilaian yang ditekankan dalam kurikulum 2013 yakni kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Pembelajaran tematik adalah salah satu contoh dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik

secara individual juga kelompok, aktif menggali & menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik, dengan ketentuan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran yang dijadikan dalam satu tema.

3. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Bahan ajar di dalamnya bisa berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dicapai peserta didik terkait kompetensi dasar tentu, contohnya bahan ajar buku, lembar kerja peserta didik, film, CD dan modul, seiring berkembangnya teknologi bahan ajar berupa modul mengalami modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi sehingga modul dapat lebih menarik dengan menambahkan fasilitas gambar, audio, animasi yang kini dikenal dengan e-modul.
4. E-modul atau elektronik modul merupakan modifikasi dari modul cetak dengan memanfaatkan teknologi informasi, sehingga modul menjadi lebih menarik dan interaktif.
5. Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang berasal dari kebiasaan atau suatu pengalaman yang tertanam kuat dalam kehidupan masyarakat serta mengandung sebuah nilai budaya. Kearifan lokal setiap daerah memiliki ciri khas berbeda-beda. Kearifan lokal juga berasal dari nilai luhur tradisi budaya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat dalam rangka mencapai kemajuan komunitas baik dalam penciptaan kedamaian maupun peningkatan kesejahteraan masyarakat.

6. Kearifan lokal Bojonegoro merupakan kebudayaan, karakteristik, dan tradisi yang melekat pada kehidupan sehari-hari masyarakat Bojonegoro. Kearifan lokal Bojonegoro berasal dari semua kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat Bojonegoro. Kearifan lokal Bojonegoro mempunyai ciri khas dan keunikan yang berbeda dengan daerah lainnya.