

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang pembahasannya ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Selain itu pembelajaran tematik juga menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Menurut Depdiknas (Trianto, 2011: 147) yang dimaksud dengan pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik lebih efektif apabila menerapkan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar.

Menurut Jayanti, dkk (2015:66) bahan ajar yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, dikarenakan bahan ajar merupakan salah satu sarana penting untuk keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat diakses dengan mudah adalah bahan ajar berbasis digital. Doering, Pereira, & Kuechler (2012) menambahkan bahwa bahan ajar elektronik memiliki kelebihan yaitu harga lebih murah, tidak dibatasi oleh ruang dan praktis digunakan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu modul (Marti, 2010:70). Menurut (Prastowo, 2014: 138) mengungkapkan bahwa modul adalah bahan ajar yang mengandung seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta suatu lingkungan untuk belajar. Sebagai salah satu bentuk bahan ajar, modul memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Saat ini modul yang sering digunakan peserta didik adalah berupa modul cetak, akan tetapi seiring perkembangan zaman kini modul hadir dalam bentuk elektronik modul (E-modul). E-modul merupakan versi elektronik dari modul cetak, yang bisa dibaca di komputer maupun handphone yang dirancang dengan perangkat lunak yang dibutuhkan. Menurut Subarkah & Sari (2015), modul elektronik (E-modul) ialah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk menampilkan suatu teks, gambar, audio, grafik, dan video selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 5 SDN Manduro 1 pada tanggal 4 Januari 2023 menunjukkan bahwa SDN Manduro 1 menerapkan kurikulum 2013. Sarana dan prasarana SDN Manduro 1 terbilang cukup memadai, seperti tersedianya jaringan WiFi yang dapat diakses oleh warga sekolah termasuk untuk kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, peneliti menemukan permasalahan yakni kurangnya bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku tematik pegangan guru dan peserta didik yang berasal dari sekolah. Sehingga tak jarang jika peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dan merasa bosan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 5 SDN Manduro 1, pelaksanaan pembelajaran telah menerapkan kurikulum 2013. Guru mengatakan bahwa ada beberapa kendala pada saat proses pembelajaran sehingga belum semua peserta didik memahami materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Saat pembelajaran, guru hanya menggunakan buku tematik yang dimiliki oleh sekolah saja sehingga peserta didik merasa bosan karena buku yang digunakan hanya buku tema. Saat mengajar guru hanya mengandalkan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik belajar berdasarkan pengalaman diri sendiri. Guru menjelaskan bahwa beliau masih belum bisa mengaitkan sepenuhnya pembelajaran berbasis CTL dan kesenian tradisional Jombang karena takut jika peserta didik merasa kebingungan. Guru juga menyatakan bahwa akan sangat terbantu jika ada yang membuatkan bahan ajar yang sesuai untuk mengajarkan pada peserta didik tentang kesenian tradisional Jombang dengan pembelajaran berbasis CTL. Guru mengatakan bahwa saat pembelajaran maupun penilaian semester, pernah menggunakan gadget sebagai pengenalan adaptasi teknologi pada peserta didik. Selain itu hasil belajar peserta didik pada tema 7 kelas 5 yang diperoleh 66,96% yang dibawah rata-rata atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Hasil angket kebutuhan peserta didik kelas V SDN Manduro 1 yang telah didapat, peserta didik mengatakan bahwa mereka kurang mengenal kesenian tradisional daerah tempat tinggalnya. Hal tersebut sangat disayangkan karena kesenian tradidisional Jombang yang mulai terkikis, sehingga perlu adanya generasi penerus agar kesenian tradisional daerah tidak hilang dengan demikian perlu adanya pengenalan sejak dini yang bisa dilakukan pada peserta didik sekolah

dasar. Diperkuat oleh hasil angket kebutuhan yang diberikan pada peserta didik, sebanyak 71,42% peserta didik merasa bosan saat pembelajaran jika guru menggunakan metode ceramah, 89,28% peserta didik merasa bosan jika selalu menggunakan buku tematik dari sekolah, dan 100% peserta didik mengatakan bahwa tidak pernah menggunakan modul/e-modul selama pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat belajar secara mandiri tanpa didampingi oleh guru. Semua peserta didik kelas 5 SDN Manduro 1 ini memiliki gadget dan dapat mengoperasikannya. Dari hasil angket kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik jika belajar dengan menggunakan gambar, audio, dan video. Oleh karena itu, sebagai solusi perlu adanya bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik yang didalamnya memuat gambar, audio, dan video seperti yang diharapkan oleh peserta didik. Bahan ajar pendamping berupa elektronik modul yang memuat kesenian tradisional Jombang dengan menggunakan pembelajaran *contextual teaching and learning* sangat diperlukan, serta untuk membantu peserta didik beradaptasi di era digitalisasi terkait kesenian tradisional setempat.

Menurut Suprijono (2009: 79) mengatakan bahwa model pembelajaran CTL merupakan suatu proses pembelajaran untuk memahami materi yang berkaitan dengan konteks dunia nyata yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran berbasis CTL tersebut diharapkan peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep materi dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* memiliki kelebihan salah satunya yaitu guru hanya sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran karena peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar (Ridwanulloh, Jayadinata, & Sudin, 2016:85). Dalam menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat membuat peserta didik untuk belajar sambil mengenal lingkungan sekitar, terutama peserta didik dapat lebih mengenal kesenian tradisional Kabupaten Jombang.

Kearifan lokal merupakan identitas atau kepribadian budaya suatu daerah yang telah dilakukan secara turun temurun oleh masyarakat desa tersebut. Menurut (Sufia et al.,2016) Kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat. Setiap daerah pasti memiliki budaya yang berupa adat istiadat, kesenian yang membedakan dengan daerah lain yang menjadi budaya lokal, yang didalamnya memiliki nilai kearifan lokal yang menjadi identitas atau ciri khas suatu daerah. Kesenian tradisional merupakan salah satu jenis budaya tradisional sebagai sarana untuk mengekspresikan sebuah rasa keindahan dari dalam jiwa manusia. Dalam karya seni tradisional tersirat pesan yang berupa pengetahuan, gagasan, kepercayaan, dan nilai norma. Dengan demikian sangat penting untuk mengenalkan kesenian tradisional daerah sejak dini agar kesenian daerah tidak terkikis. Kesenian tradisional yang diamati oleh peneliti meliputi jaran dor, besutan, kesenian sandur manduro, wayang topeng jatiduwur, dan tari remo boletan Jombang yang merupakan salah satu kearifan lokal Kabupaten Jombang.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Safitri, N (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan pembelajaran, meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan E-modul

kearifan lokal Madura dengan pendekatan STEAM pada tema 3 makanan sehat kelas 5 sekolah dasar. Presentase E-modul ini sebesar 77,5% dalam kategori sangat layak, sedangkan nilai kelayakan E-modul berdasarkan hasil penelitian ahli materi dengan presentase nilai 95% kategori sangat layak, berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran memperoleh 91,6%, sedangkan nilai kelayakan modul elektronik berdasarkan hasil penilaian ahli media memperoleh skor 35 dengan presentase nilai sebesar 87,5%.

Kemudian penelitian oleh Ernandi, Ahimsa T (2022). Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (ADDIE). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul, serta untuk mengetahui kualitas modul tematik yang dikembangkan oleh peneliti. Uji kevalidan produk mendapatkan 70% yang tergolong dalam kategori baik/valid, sedangkan nilai kelayakan modul dengan presentase nilai 84% dalam kategori sangat layak

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, Eni (2011), menghasilkan sebuah modul yang menggunakan model penelitian pengembangan 4-D. Hasil kevalidan yang dilakukan dengan skor rata-rata 85,94% dan tergolong sangat valid berdasarkan hasil dari 2 validator ahli 2 validator praktisi. Pada tingkat keefektifan modul ini memperoleh skor rata-rata 81,53% tergolong sangat efektif berdasarkan angket motivasi. Sedangkan tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata 73,62% tergolong sangat praktis dan 88,82% berdasarkan angket respon uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

Pencapaian pembelajaran yang optimal tidak terlepas dari kesediaan perangkat pembelajaran. Mengingat pentingnya peran guru sebagai pengajar

tentunya guru harus mampu menentukan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai bentuk upaya memperbaiki mutu pendidikan. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kurikulum 2013 salah satunya adalah pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Dalam pembelajaran berbasis CTL ini peserta didik diajarkan untuk berpikir kritis dalam mengaitkan materi pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Menariknya lagi peserta didik tidak hanya diajarkan secara teori namun juga secara praktik sehingga peserta didik merasakan proses pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu sebagai upaya untuk melestarikan kesenian tradisional Jombang perlu adanya pengenalan sejak dini pada peserta didik. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terintegrasi Kesenian Tradisional Jombang Untuk Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menuliskan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang yang valid pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1 ditinjau dari validasi ahli?
- 2) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang yang efektif pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1

ditinjau dari lembar aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik?

- 3) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang yang menarik pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1 ditinjau dari angket respon guru dan angket peserta didik?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang untuk kelas V sekolah dasar sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1 ditinjau dari validasi ahli.
- 2) Untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1 ditinjau dari lembar aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik.
- 3) Untuk mengetahui bagaimanakah kemenarikan pengembangan bahan ajar E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang pada tema 7 subtema 2 di kelas V SDN Manduro 1 ditinjau dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan e-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang untuk kelas V sekolah dasar sebagai berikut :

- 1) Produk yang dikembangkan E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta untuk mengenalkan kesenian tradisional Jombang pada peserta didik.
- 2) Pembelajaran dalam E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang dikemas secara tematik sesuai dengan kurikulum 2013 dan dapat digunakan secara mandiri ataupun terbimbing dengan guru.
- 3) E-modul ini dikembangkan dalam bentuk buku elektronik yang dikemas sederhana mungkin, yang memuat gambar, teks, dan video pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk semangat belajar.
- 4) E-modul ini terdiri atas beberapa komponen yaitu halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, komponen inti, kompetensi dasar, identitas pemilik E-modul, uraian materi, rangkuman, soal evaluasi, daftar pustaka dan profil pengembang.
- 5) E-modul ini memuat materi pelajaran yang ada pada kelas 5 tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4 karena pada pembelajaran tersebut dapat diintegrasikan pada kesenian tradisional Jombang. Materi yang termuat di tema 7 subtema 2 yakni PPKn, IPS, B.Indonesia, dan SBdP.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada peserta didik kelas V SDN Manduro 1.
2. E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang ini hanya berfokus pada ranah kognitif di tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dan 4.
3. E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang ini hanya berfokus pada kesenian jaran dor, besutan, kesenian sandur manduro, wayang topeng jatiduwur, dan tari remo boletan Jombang yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal Jombang.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada bahan ajar untuk menumbuhkan semangat belajar yang ada dalam diri peserta didik, pemahaman konsep materi dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini juga perlu dilakukan melihat dari tidak adanya bahan ajar selain buku tematik yang dimiliki oleh sekolah. Penjelasan lain mengenai manfaat penelitian pengembangan bahan ajar E-modul berbasis CTL yang terintegrasi pada kesenian tradisional jombang, adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.
- 2) Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran karena dengan bahan ajar yang menarik, peserta didik akan mengamati secara langsung materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- 3) Menumbuhkan sikap kreatif untuk membuat sebuah bahan ajar.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Memudahkan peserta didik untuk memahami sebuah pembelajaran
- 2) Mengurangi rasa jenuh dan bosan peserta didik saat pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konsep materi.

d. Bagi Pengembang

- 1) Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami ketrampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan E-modul ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang dapat diuji keefektifannya dalam pembelajaran
2. Bahan ajar ialah bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, yang memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dan mudah dalam memahami materi pelajaran.
3. Modul elektronik merupakan suatu alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.
4. Pendekatan *Contetual Teaching and Learning* ialah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, yang bertujuan untuk menemukan makna materi tersebut dalam kehidupannya.
5. Kesenian tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal daerah yang termasuk dalam sebuah kesenian masa lalu yang diciptakan oleh nenek moyang yang sampai saat ini masih dijaga kelestariannya. Kesenian tradisional biasanya berupa tradisi yang dilimpahkan dari angkatan tua ke angkatan muda.

6. E-modul berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang terintegrasi pada kesenian tradisional Jombang merupakan modul elektronik yang memiliki komponen lengkap terdapat gambar, teks, soal/kegiatan pembelajaran yang terintegrasi pada kesenian tradisional Kabupaten Jombang dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang disajikan dalam modul elektronik, sehingga peserta didik mampu berpikir secara luas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan dapat mengenal kesenian tradisional tempat tinggal peserta didik.