

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jenjang pertama yaitu sekolah dasar dimana memiliki tujuan membekali seseorang dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam hal pengembangan sikap, pengetahuan maupun keterampilan yang bermanfaat bagi siswa dengan tingkat perkembangannya. Diperkuat dari pendapat Neolaka (2017:15), pendidikan bertujuan membantu peserta didik untuk melatih kemampuan dalam dirinya atau menumbuhkembangkan potensinya. Tujuan pendidikan dapat berjalan apabila sejalan dengan perhatian khusus dan optimal yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran yang meliputi perencanaan isi kurikulum, tujuan pembelajaran, materi, teknik, taktik, penilaian, model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran.

Dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari keberadaan kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Arifin (2011 : 5), pedoman yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu kurikulum yang bertujuan mencapai tujuan pendidikan di semua jenjang pendidikan. Seiring berubahnya zaman kurikulum selalu mengalami perubahan teknologi, kebudayaan, pengetahuan, aturan norma hingga kebutuhan masyarakat, hal tersebut selaras dengan pernyataan Arifin (2011 : 2). Maka dari itu, adanya kurikulum ini sangatlah penting dan dibutuhkan dalam suatu pendidikan di sekolah.

Perkembangan kurikulum di Indonesia selalu dikembangkan seiring dengan adanya perkembangan waktu. Pendidikan yang baik dan berkualitas menjadi salah satu tujuan adanya kurikulum. Setelah adanya perubahan terkait kurikulum, saat ini pada pendidikan jenjang sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berfokus pada pembelajaran tematik. Menurut Majid (2017 : 85) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa aspek yang meliputi intra dan mata pelajaran dikemas menjadi satu dalam bentuk tema. Adanya perpaduan mata pelajaran dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan secara utuh pada siswa. Pembelajaran tematik akan lebih berperan penting jika tidak hanya dikaitkan dengan mata pelajaran saja, seharusnya juga dikaitkan dengan lingkungan siswa yang mengarah terhadap tercapainya pengetahuan, sikap yang diharapkan, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam rangka pengenalan lingkungan siswa.

Menurut lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 dinyatakan bahwa sekolah dasar merupakan pembelajaran tematik, keselarasan antar mata pelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) serta menyokong keragaman budaya lokal. Mengintegrasikan pembelajaran dengan lingkungan daerah merupakan salah satu bentuk yang dapat dilakukan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Cholifah dan Zuhroh (2019 : 82) bahwa kearifan lokal berasal dari keseluruhan pola perilaku dengan berpatokan pada aturan lokal dimana secara turun

temurun dianggap baik oleh masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa, cara untuk meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran adalah melalui pendekatan budaya. Kearifan lokal banyak dimiliki oleh berbagai daerah, salah satunya Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Kearifan lokal berupa budaya yang dimiliki meliputi tempat bersejarah, kesenian tradisional, tarian tradisional dan lain-lain.

Materi pembelajaran tematik di buku tema yang disajikan oleh Kemendikbudristek cenderung menampilkan secara nasional serta tidak sesuai dengan lingkungan dimana siswa tinggal. Menurut Khusna (2018:49) kegiatan belajar mengajar yang tepat adalah pembelajaran yang meminta siswa untuk mempelajari dan memahami lingkungan disekitarnya, setelah itu pembelajaran dilakukan secara menyeluruh atau lebih luas. Karakteristik siswa SD berada pada fase operasional konkret, dimana pembelajaran dapat tercerna dengan baik jika siswa melihat objek secara langsung. Pemanfaatan kearifan lokal akan berdampak pada proses pembelajaran yang bermakna apabila siswa dihadapkan dengan kondisi lingkungan sekitar. Memberikan pengalaman kearifan lokal daerahnya diharapkan siswa dapat menambah pengetahuan agar menciptakan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Bahan ajar yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi buku tema yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek. Bahan ajar cetak merupakan materi sampai latihan yang harus diselesaikan oleh siswa dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2015 : 204). Dengan bahan ajar ini memberikan pengaruh yang cukup

berarti dalam proses pembelajaran hingga penyusunan LKS sangat diperlukan kreatifitas dan kompetensi yang memadai. Berkaitan dengan hal tersebut, tugas guru akan lebih berinovasi dalam belajar mengajar agar siswa agar termotivasi dengan belajar.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan dan Riset Teknologi nomor 69 tahun 2013 (dalam Herlina, 2020: 125) kurikulum 2013 secara umum dikembangkan oleh tiga faktor, yaitu tantangan dari dalam, tantangan dari luar, dan penyempurnaan pola pikir. Dapat dikatakan bahwa faktor tantangan eksternal berkaitan dengan kemajuan teknologi artinya kurikulum 2013 perlu adanya pengintegrasian teknologi ke dalam proses pembelajaran. Seiring berkembangnya waktu, terdapat berbagai macam inovasi baru mengenai jenis LKS, salah satu di antaranya E-LKS. E-LKS dapat menarik minat dan antusias siswa yang disebabkan didalamnya meliputi unsur suara, gambar hingga video. Penggunaan handphone android oleh siswa sendiri diperbolehkan sekolah atas kesepakatan guru dan orang tua terkait pembelajaran yang membutuhkan handphone android.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kediri yang dilakukan pada tanggal 25 oktober 2021, mengatakan jika guru hanya memberikan penugasan dari buku tema siswa yang berasal dari Kemendikbudristek. Muatan materi dan soal yang ada di dalamnya terbatas, sehingga siswa banyak mengalami kesulitan memahami pelajaran yang telah dipelajari. Masalah lain yang diutarakan guru kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kediri adalah kurangnya

pengetahuan tentang budaya lokal, hal ini dikarenakan tidak adanya LKS pendamping yang menjelaskan tentang pengetahuan kearifan lokal kepada siswa, serta guru belum pernah mengaitkan kearifan lokal budaya Kediri dalam pembelajaran di kelas. Alasan peneliti memilih materi pada tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1, 2 dan 3 karena materi yang ada di dalam buku tematik siswa menyangkut potensi daerah dengan cakupan dari berbagai daerah, selain itu bacaan dan contoh yang ada dalam buku tematik terkait ranah budaya juga terlalu jauh dan umum.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kediri menyampaikan perlu adanya pengintegrasian kearifan lokal kabupaten Kediri agar siswa lebih memahami potensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap dari lingkungan sekitar terutama di kabupaten Kediri. Pemilihan bahan ajar yang tepat sangat diperlukan supaya materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Berkaitan hal tersebut perlu adanya inovasi agar materi yang diintegrasikan dengan lingkungan sekitar tidak monoton dan dapat menambah motivasi belajar peserta didik. Peneliti juga melakukan wawancara terkait penguasaan guru dalam pengoperasian komputer yang ada di SDN Asmorobangun 4 Kediri, diperoleh hasil bahwa guru-guru mayoritas mampu mengoperasikan komputer secara dasar. Akan tetapi, guru-guru di SDN Asmorobangun 4 Kediri masih kurang menguasai terkait cara pembuatan bahan ajar elektronik yang menyebabkan kurang tersedianya bahan ajar elektronik.

Selain wawancara dengan guru kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kediri, peneliti juga mengumpulkan data dari angket kebutuhan siswa. Angket ini diisi oleh 34 siswa kelas IV SDN Asmorobangun 4 Kediri, sehingga diperoleh data sebagai berikut : 79,4% siswa senang dalam pembelajaran online yang dilakukan oleh guru, sebanyak 82,3%, siswa merasa bosan mengerjakan tugas dari buku tema, sebanyak 100 % siswa semangat belajar jika pembelajaran di kelas secara tatap muka terdapat LKS dan sebanyak 100% siswa mempunyai *smartphone*.

Bahan ajar penunjang yang dapat digunakan sesuai permasalahan tersebut adalah penggunaan E-LKS. Materi yang diintegrasikan dalam budaya sekitar dapat lebih menarik jika ditampilkan dalam bentuk teks, suara, video, animasi yang bersifat interaktif. Secara umum kelebihan yang diperoleh menggunakan E-LKS yaitu lebih menariknya proses belajar mengajar, interaktif, peningkatan kualitas belajar dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Kelebihan lain menggunakan E-LKS diantaranya dapat membantu kemampuan siswa terhadap materi khususnya ketika pembelajaran daring dengan bahan ajar yang memuat tugas dan ringkas, ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, tersedianya sepanjang waktu karena berbentuk digital, dan dapat melatih kemandirian siswa. Penggunaan *smarthphone* tidak asing lagi bagi anak, dimana orang tua dan guru di SDN Asmorobangun 4 Kediri memperbolehkan anak atau siswa menggunakan *smarthphone*. Penggunaan tersebut diarahkan untuk keperluan yang positif

seperti belajar dengan menggunakan *smarthphone* guna meminimalisir dampak buruk dari *smarthphone* seperti kecanduan game.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, guna mewujudkan pembelajaran yang menarik, efektif dan inovatif, peneliti melakukan pengembangan terhadap E-LKS berbasis kearifan lokal daerahnya yang sesuai dengan karakteristik lingkungan siswa. Hal tersebut dimasukkan dalam materi agar kecintaan dan kebanggaan siswa terhadap daerahnya bertambah. Ketertarikan siswa juga bertambah dengan penggunaan E-LKS berbasis kearifan lokal. Pemberian pengalaman mengenai kearifan lokal daerah diharapkan siswa dapat menambah pengetahuan agar tercipta perubahan tingkah laku yang lebih baik. Kondisi ini yang seharusnya diperbaiki agar E-LKS yang digunakan sesuai dengan konten budaya lokal daerah tempat tinggal siswa. E-LKS dipilih karena dapat menarik minat dan antusias siswa karena didalamnya terdapat unsur suara, gambar sampai video. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Awe (2019) menghasilkan bahwa E-LKS mendapatkan respon yang baik dan mendapatkan skor tertinggi pada aspek kemenarikan.

Terdapat penelitian yang relevan mengenai pengembangan LKS yang dilakukan oleh Arina Restian dkk (2020) dengan judul Pengembangan LKS berbasis Kearifan Lokal di Malang Untuk siswa Kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKS berbasis kearifan lokal di Kota Malang untuk siswa kelas IV, dalam subtema 2: “Keindahan Keanekaragaman Budaya Negeriku”, serta menguji keefektifan lembar kerja. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, ada

5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Instrumen divalidasi dengan ahli materi, ahli bahan ajar, dan ahli bahasa. Maka lembar kerja yang direvisi adalah diujikan pada subjek sebagai uji coba untuk mengetahui daya tarik dan keefektifannya. Validasi hasil dari ahli materi 90,67% dalam kriteria valid, dari ahli bahan ajar adalah 73,33% dalam kriteria, dan dari ahli bahasa adalah 93,33% dalam kriteria valid. Daya tarik diperoleh 91,71% dari siswa dalam kriteria menarik dan 85,71% dari guru. Hasil uji efektivitas diperoleh 94,28% dalam kriteria efektif.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Layliya Mustika Vebriana (2019) dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Gresik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk siswa Kelas IV SDN 2 Sungonlengowo. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja siswa yang valid, menarik, efektif dan terlaksana sesuai RPP. Kevalidan yang didapat dari validasi ahli media pembelajaran, bahasa, materi dan desain pembelajaran memperoleh rata-rata sebesar 78,38% masuk dalam kriteria valid. Tingkat kemenarikan produk dengan skor rata-rata sebesar 89,6% masuk dalam kriteria sangat menarik. Kepraktisan produk dengan rata-rata sebesar 92,18 % masuk ke dalam terlaksana RPP. Produk efektif digunakan dengan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 100%. Sehingga hasil menunjukkan bahwa LKS berbasis kearifan lokal layak untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya E-LKS berbasis kearifan lokal. Kelebihan LKS dalam pembelajaran yakni sebagai media mandiri, merangsang keaktifan siswa,

dan dapat digunakan secara praktis. E-LKS berbasis kearifan lokal untuk menunjang pembelajaran dan mengaitkan materi dengan kebudayaan dan kesenian pada lingkungan sekitar tempat tinggal dan sekolah. Demikian peneliti membuat penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan E-LKS Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang valid ditinjau dari ahli validasi ?
2. Bagaimanakah mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang menarik ditinjau dari respon siswa ?
3. Bagaimanakah mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang valid ditinjau dari validasi ahli.

2. Mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang menarik ditinjau dari respon siswa.
3. Mengembangkan produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang efektif ditinjau dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri. Adapun spesifikasi produk E-LKS berbasis kearifan lokal kabupaten Kediri subtema keunikan daerah tempat tinggalku akan sebagai berikut.

1) Konten (Isi)

- a. E-LKS berbasis kearifan lokal memuat pokok bahasan Tema 8 “Tempat Tinggalku” Subtema “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” khususnya pembelajaran 1 (Keunikan Kediri), pembelajaran 2 (Wisata Budaya) dan pembelajaran 3 (Wisata Belanja).
- b. Pembelajaran tersebut memuat beberapa mata pelajaran yang berkaitan yaitu : PPKn, IPS, Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP.

2) Tampilan

- a. *Software* yang digunakan yaitu *Unity* yang dikemas dalam android dan dapat digunakan dalam *smartphone* siswa.
- b. Bentuk dari E-LKS berbasis kearifan lokal ini adalah aplikasi berbasis *android*.

- c. Produk memuat teks, gambar, animasi bergerak dan video.
- d. Produk memuat berbagai menu yaitu pada bagian awal akan muncul tombol-tombol meliputi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, KI, KD, materi, evaluasi, petunjuk dan profil pengembang.

3) Konsep

- a. Produk ini dikembangkan dalam bentuk E-LKS yang disajikan semenarik mungkin, sehingga dapat digunakan siswa dengan mudah saat belajar.
- b. Penyajian dilakukan oleh siswa itu sendiri tetap dalam pengawasan guru maupun orang tua dalam menjalankan aplikasi tersebut. Untuk mempelajari E-LKS ini siswa harus berurutan, karena materi sebelumnya akan berkaitan dengan materi selanjutnya.
- c. Produk pengembangan ini menyediakan menu berlatih yang bertujuan sebagai alat ukur pemahaman siswa dan untuk mengetahui skor yang diperoleh siswa.
- d. Diakhir E-LKS terdapat menu game yang menyediakan permainan untuk mencapai kompetensi psikomotor siswa dan informasi tambahan terhadap materi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut paparan batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Produk pengembangan ini terbatas pada siswa yang memiliki minimal *smartphone android* versi 4.4 yaitu KitKat yang berada pada tingkat

2. Produk pengembangan ini menitikberatkan pada pengembangan *E-LKS* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri kelas IV pada materi tema 8 subtema 2 pada pembelajaran 1, 2 dan 3 di SDN Asmorobangun 4 Kediri.
3. Produk pengembangan ini terbatas yang ada di daerah Kabupaten Kediri mencakup keunikan Kediri, permainan tradisional, tari tradisional, cerita fiksi Kediri, dan wisata belanja Kediri.
4. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan daya tarik, menambah minat belajar siswa agar tidak bosan, kemudahan dalam pembelajaran tematik dan menambah rasa bangga terhadap budaya daerah.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru menciptakan *LKS* yang baru, menarik, mengikuti perkembangan teknologi dan menciptakan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alternatif pembelajaran dan acuan untuk meningkatkan kreativitas serta efektifitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam menghadapi permasalahan yang serupa di lapangan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dapat diartikan sebagai definisi konseptual sebagai upaya untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman E-LKS ini terhadap permasalahan yang dijelaskan dalam penelitian ini. Berikut definisi – definisi istilah dalam pengembangan ini yang perlu dijelaskan.

1. Bahan ajar pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan agar diterima baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan lembar yang memuat ringkasan, materi dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa, sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
3. *E-LKS* berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri merupakan sebuah LKS elektronik berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri yang dirancang secara menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. *E-LKS* ini dapat diakses siswa melalui *handphone* android yang dapat digunakan secara fleksibel.
4. *Android* adalah sistem operasi yang berbasis linux dengan rancangan yang digunakan seperti *smartphone android* saat ini
5. Tema 8 Tempat Tinggalku subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku merupakan materi belajar dan evaluasi kelas IV sekolah dasar pada semester genap.