

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat pendidikan dasar dalam lembaga pendidikan formal. Siswa sekolah dasar diharapkan memiliki beberapa sikap dan keterampilan agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya seperti memiliki sikap spiritual yang tinggi, kepribadian yang baik, kecerdasan, keterampilan diri, dan paham tentang teknologi. Dapat dilihat bahwa teknologi berkembang sangat pesat sehingga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yang saat ini menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki beberapa kebijakan bahwa proses pembelajaran harus didesain secara menarik, dapat membangkitkan minat belajar siswa, dan bersifat menyeluruh yang artinya materi dihubungkan dengan lingkungan sekitar. Tujuan tersebut dapat terealisasi apabila dibentuk perencanaan pembelajaran yang sesuai kebutuhan meliputi rancangan kurikulum, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber pembelajaran, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan rancangan penilaian. Pembelajaran yang diintegrasikan dengan memanfaatkan teknologi menjadi lebih menarik dan inovatif bagi siswa.

Selain terintegrasi teknologi, kurikulum 2013 juga terintegrasi pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang didesain dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sehingga saling berkesinambungan dan disusun berdasarkan tema-tema tertentu untuk mewakili muatan pelajaran yang ada di dalamnya. Tujuan pembelajaran tematik adalah

untuk menciptakan kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta diharapkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki secara individu maupun kelompok. Pendapat di atas sesuai dengan Sabtaningrum et al., (2020: 155) bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu 1) memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa, 2) pembelajaran disesuaikan dengan minat siswa, 3) terciptanya pembelajaran yang bermakna dan berkesan, 4) mampu mengembangkan keterampilan berpikir anak, 5) kegiatan pembelajaran dapat dihubungkan dengan permasalahan di lingkungan, dan 6) mampu mengembangkan keterampilan diri pada siswa.

Implementasi pembelajaran tematik dapat dipadukan dengan pemanfaatan teknologi dan internet. Perubahan pola pembelajaran jarak jauh (PJJ) akibat pandemi Covid-19, memanfaatkan teknologi sebagai perantara bahan penyampaian materi sangatlah dibutuhkan. Dalam masa darurat seperti ini ada 3 model pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka, tatap muka terbatas, dan pembelajaran jarak jauh (Muzayanah, Wibowo, & Muawanah, 2021: 3).

Cara untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh yaitu guru dapat menggabungkan teknologi dalam proses transfer ilmu untuk menciptakan bahan ajar tematik yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi dapat membantu membuat bahan ajar elektronik berupa modul elektronik tematik (e-modul tematik) yang merupakan bahan ajar non cetak yang disajikan secara digital dan dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Menurut Kuncahyono (2018: 221) E-modul merupakan salah satu bahan ajar non cetak berbasis digital

yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri karena dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar. Modul elektronik merupakan format buku berisi informasi yang dapat disajikan melalui komputer, *gadget*, *flash disk*, atau dengan bantuan alat pembaca buku elektronik lainnya (Wijayanto & Zuhri, 2014: 626).

Pengaplikasian pembelajaran tematik yang mengintegrasikan teknologi akan lebih berkesan apabila disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai konteks lokasi dimana dia tinggal sangatlah penting ditanamkan melalui pengenalan kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa sebagai bentuk menanamkan nilai-nilai dan tradisi tatanan kehidupan sosial budaya setempat yang dapat diajarkan dengan memadukan materi tematik dan kearifan lokal yang ada. Saidah & Damariswara (2019: 74) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan asli yang berasal dari nilai-nilai luhur budaya yang ada di masyarakat sebagai bentuk kebijaksanaan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat di daerah tersebut. Hal ini bertujuan agar budaya lain tidak mengikis habis peran pengetahuan, pemahaman, kepedulian, dan kecintaan siswa terhadap kearifan budaya dimana ia tinggal.

Pemilihan budaya lokal yang dipadukan dengan materi pada tema 8 subtema 3 ini adalah kearifan lokal Gresik. Kearifan budaya yang berasal dari tempat tinggal siswa, tempat siswa bermain, tempat siswa tumbuh, dan memperoleh pengetahuan dasar tentang kehidupan budaya bahkan aturan di masyarakat. Pengintegrasian budaya Gresik dengan materi dilakukan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih bermakna. Menurut Kurniawan (2018: 99) yang menyatakan bahwa globalisasi memberikan dampak positif dan kemajuan, selain itu tidak dapat dihindari hal tersebut juga membawa dampak negatif yang dapat

berpengaruh pada melemahnya pengetahuan individu terhadap kearifan budaya lokal tempat mereka tinggal, sehingga perlu adanya pendidikan mengenai budaya mereka sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik pada tanggal 28 Desember 2020, mengatakan bahwa ada beberapa kendala pada saat kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan beberapa siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Beberapa kendala yang telah disampaikan Ibu Iswahyuni mengenai kegiatan pembelajaran diantaranya adalah, adanya pandemi COVID 19 dari tahun 2020-2021 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Pada saat pembelajaran *daring* guru mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi karena siswa kesulitan untuk mengakses materi berbentuk file, kegiatan pembelajaran lebih fokus ke tugas karena penyampaian materi yang terbatas hanya dengan video dari *youtube* dan *screenshot* materi, siswa kesulitan memahami materi karena pada buku siswa atau buku tema hanya memuat materi dan soal yang terbatas. Selain itu buku yang digunakan siswa kurang membantu siswa untuk belajar mandiri di rumah. Beliau menjelaskan jika hanya beberapa kali saja kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom meeting*, dan *classroom* dikarenakan tidak semua orang tua dan siswa dapat menggunakannya. Ibu Iswahyuni juga menjelaskan bahwa perlunya bahan ajar tambahan yang dapat membantu mereka untuk memahami materi karena guru tidak dapat mendampingi dari jarak jauh. Guru hanya beberapa kali melakukan *home visit* ke rumah-rumah siswa. Ibu Iswahyuni juga menjelaskan bahwa perlunya penanaman pengetahuan lokal Kabupaten Gresik bagi siswa untuk lebih memahami potensi dan

pengetahuan tentang lingkungan sekitar yang diintegrasikan melalui pembelajaran tematik di sekolah agar siswa mengenal dan paham mengenai budaya sendiri.

Selain data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik, peneliti juga mendapatkan data dari angket kebutuhan siswa yang dibagikan secara *online* yang sudah dijawab oleh 23 siswa kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik. Sebanyak 100% atau 23 siswa setuju bahwa e-modul tematik bermuatan kearifan lokal dengan desain materi yang lengkap dan lebih menarik sangat diperlukan saat pembelajaran jarak jauh. Data lain yang diperoleh penelitian yaitu dokumentasi hasil belajar siswa pada ranah kognitif tema 8 tidak memenuhi ketuntasan belajar klasikal, yang hanya mencapai 22% dihasilkan dari nilai rata-rata beberapa muatan pelajaran. Agar perolehan data lebih objektif peneliti mengadakan tes kemampuan awal siswa menggunakan 10 soal pilihan ganda, dimana hasil ranah kognitif siswa mencapai 34% yang seharusnya presentase belajar kasikal berkisar pada 85%. Hal ini menunjukkan banyak siswa yang belum dapat memenuhi KKM (75%).

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru diharapkan dapat menjadi fasilitator untuk membantu siswa memperoleh, memahami materi pembelajaran, dan memfasilitasi siswa dengan bahan ajar tambahan yang lebih lengkap dan dapat dikombinasikan dengan multimedia agar menarik seperti video, audio, yang yang membantu siswa memahami materi lebih mudah. Wahyuni et al., (2018: 107) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menyiapkan beberapa hal termasuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa karena kemampuan untuk membuat bahan ajar adalah salah satu tugas guru. Sedangkan multimedia merupakan gabungan dari beberapa media untuk

menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan, audio, grafik, animasi, dan video (Surasmi, 2016: 595). Multimedia dapat membantu siswa memvisualisasikan materi yang abstrak (Riwu, Laksana, & Dhiu 2018: 57). Untuk mengkonversi bahan ajar elektronik dengan tambahan komponen multimedia dapat menggunakan *software* flipbook (Sa'diyah, 2021: 1299).

Menurut Mayer (dalam Riwu, Laksana, & Dhiu 2018: 57) pemanfaatan multimedia pada bahan ajar dapat memaksimalkan fungsi panca indera selama proses penyampaian materi. Selaras dengan pernyataan tersebut, Prastowo (2013: 24) mengatakan bahwa:

“What I hear, I forget. What I see, I remember. What I do, I understand.
(Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham)”

Berdasarkan permasalahan dan paparan teori di atas, peneliti mengambil penelitian pengembangan untuk mengembangkan bahan ajar elektronik dengan komponen multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik dan *setting* lingkungan sosial siswa yang berjudul “Pengembangan E-modul Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Subtema 3 Kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik”. Untuk itu peneliti menetapkan pembatasan dan pendefinisian variabel dalam penelitian, yaitu (1) validitas dari segi isi, bahasa, dan fungsi bahan ajar, (2) kemenarikan dari segi tampilan bahan ajar, dan (3) keefektivan dari segi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar, dilihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest* (Tamami, 2021:9).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria valid dilihat dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria menarik dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa?
3. Bagaimana mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria efektif dilihat dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria valid dilihat dari validasi ahli.
2. Mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria menarik dilihat dari angket respon guru dan angketrespon siswa.
3. Mengembangkan e-modul flipbook berbasis kearifan lokal tema 8 subtema 3 kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik yang memenuhi kriteria efektif dilihat dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan e-modul pembelajaran ini adalah:

1. Ditinjau dari isi materi e-modul, sesuai dengan kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV semester genap tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku yang dipadukan dengan kearifan lokal Gresik, terdiri dari 3 pembelajaran.
2. Komponen e-modul mengadaptasi pada komponen-komponen yang sama pada modul cetak seperti pendahuluan yaitu cover atau sampul, kata pengantar, daftar isi, panduan umum, dan kompetensi dasar. Komponen isi berupa materi (dengan tambahan gambar, animasi, dan video), latihan-latihan, kegiatan diskusi dan praktik, rangkuman, serta soal evaluasi. Sedangkan untuk komponen penutup berupa daftar pustaka, dan biografi pengembang.
3. Menggunakan bahasa Indonesia sesuai PUEBI dan mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan siswa.
4. Bentuk fisik produk ini disajikan secara online dengan menggunakan *software Flip PDF Corporate edition*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa e-modul flipbook berbasis kearifan lokal dengan beberapa keterbatasan, diantaranya.

1. E-modul flipbook berbasis kearifan lokal ini hanya dikembangkan untuk tema 8 subtema 3, dan terbatas pada pembelajaran 1 sampai 3.
2. Pengembangan e-modul hanya untuk kelas IV UPT SD Negeri 97 Gresik.

3. Kearifan lokal Gresik yang diintegrasikan pada e-modul sebatas pada cerita rakyat.
4. Penggunaan e-modul hanya bisa secara *online*.
5. Keefektifan e-modul hanya terbatas pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
6. Uji coba hanya dilaksanakan sampai pada skala kecil.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun beberapa alasan pentingnya penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, membantu untuk memperkaya pengetahuan dan siswa mudah memahami materi ketika belajar secara terbimbing dengan guru di kelas maupun secara mandiri ketika di rumah pada tema 8 subtema 3, serta menambah pengetahuan mengenai kearifan lokal Gresik.
2. Bagi guru, menjadikan guru sebagai fasilitator karena berfungsi sebagai alternatif membantu tugas guru selama kegiatan pembelajaran di kelas atau pembelajaran jarak jauh pada materi tema 8 subtema 3 ditambah dengan pengetahuan mengenai kearifan lokal Gresik.
3. Bagi peneliti, memberikan wawasan dan pengalaman baru mengenai bahan ajar tambahan yang tepat guna sesuai kondisi yang diperlukan oleh siswa sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan 4D ialah model penelitian pengembangan yang terdiri dari tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan).
2. E-modul adalah bahan ajar tambahan berbentuk elektronik dengan gabungan komponen multimedia (seperti audio, video, gambar, dan animasi) yang dibuat sebagai fasilitas siswa dalam memperkaya dan memudahkan siswa memahami materi ketika belajar di kelas atau belajar secara mandiri dimana pun dan kapan pun siswa inginkan.
3. Flipbook adalah *software* yang membuat modul elektronik terlihat 3D dengan memberikan kesan seolah-olah membolak-balikkan halaman buku ketika sedang dibaca dan dapat membantu meng-*insert* berbagai komponen multimedia yang dapat membantu menjelaskan materi yang abstrak.
4. Kearifan lokal merupakan pengetahuan dan kecerdasan lokal yang dimiliki masyarakat disuatu daerah yang diperoleh dari nilai-nilai luhur budaya yang berkembang secara turun-temurun dan terkadang masih diterapkan dalam tatanan kehidupan masyarakat.
5. Tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku adalah materi belajar kelas IV sekolah dasar pada semester genap.