

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA yang lebih diarahkan kepada kegiatan menemukan dan berbuat akan membuat peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. Akibatnya, peserta didik akan memiliki pemahaman konsep yang baik sehingga mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan terkait fenomena alam di lingkungan sekitar. Harapannya melalui pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik dalam menguasai fakta, konsep, prinsip, dan teori yang berlaku serta dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari (Nahdi, *et al*, 2018). Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar (Siddik & Kholisho, 2019).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar berfungsi untuk menciptakan rasa senang belajar dan meningkatkan motivasi belajar di dalam diri peserta didik (Nurafni, *et al*, 2020). Selain itu, penggunaan bahan ajar juga akan memberikan suatu kesan yang bermakna, sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi (Gita, *et al*, 2018). Namun, pada kenyataannya guru belum memaksimalkan penggunaan bahan ajar karena guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia. Hal tersebut dapat dibuktikan dari penelitian Mawardani, *et al* (2022) yang menyatakan bahwa guru belum pernah mencoba membuat bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran karena keterbatasan waktu dan biaya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru IPA SMP/MTs kelas VII menyatakan bahwa biasanya dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia yaitu buku paket. Buku paket yang tersedia berjumlah terbatas, sehingga pembagiannya tidak merata kepada semua peserta didik. Akibatnya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan alternatif bahan ajar lain yaitu penggunaan e-modul.

E-modul adalah bahan ajar elektronik yang memuat materi pelajaran berupa teks, gambar, animasi, dan video sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik untuk dibaca (Laili, *et al*, 2019). Materi pelajaran harus disajikan secara menarik, sehingga materi pelajaran yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Ntobuo, *et al*, 2018). E-modul dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta membuat kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif (Rahmadhani, *et al*, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wati, *et al* (2021) menunjukkan hasil bahwa e-modul IPA layak digunakan karena memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta materi yang terdapat di dalam e-modul sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selama proses pengembangan e-modul tentu memerlukan aplikasi yang dapat menunjang dan menghasilkan tampilan yang menarik yaitu aplikasi Canva. Menurut Tanjung & Faiza (2019) aplikasi Canva adalah aplikasi *editing* dan desain *online* yang menyediakan *template* berbagai macam fitur desain seperti presentasi, pamflet, brosur, poster, selebaran, grafik, sampul buku, buletin, dan *editing* foto. Melalui aplikasi Canva guru dapat dengan mudah membuat e-modul yang menarik

dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru juga dapat meningkatkan kreativitasnya karena banyak fitur-fitur gratis yang disediakan dan menghemat waktu karena bukan hanya dapat diakses melalui komputer melainkan juga dapat diakses melalui *Smartphone* dimana pun dan kapan pun.

E-modul akan dikembangkan pada mata pelajaran IPA SMP/MTs kelas VII materi suhu dan kalor, serta akan dikaitkan dengan suatu kearifan lokal. Hal ini disebabkan karena materi suhu dan kalor adalah mata pelajaran IPA yang banyak memuat konsep-konsep IPA, tetapi masih banyak peserta didik yang mengalami miskonsepsi. Menurut Yolanda (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa sebanyak 84% peserta didik masih mengalami miskonsepsi dan sebanyak 75% peserta didik belum memahami kebermanaknaan materi suhu dan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

Harapannya melalui pengintegrasian kearifan lokal di dalam e-modul dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian Sari, *et al* (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis kearifan lokal dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik dapat menambah pengetahuan terkait materi suhu dan kalor yang diintegrasikan dengan kearifan lokal. Namun, melalui kegiatan wawancara yang telah dilakukan guru menjelaskan bahwa ketersediaan e-modul yang mengaitkan antara materi IPA dan kearifan lokal masih kurang sehingga berdampak pada pemahaman dan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan terkait kurangnya bahan ajar berupa e-modul yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik, maka perlu dilakukan

penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-modul Berbasis Kearifan Lokal *Krèpè’ Tètè* pada Materi Suhu dan Kalor”. Kearifan lokal *krèpè’ tètè* dipilih karena proses pembuatannya yang unik dan berbeda dari jenis keripik singkong lainnya. Proses pembuatan *krèpè’ tètè* juga berkaitan erat dengan materi suhu dan kalor serta berada di lingkungan sekitar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya bahan ajar yang mengaitkan antara materi IPA dan kearifan lokal sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar IPA.
2. Guru belum kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan IPTEK.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè’ tètè*?
2. Bagaimana keterbacaan e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè’ tètè*?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè’ tètè*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè’ tètè*.
2. Untuk mengetahui keterbacaan e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè’ tètè*.

3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè' tètè*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

1. E-modul dapat digunakan guru sebagai salah satu bahan ajar yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam belajar IPA.
2. E-modul dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan membangun pengetahuannya karena dapat diakses secara *online*.
3. E-modul berbasis kearifan lokal dapat memberikan wawasan tentang bahan ajar IPA dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis kearifan lokal *krèpè' tètè* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
2. E-modul memuat materi IPA kelas 7 semester 1 yaitu suhu dan kalor.
3. E-modul berisikan prakata, daftar isi, pendahuluan, peta konsep, proses pembuatan *krèpè' tètè*, materi suhu dan kalor, rangkuman, latihan soal, daftar pustaka, dan kunci jawaban.
4. *Output* e-modul berupa *link* yang dapat diakses melalui *Smartphone* dan komputer dengan koneksi internet.
5. Model pengembangan e-modul adalah model ADDIE.

G. Definisi Istilah

1. Bahan ajar adalah kumpulan materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan dan prinsip kegiatan pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik (Syaifullah & Izzah, 2019).
2. E-modul adalah bahan ajar elektronik yang menarik, kreatif, dan inovatif karena dapat diakses melalui *Smartphone* dan komputer serta berisikan materi pelajaran yang lengkap disertai dengan gambar atau video (Susanti & Sholihah, 2021).
3. Aplikasi Canva adalah aplikasi *editing* dan desain *online* yang menyediakan berbagai macam *tools* dan *template* desain grafis yang dapat diakses secara gratis maupun membayar melalui aplikasi dan *website* (Adrian, *et al*, 2022).
4. Kearifan lokal adalah ciri khas dari suatu daerah yang berasal dari potensi daerah dan hasil pemikiran manusia yang diturunkan dari generasi ke generasi, sehingga menjadi suatu kebiasaan yang bersifat arif dan bijaksana (Shufa, 2018).
5. *Krèpè' tètè* adalah olahan makanan khas daerah Madura dan berasal dari umbi-umbian yaitu singkong yang diolah, dikukus, dan ditumbuk hingga gepeng atau pipih yang mana pada proses penumbukan tersebut masyarakat Madura biasa menyebutnya dengan di "*Tètè*" (Syarif & Musoffan, 2021).