

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya yang penting pada masyarakat Indonesia adalah pendidikan. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah perjuangan secara sadar yang dilakukan untuk merealisasikan sistem pembelajaran supaya siswa dapat menumbuhkan keterampilan yang terdapat di dirinya. Pendidikan merupakan sesuatu proses dimana masyarakat mendapatkan sebuah pengetahuan, pengalaman dan tingkah laku yang baik. Target pendidikan sendiri adalah manusia. Pendidikan dimaksudkan supaya menolong siswa untuk menumbuh kembangkan sebuah kemampuan yang dimiliki siswa. Sedangkan menurut Lengeveld, pendidikan adalah segala usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan tenaga pendidik kepada siswa untuk membawanya menuju dewasa, atau lebih tepatnya membantu siswa untuk mampu melaksanakan tugas yang ada di kehidupan.

Pada kehidupan peran pendidikan adalah sebagai faktor penting dalam kehidupan agar anak bisa mengatasi masalah dalam aktivitas sehari-hari yang bisa diamati dari beberapa tahun lalu terjangkit Covid-19. Pada dasarnya dalam unsur pendidikan itu meliputi: 1. subyek yang di bimbing (siswa), 2. subyek membimbing (guru), 3. komunikasi antara siswa dengan guru (interaktif edukatif), 4. Pedoman yang mana bimbingan ditujukan (tujuan

pendidikan), 5. Efek yang diberikan pada bimbingan (materi pendidikan), 6. metode yang digunakan pada bimbingan (alat dan metode), 7. Kawasan di mana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan) (Drs, S. L LaSulo dan Prof. Dr. Umar Tirtarahardja, 2005, 51-52).

Pada Deklarasi *World Health Organization* (WHO) pada 30 Januari 2020 yang mengenai hadirnya pandemi covid-19 dari China (Sohrabi et al . 2020), telah membuat keputusan bahwa pembelajaran secara tatap muka digabungkan dengan pembelajaran daring. Guru di Indonesia menjadikan pendidikan yang praktis dan dinamis yang disesuaikan dengan perkembangan revolusi industri 4.0 yang mengenai bahwa perubahan sistem pembelajaran harus mengikuti keadaan yang ada di lingkungan sekolah (Ramadhani and Umam 2019), guru juga akan diberikan sebuah kesempatan untuk merancang beberapa teori pembelajaran yang harus dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Pada pembelajaran pula dapat dicermati menjadi suatu upaya untuk membentuk syarat belajar yang meliputi materi, keterampilan, hubungan sosial, jenis kegiatan, fasilitas, dan penggunaannya dalam melakukan komunikasi. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik seharusnya membentuk suasana belajar yang aktif secara fisik dan mental, merangsang kreatifitas siswa untuk membuat hal yang baru, dan membuat siswa menjadi mengertiakan yang dijelaskan guru.

Guru perlu memfokuskan keterlibatan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan atau proses pembelajaran yang harus membuat

guru menjadikan keadaan belajar yang menyenangkan. Adapun beberapa masalah (*problem*) yang ada di guru dan siswa hanya memanfaatkan buku pegangan guru, buku pegangan siswa, LKPD, dan modul. Untuk pembelajaran sekarang sudah direvisi Kemendikbud dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar. Namun, perubahan kurikulum ini membuat guru dan siswa menjadi kurang dapat menangkap materinya. Apalagi 2 tahun pendidikan diseluruh dunia khususnya di Indonesia yang mengalami krisis pendidikan. Selama 2 tahun yang membuat siswa hanya melakukan proses pembelajaran daring yang biasanya apapun tugasnya dikerjakan orang tua dan siswa tinggal mengumpulkan ke sekolah atau lewat *whatsapp* oleh karena itu, dengan perubahan kurikulum merdeka belajar membuat siswa yang 2 tahun sebelumnya di rumah dan sekarang sudah melaksanakan proses pembelajaran secara tatap muka. Meskipun di beberapa sekolah belum sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka sehingga kurikulum 2013 masih digunakan di sekolah khususnya di UPT SDN 214 Gresik. Pada tempat penelitian di UPT SDN 214 Gresik dalam masalah kurikulum 2013 belum sepenuhnya menguasai teknik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, proses membuat bahan ajar sehingga guru yang seharusnya selalu aktif dalam mencari informasi mengenai sosialisasi, pelatihan, dan melihat di channel youtube. Pendidikan semakin tahun menuju tahun mengalami perubahan yang pesat dan semua berpusat dalam IPTEK untuk dunia pendidikan di Indonesia.

Hal ini dapat ditinjau berdasarkan dari observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 06 Oktober 2022 bahwa sekolah telah

menerapkan buku tematik dan menggunakan kurikulum 2013. Namun, pada saat pembelajaran di tema 1, subtema 1 gurunya tidak pernah menjelaskan secara detail mengenai keberagaman budaya karena kurangnya bahan ajar yang mendukung disekolah. Saat di amati saat melakukan observasi, guru hanya membacakan yang ada dibuku pegangan guru dan siswa sehingga siswa tidak mengenali akan keberagaman secara detail. Dengan kurangnya bahan pendukung maka hubungan siswa dengan guru tidak stabil. Jika kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan buku pegangan siswa dan guru maka pembelajaran dikatakan tidak efektif di sekolah tersebut. Namun, jika pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV menggunakan bahan ajar seperti: modul maka, dapat menambah kreativitas siswa yang ingin dicari tahu, siswa semakin memiliki pertanyaan kritis untuk mengenal keberagaman. Bahan ajar dapat diterapkan di sekolah dasar supaya siswa dapat belajar dan jika siswa ingin mengulang materi yang kurang dipahami maka, siswa dapat membaca kembali.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 06 Oktober 2022 kepada wali kelas IV yang bernama Ibu Napsiyah, S.Pd mendapatkan informasi bahwa di UPT SDN 214 Gresik proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku pegangan siswa dan guru, LKPD, dan jika memungkinkan ada alat untuk praktek. Hasil belajar dalam tematik yang mencakup bahasa Indonesia, IPS, IPA, dan SBdp adalah siswa memiliki nilai rendah. Namun disini Ibu Napsiyah, S.Pd menjelaskan bahwa selama tahun 2019 mulai terdampak Covid-19

guru menggunakan PPT sebagai penyalur informasi kepada siswa. Dengan itu guru belajar caranya menggunakan teknologi namun, untuk membuat bahan ajar seperti: modul, handout dan sebagainya, tidak mahir dalam membuat bahan ajar untuk guru sendiri karena aplikasi yang digunakan semakin banyak.

Pada dasarnya guru cukup belajar aplikasi yang digunakan untuk membuat bahan ajar seperlunya, sehingga tidak menekankan untuk melakukan percobaan aplikasi yang digunakan oleh generasi sekarang. Sebab, pada kurikulum 2013 di sekolah untuk bahan ajar seperti modul itu memiliki keterbatasan sebagai sumber belajar yang dirasakan saat ada di tema 1 (Indahnya Kebersamaan), subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku), pembelajaran 1. Pembelajaran adalah proses, cara, atau usaha untuk membentuk tingkah laku siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi masalah. Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah perjuangan guru dalam merubah tingkah laku yang diinginkan untuk mempersiapkan stimulus siswa. Aliran kognitif menjabarkan bahwa kegiatan pembelajaran sebagai proses guru yang memberikan kesempatan siswa untuk berpikir kritis supaya dapat mengetahui sesuatu yang dipelajari (Darsono dan Hamdani, 2011: 23).

Pada tematik 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 1 dan pembelajaran 1 yang mengenai tingkat sekolah dasar hanya memuat materi keberagaman yang ada di Indonesia. Guru perlu membuat bahan ajar yang menarik supaya siswa dapat memahami keberagaman yang ada di daerah lokal. Jika guru membuat modul yang dikemas secara jelas akan membuat

siswa lebih memahami materi yang mengatur pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya lokal tempat tinggal khususnya Gresik. Kearifan lokal adalah suatu bentuk kegiatan masyarakat yang dimiliki di setiap daerah yang memiliki ciri khas, adat istiadat tertentu. Menurut Putri (2017), kualitas kearifan lokal dapat meningkatkan pendidikan karakter supaya siswa lebih akrab dengan lingkungan sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta kepada budaya sendiri.

Budaya lokal penting untuk pembelajaran di usia sekolah dasar yang dimana dapat meningkatkan nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal sudah semestinya dilestarikan oleh anak generasi bangsa yaitu siswa atau anak yang menempuh pendidikan. Dengan adanya kearifan lokal, guru membuat sebuah bahan ajar berupa modul yang bertujuan untuk membuat siswa memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal yang harus dilestarikan dan siswa dapat mengenal keberagaman yang ada di Gresik. Bahan ajar adalah awal belajar yang diperuntukkan kepada siswa untuk mendapatkan sumber tambahan dalam pembelajaran. Sedangkan modul adalah sumber bahan ajar yang dimanfaatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari penelitian terdahulu bahwa E-modul adalah produk dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi diperoleh persentase sebesar 90,4% dengan kategori valid tanpa revisi sehingga layak digunakan. Uji validasi media diperoleh persentase sebesar 85,7% termasuk kategori valid tanpa revisi sehingga layak digunakan. Kemudian produk dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV SDN Sruni 2 yang berjumlah 10 siswa. Berdasarkan uji coba lapangan hasil kuisioner siswa

diperoleh persentase sebesar 91,6% termasuk kategori layak untuk digunakan. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa e-modul rambusi telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan melihat definisi penelitian yang terdahulu maka peneliti dapat mengembangkan bahan ajar modul untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap keberagaman budaya kearifan lokal Gresik. Dengan adanya pengembangan modul guru dapat membuat sumber belajar yang inovatif agar siswa dapat bersemangat dalam memahami keberagaman budaya sendiri seperti Gresik sehingga peneliti dapat mengembangkan modul dengan judul **“Pengembangan Modul “RAMBASIK” Berbasis Kearifan Lokal Gresik Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IV UPT SDN 214 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan, bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema 1 Subtema1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV?
2. Bagaimana keefektifan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema1 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV?
3. Bagaimana kemenarikan penerapan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui keefektifan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV.
3. Untuk mengetahui kemenarikan penerapan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik pada Tema 1 Subtema 1 pembelajaran 1 untuk siswa kelas IV.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Dari hasil penelitian akan menghasilkan bahan ajar. Pada pengembangan ini bahan ajar yang dibuat adalah modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik.
2. Modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik disesuaikan dengan kompetensi dasar, kompetensi inti dan sesuai dengan muatan kelas IV Tema1 Subtema1 pembelajaran 1 UPT SDN 241 GRESIK.
3. Modul yang dikembangkan didasarkan pada kearifan lokal Gresik.
4. Komponen yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Gresik yaitu modul.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Jika tujuan tercapai, beberapa manfaat dapat disumbangkan kepada guru, siswa dan peneliti.

1. Untuk siswa: Melalui pembelajaran dengan modul berbasis kearifan lokal Gresik diharapkan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.
2. Untuk guru: Sebagai acuan bahan ajar agar dapat membuat modul yang bervariasi.
3. Untuk peneliti: Meningkatkan pandangan tentang pengembangan modul berbasis kearifan lokal Gresik. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sama.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan modul “RAMBASIK” berbasis kearifan lokal Gresik kelas IV sekolah dasar ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Modul “RAMBASIK” ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu keberagaman budaya
2. Uji coba pengembangan Modul pada siswa kelas IV UPT SDN 214 Gresik
3. Pengembangan bahan ajar ini hanya berupa modul.

G. Definisi Operasional

1. Bahan ajar adalah segala bahan yang berupa teks, informasi, maupun alat yang disusun dengan cara sistematis dan terstruktur yang menampilkan sosok utuh dari sebuah kompetensi yang akan dikuasai siswa dan bertujuan untuk proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan.
2. Modul adalah sumber bahan ajar yang digunakan untuk siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Materi yang diambil adalah keberagaman budaya.
4. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), adalah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan fase pengembangan meliputi: 1.*Analysis* 2.*Design* 3.*Development* 4.*Implementation* 5.*Evaluation*.
5. Modul “RAMBASIK” adalah bahan ajar yang dimodifikasi sebanding bersama kurikulum 2013 menjelaskan keberagaman budaya Gresik untuk menunjang proses pembelajaran siswa menjadi menyenangkan.