

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif, terencana, dan terarah yang melibatkan peserta didik, guru, materi pembelajaran, serta lingkungan belajar (Ashari, 2023). Pembelajaran dapat dikatakan efektif menurut Rusman (2018 :325) jika pembelajaran mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ketujuan yang ingin dicapai secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran peran seorang pendidik adalah menyajikan materi yang selaras dengan tahap perkembangan peserta didik, merancang aktivitas pembelajaran yang menarik, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran perlu dirancang lebih menarik dan bermakna agar dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran akan berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan indikator capaian pembelajaran jika dilakukan penyusunan perangkat atau rancangan pembelajaran yang maksimal. Rancangan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka disebut Modul Ajar. Modul Ajar diterapkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari Capaian Pembelajaran serta disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik. Dalam proses penyusunannya, pendidik memegang peranan sentral untuk menciptakan modul ajar yang inovatif dan adaptif. Idealnya, pendidik perlu mengembangkan modul ajar sendiri sesuai dengan karakteristik peserta didiknya

Dalam penyusunan modul ajar yang efektif pendidik harus menguasai kompetensi pedagogik. Terutama dalam konteks kurikulum yang terus berkembang seperti kurikulum merdeka. Modul ajar berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang terarah sehingga pendidik perlu memiliki kompetensi yang memadai untuk menyusunnya. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 butir a, yang dimaksud dengan kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Kemendikbudristek dalam buku panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka oleh Anggraena dkk (2023) merinci komponen modul ajar secara lengkap diantaranya berisi informasi umum (identitas Sekolah, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, dan model pembelajaran yang digunakan), komponen inti (tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen, refleksi peserta didik dan pendidik, remedial dan pertanyaan), dan lampiran (bahan bacaan, LKPD, glosarium dan daftar pustaka).

Berdasarkan kondisi ideal yang telah dipaparkan, menunjukkan adanya perbedaan kondisi dengan yang terjadi di lapangan, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama pendidik pada tanggal 17 Oktober 2024 di UPTD SDN Kemayoran 2 Bangkalan mengakui bahwa pendidik tersebut merasa kesulitan dalam mengelola waktu antara mengajar dan menyusun modul ajar. Sehingga dalam penyusunan modul ajar pendidik menggunakan modul ajar yang sudah

tersedia di Platform Merdeka Belajar. Modul ajar yang diunduh dari Platform Merdeka Belajar komponennya kurang lengkap serta kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Permasalahan tersebut membuat pembelajaran yang dilaksanakan berjalan kurang maksimal.

Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas pada tanggal 19 Oktober 2024. Berdasarkan hasil observasi guru masih kurang menerapkan variasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan masih pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berfokus pada guru dan menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik menjadi lebih pasif dan gampang bosan. Dalam hal ini juga masih ditemui kondisi kelas yang kurang aktif, serta peserta didik terlihat bosan karena media pembelajaran dan metode yang diterapkan monoton.

Proses pembelajaran perlu dikembangkan secara lebih kreatif dan inovatif, termasuk dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Nilasari dkk (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan bermakna jika materi yang diajarkan dihubungkan dengan kondisi lingkungan sekitar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di daerah Madura. Penerapan unsur kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengenal dan memahami kekayaan budaya lokal di daerahnya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di UPTD SDN Kemayoran 2 Bangkalan menunjukkan alasan kuat bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian di sekolah tersebut berdasarkan tingkat urgensinya. Berdasarkan hasil angket, pada kelas ini

karakteristik peserta didik yang bosan dalam pembelajaran sebanyak 83% peserta didik. Hal tersebut juga mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang rendah, dibuktikan pada hasil asesmen formatif siswa kelas IV pada BAB 3 topik A, di mana ditemukan dua mata pelajaran yaitu IPAS dan Matematika yang sebagian nilai siswanya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tercatat, 8 dari 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP pada mata pelajaran IPAS, dan 4 dari 18 siswa pada mata pelajaran Matematika. Maka dari itu diperlukan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis materi, mata pelajaran IPAS dipilih sebagai fokus penelitian karena topik mengenai Gaya dinilai paling relevan dengan urgensi untuk mengenalkan kembali kearifan lokal Madura, khususnya permainan tradisional yang mulai ditinggalkan. Guru juga mengaku belum pernah mengintegrasikan pembelajaran dengan kearifan lokal daerahnya. Hal tersebut terbukti pada hasil angket yang menunjukkan hanya sebanyak 6% peserta didik mengetahui kebudayaan daerahnya khususnya permainan tradisional daerahnya yang disebut "*penteng*", dan sebanyak 94% peserta didik tidak mengetahui. Peserta didik mengaku lebih sering memainkan permainan modern. Akibatnya, peserta didik kurang memahami dan menghargai budaya lokal yang merupakan bagian dari identitas mereka. Hal ini juga mengakibatkan kebudayaan lokal khususnya permainan tradisional semakin terkikis oleh perkembangan zaman.

Integrasi antara pembelajaran dan kearifan lokal, terutama melalui permainan tradisional, diyakini dapat meningkatkan relevansi kontekstual pembelajaran serta menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil angket yang

menunjukkan bahwa 94% peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis praktik langsung.

Pemilihan modul ajar sebagai solusi problematika yang terjadi dilandaskan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya oleh Badriyah dkk. (2023) yang berjudul *“Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pasar Ahad Kertak Hanyar pada materi Statistika”* memperoleh hasil bahwa modul ajar tersebut pada uji kevalidan memperoleh nilai 87,30% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh hasil uji kepraktisan bernilai 79,17%. Menurut kategori yang telah ditetapkan, modul ajar tersebut dikatakan praktis. Berdasarkan evaluasi hasil belajar peserta didik diperoleh persentase ketuntasan klasikal 74,07%. Menurut kategori yang telah ditetapkan, modul ajar memenuhi kategori efektif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan modul ajar kurikulum merdeka namun berbeda lokasi, mata pelajaran, materi, serta muatan lokal yang diangkat.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Dewi & Suniasih (2023) yang berjudul *“E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV”* Hasil penelitian E-modul ajar yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan uji uji validitas dari hasil uji ahli rancang bangun 90%, ahli materi pembelajaran 93%, ahli desain instruksional 90,6%, ahli media pembelajaran 91,6%, uji coba perorangan 97,5%, uji coba kelompok kecil 96,38%. Penelitian ini menghasilkan modul ajar elektronik tidak dalam bentuk cetak.

Berdasarkan kajian literatur, beberapa penelitian tentang pengembangan modul ajar IPAS telah dilakukan. Sejauh ini, penelitian terkait pengembangan modul ajar yang terintegrasi kearifan lokal belum banyak dilakukan, terutama pada materi pengaruh gaya dalam konteks permainan tradisional Madura. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi pembelajaran yang menghubungkan IPAS dengan budaya lokal peserta didik agar pembelajaran lebih relevan secara kontekstual.

Modul ajar yang akan dikembangkan ini merupakan modul ajar terintegrasi kearifan lokal pada materi pengaruh gaya dalam permainan tradisional Madura yang disebut “*Penteng*”. Pembelajaran yang terintegrasi kearifan lokal daerah memiliki peran penting dalam menggali pengetahuan asli yang terdapat dalam suatu masyarakat. Pengetahuan ini kemudian dapat dikaji lebih lanjut sehingga berfungsi sebagai jembatan untuk menghubungkan dengan ilmu pengetahuan alam (IPAS) formal yang diajarkan di sekolah (Parmin dkk, 2017).

Permainan tradisional “*Penteng*” adalah salah satu permainan tradisional rakyat Madura, khususnya permainan untuk anak-anak. Permainan ini hanya mempergunakan dua potong kayu lurus sebesar ibu jari orang dewasa. Bahan untuk alat permainan ini mudah diperoleh, karena terdapat di daerah sekitarnya. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Terdiri dari tim *Alako* (bekerja) memainkan lebih awal dan tim *Ajege* (menjaga). Cara bermainnya adalah menyukit kayu yang diletakkan pada lubang tanah dan dilempar sejauh mungkin. Tim yang berhasil melempar paling jauh menjadi pemenangnya (Budhisantoso dkk, 1991).

Materi pengaruh gaya dapat dikaitkan dalam permainan tersebut. Dengan mengajak peserta didik belajar sambil mempraktekkan langsung permainan tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep gaya serta pengaruh gaya terhadap benda. Dalam permainan tradisional Madura “*Penteng*” konsep gaya erat kaitannya dengan interaksi antara pemain dan alat permainan yang digunakan yaitu kayu. Selain itu terdapat beberapa jenis gaya yang terjadi pada saat bermain *penteng* di antaranya gaya otot, terjadi ketika pemain menggunakan kekuatan otot untuk memukul kayu kecil dengan tongkat yang lebih besar akibatnya *penteng* yang terkena pukulan akan terpental atau melayang akibat gaya otot yang ditransfer melalui tongkat. Selanjutnya terdapat gaya gravitasi, ketika kayu kecil dilempar atau terpukul ke udara gaya gravitasi menariknya kembali ke tanah. Serta gaya gesek, yang terjadi antara kayu kecil dengan tanah atau permukaan tempatnya mendarat, gaya gesek memperlambat gerakan *penteng* setelah mendarat. Pada permainan ini juga menunjukkan bahwa gaya dapat mempengaruhi arah dan gerak benda.

Berdasarkan penelitian dan hasil wawancara, penelitian ini memiliki maksud dan tujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penelitian skripsi. Sehingga peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Modul Ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi pengaruh gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 Bangkalan”**. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta tahap terakhirnya evaluasi (*Evaluation*).

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana keefektifan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau dari hasil belajar kognitif IPAS peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau dari hasil angket respon pendidik dan lembar observasi peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli desain pembelajaran;
2. Mengetahui keefektifan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*”

Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau hasil belajar kognitif IPAS peserta didik;

3. Mengetahui kepraktisan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang dikembangkan apabila ditinjau dari hasil angket respon kegiatan pendidik dan observasi peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi pengaruh gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 yang memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Modul ini dapat digunakan oleh pendidik
2. Modul ajar IPAS ini disusun dengan mengintegrasikan materi pengaruh gaya dengan salah satu permainan tradisional Madura pada pelajaran IPAS kelas IV semester ganjil Sekolah Dasar;
3. Modul ajar IPAS ini merupakan modul ajar cetak;
4. Pengembangan modul berdasarkan hasil wawancara pendidik, observasi, dan angket kebutuhan peserta didik kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 Bangkalan pada Bab 3 “Gaya di sekitar kita” Topik A : Pengaruh gaya terhadap benda.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan modul pembelajaran lain yang terintegrasi kearifan lokal, khususnya pada materi IPAS. Pendekatan ini memperkaya literatur pendidikan dengan inovasi pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya peserta didik.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep gaya melalui aktivitas yang berbasis budaya lokal pada permainan tradisional, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami. Selain itu, peserta didik juga dapat belajar menghargai dan melestarikan budaya tradisional asal daerahnya.

2. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk mengajarkan materi pengaruh gaya secara kontekstual. Pendidik juga dapat menjadikannya sebagai inspirasi dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam menyediakan perangkat ajar yang berbasis kearifan lokal, sehingga

meningkatkan mutu pendidikan yang relevan dengan konteks sosial budaya peserta didik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian yang akan diteliti bertujuan, agar penelitian pengembangan modul ajar IPAS terintegrasi kearifan lokal Madura materi pengaruh gaya pada permainan tradisional “*Penteng*” ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Penjelasan asumsi dan keterbatasan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dapat diasumsikan bahwa, melalui pengembangan modul ajar IPAS terintegrasi kearifan lokal pada permainan tradisional madura pendidik mampu mengajarkan kepada peserta didik mengenai materi pengaruh gaya menggunakan cara yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, modul ajar ini juga diasumsikan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan modul ajar ini memiliki beberapa keterbatasandalam pengembangannya antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi Pengaruh Gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2 pada Bab 3 “Gaya di sekitar kita” Topik A : Pengaruh gaya terhadap arah dan gerak benda.

2. Waktu pengembangan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi pengaruh gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” ini terbatas pada semester genap, kelas IV UPTD UPTD SDN Kemayoran 2;
3. Pengembangan modul ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi pengaruh gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” terbatas untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV di UPTD UPTD SDN Kemayoran 2;

1.7 Definisi Istilah

Pada bagian ini akan memaparkan definisi-definisi dari Pengembangan Modul Ajar IPAS Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Materi pengaruh gaya Pada Permainan Tradisional “*Penteng*” Kelas IV UPTD SDN Kemayoran 2, yakni sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. (Seels & Richey, 1994)
2. Modul ajar dalam Kurikulum Merdeka mengacu pada berbagai perangkat atau sarana pembelajaran, seperti media, metode, panduan, serta pedoman yang disusun secara sistematis dan menarik, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. (Nengsih dkk, 2024)
3. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan pengetahuan, serta berbagai strategi hidup berdasarkan cita-cita kebaikan yang dianggap dapat digunakan dan dipertahankan untuk keberlanjutan jangka panjang bagi

manusia, yang diwujudkan dalam berbagai tindakan dalam kehidupan bermasyarakat sehingga mampu menanggapi berbagai tantangan untuk memenuhi kebutuhan mereka. (Njatrijani, 2018)

4. Permainan tradisional Madura “*Penteng*” merupakan salah satu permainan tradisional rakyat Madura, khususnya permainan untuk anak-anak. Permainan ini hanya mempergunakan dua potong kayu lurus sebesar ibu jari orang dewasa. Cara bermainnya adalah menyukit kayu yang diletakkan pada lubang tanah dan dilempar sejauh mungkin. (Budhisantoso dkk, 1991)
5. Modul ajar terintegrasi kearifan lokal materi pengaruh gaya merupakan modul ajar yang disusun untuk mengajarkan konsep gaya dan pengaruhnya terhadap benda dengan mengaitkan langsung pada permainan tradisional madura yaitu “*Penteng*”.

