

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan formal pertama diperoleh siswa di tingkat sekolah dasar. Kurikulum untuk menunjang pembelajaran di tingkat tersebut menggunakan Kurikulum 2013 sebagai hasil evaluasi kurikulum terdahulu. Tujuan dari perubahan tersebut adalah agar dapat mengarahkan peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungan yang terintegrasi dengan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap (Machali, 2014:72). Hal tersebut dapat terwujud melalui pembelajaran aktif dimana siswa adalah subjek. Pembelajaran yang aktif merupakan pembelajaran dengan siswa terlibat dalam mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuannya. Sebab dalam pembelajaran terdapat interaksi siswa dengan pendidik serta sumber belajar sehingga diperoleh kompetensi yang dikehendaki dalam tujuan pembelajaran (Suardi, 2018:7). Guru bertugas menstimulasi siswa untuk memiliki kemauan belajar, dan membentuk pengetahuannya. Akibatnya, siswa lebih menguasai pengetahuan yang diperoleh dengan membangun pemahamannya.

Pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dengan Kurikulum 2013. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dengan digunakannya tema guna menghubungkan mata pelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Implementasinya dapat dilakukan dengan menentukan menghubungkan KD, tema serta masalah. Dalam pembelajaran tematik terdapat penekanan menerapkan

konsep belajar sambil melakukan. Adanya kaitan antar mata pelajaran mendorong siswa memiliki kebulatan dan keutuhan pengetahuan didasarkan pada karakter siswa sekolah dasar yang melihat segala sesuatu secara utuh. Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, Penjasorkes, Matematika serta SBdP (Malawi & Ani, 2017: 3-4). Sementara itu, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik digunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pembelajaran berbasis penyelidikan secara ilmiah meliputi kegiatan mengobservasi, bertanya, menalar, dan mengkomunikasikan yang diperoleh setelah menerima materi (Rhosalia, 2017: 61). Sehingga pendekatan saintifik dan tematik dapat mendorong siswa secara mandiri membangun pengetahuannya dan menghasilkan pembelajaran yang aktif.

Pemanfaatan bahan ajar tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran tematik. Bahan ajar memegang peranan sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan. Seiring kemajuan teknologi muncul bahan ajar elektronik. Sebagai hasil perkembangan tersebut adanya modul elektronik sebagai hasil pengembangan modul konvensional. Menurut Kurniawan dan Kuswandi, (2021:18) modul elektronik ialah bahan ajar yang tersusun sistematis dan berisi petunjuk, video, animasi, audio, dan materi lainnya yang membantu siswa memperoleh kemandirian belajar. Sehingga, dapat digunakan siswa secara mandiri dan mendapatkan pengalaman belajar menarik dengan adanya video, animasi, dan audio yang terintegrasi dengan teknologi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN I Tambakrigadung pada Kamis, 22 September 2022. Dari hasil observasi, sekolah terletak di Dsn Tambakboyo Ds. Tambakrigadung berjarak sekitar 2 km dari pusat kota Lamongan.

Diketahui sarana dan prasarana sekolah memadai dengan adanya wifi dan laptop. Namun, kegiatan pembelajaran belum terintegrasi dengan penggunaan teknologi. Kegiatan pembelajaran ditunjang dengan penggunaan buku tematik yang dikeluarkan Kemendikbud dan tidak menggunakan bahan ajar tambahan lainnya. Metode yang dipakai saat pembelajaran yaitu ceramah, serta tanya jawab. Hal tersebut belum menarik perhatian siswa secara penuh, terlihat hanya beberapa siswa yang memperhatikan dan merespon pertanyaan guru.

Hasil wawancara bersama guru kelas V Ibu Sulistiana, S.Pd, yang dilaksanakan 22 September 2022. Diketahui bahwa kurikulum 2013 digunakan di kelas V sejak tahun 2014 hingga saat ini. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum, guru menggunakan buku pedoman pelaksanaan pembelajaran yang disediakan oleh dinas pendidikan setempat dan bahan ajar berupa buku tematik yang dikeluarkan oleh Kemendikbud. Kelas V beranggotakan 20 siswa (7 siswa laki-laki serta 13 siswa perempuan) dengan rata-rata usia 10-11 Tahun. Menurut penuturan guru, gaya belajar yang disukai peserta didik adalah dengan diskusi, bekerja sama dalam kelompok, demonstrasi dan percobaan dikarenakan terjadi interaksi secara langsung antar peserta didik dan belajar sambil melakukan. Namun, yang sering yaitu ceramah serta tanya jawab. Dalam hal bahan ajar, guru menggunakan buku tematik dan belum mengembangkan bahan ajar.

Adapun hasil wawancara lain yang didapatkan yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum menerapkan pembelajaran berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan karena kurang memahami cara menerapkannya dalam pembelajaran. Sehingga, yang pernah dilakukan guru hanya sebatas mengambil contoh budaya setempat untuk mata pelajaran kebudayaan saja. Antusiasme peserta

didik dalam mengikuti pembelajaran meningkat saat terintegrasi dengan TIK. Hal tersebut baik untuk meningkatkan motivasi, semangat serta minat belajar peserta didik. Menurut penjelasan guru adanya e-modul berbasis WBTB siswa bisa mengakses dan memilikinya dengan mudah sebab sudah akrab dengan *gadget* serta tidak memerlukan biaya tambahan untuk mencetaknya, selain itu dengan mengintegrasikan WBTB Lamongan dalam e-modul dapat menjadi sarana pelestarian budaya.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang dibagikan di kelas V SDN I Tambakrigadung pada Kamis, 22 September 2022, untuk mengetahui tingkat pengetahuan tentang Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan dan seberapa baik mereka mengetahui pembelajaran melalui buku tematik. Angket kebutuhan siswa disebar kepada 20 siswa. Diketahui 8 dari peserta didik tidak memiliki buku tematik, dan 20 peserta didik tidak memiliki buku penunjang lainnya. Dalam pembelajaran, 20 peserta didik menyukai buku yang bergambar, belajar menggunakan video, dan belajar secara berkelompok. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi serta minat belajar siswa ketika pembelajaran di kelas. Sementara itu, 20 peserta didik tidak mengetahui Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) daerahnya dan pembelajaran di kelas belum terintegrasi dengan WBTB Lamongan. Selain hal tersebut, 20 peserta didik memiliki *smartphone* tetapi belum pernah digunakan saat pembelajaran luring.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dianalisis bahan ajar penunjang kegiatan pembelajaran menjadi perhatian khusus dikarenakan ketersediaannya terbatas dan belum memberikan tambahan pengetahuan, khususnya terkait Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) daerahnya yaitu Lamongan. Menurut Choliffah dan

Zuhroh (2019:1) dampak dari kurangnya bahan penunjang pembelajaran mengakibatkan materi tidak tersampaikan secara luas kepada peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dan TIK belum dimanfaatkan menjadikan siswa kurang termotivasi. Dengan demikian, untuk memecahkan permasalahan di atas dapat dengan bahan ajar yang memanfaatkan TIK yaitu e-modul pada pembelajaran tematik. E- modul diintegrasikan dengan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan.

Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) yaitu salah satu aspek yang ada di kehidupan peserta didik. Tradisi lisan, lagu, seni pertunjukan, ritual, seni dan kerajinan, serta sistem pengetahuan lokal adalah contoh WBTB, yang merupakan warisan yang dilakukan juga diungkapkan komunitas budaya yang juga memiliki sifat yang tidak bisa dipegang, seperti konsep dan teknologi dapat berubah seiring bertambahnya waktu, sehingga harus dipertahankan dan dilindungi oleh seluruh masyarakat (Noho et al., 2020:183). Keberagaman budaya tersebut perlu dilestarikan dengan pemanfaatan segala bidang salah satunya pendidikan. Sehingga dengan mengintegrasikan WBTB Lamongan yang terdiri dari tradisi mendhak nyanggiring, sego boranan, dan perahu ijon-ijon dapat menumbuhkan rasa cinta akan budaya daerah sekaligus dapat memudahkan peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan dengan lingkungannya. Materi yang berkaitan dengan hal tersebut terdapat pada tema 3 subtema 1. E-modul tematik tersebut dapat menjadi alternatif bahan ajar.

E-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan siswa. Peneliti memilih e-modul dikarenakan siswa dapat mengoperasikan *gadget* serta rata-rata peserta didik

memiliki perangkat tersebut. E-modul dapat diakses dengan mudah tanpa terbatas ruang dan waktu dengan dilengkapi petunjuk yang memungkinkan belajar secara mandiri tentunya dengan memanfaatkan TIK agar lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Kuswandi (2021:20) bahwa e-modul dirancang secara interaktif dan dinamis sehingga peserta didik tertarik terhadap apa yang tersaji dilengkapi gambar, audio juga video agar meningkatkan motivasi belajar, selain itu materi disesuaikan kemampuan peserta didik serta bertujuan membantu peserta didik menguasai materi dengan kebebasan belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan minatnya. Menurut Anggraeny et al., (2020:154) ketersediaan bahan ajar membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran secara utuh untuk mencegah kesalahan konsepsi, dengan pemanfaatan TIK menjadikan pembelajaran menyenangkan serta menarik perhatian siswa.

Penelitian pengembangan ini didukung penelitian terdahulu. Adapun penelitian tersebut; (1) penelitian pengembangan oleh Roisyatul Izza (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Keterampilan Sosial Berorientasi Jagung pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar” dengan tujuan mengembangkan e-modul berbasis keterampilan sosial berbasis jagung yang valid, menarik, dan efektif. Diketahui tingkat kevalidan e-modul sebesar 82,5% dari validator ahli desain pembelajaran. Persentase rata-rata validator ahli bahasa, materi serta desain bahan ajar sebesar 94,79% (sangat valid). Kemenarikan e-modul didasarkan respon guru serta siswa sebesar 98,69% (sangat menarik dan dapat digunakan). Keefektifan e-modul memperoleh persentase sebesar 100% dari aktivitas guru 97,4% dari aktivitas peserta didik 100% dari ketuntasan KKM peserta didik sehingga masuk kategori efektif. Dapat disimpulkan e-modul layak digunakan.

Persamaan terletak pada e-modul tematik. Perbedaan terletak pada materi, subjek, dan lokasi.

Penelitian pengembangan terdahulu (2) berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Bilangan Berbasis Tematik Saintifik” oleh I Ketut Suastika (2018). Diketahui hasil validasi 3,97 (layak untuk digunakan). Kepraktisan diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,78 dengan kategori tinggi dinyatakan praktis. Keefektifan modul sebesar 91% siswa dengan kategori baik dan respon siswa terhadap modul dengan rata-rata 3,92 positif sehingga modul dinyatakan efektif. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil menyatakan modul pembelajaran bilangan berbasis tematik saintifik layak digunakan.

Penelitian pengembangan terdahulu (3) oleh Setyo Nugroho dan Ahmad Rio Ardiansyah (2022). Penelitian pengembangan ini berjudul “Pengembangan Permainan Edukasi Guna Pengenalan Budaya Tak Benda di Indonesia Berbasis *Mobile*”. Penelitian pengembangan ini bertujuan membuat serta memanfaatkan *game* guna memperkenalkan warisan budaya Indonesia, dan mengetahui kelayakan dari *game*. Hasil dari uji kelayakan sebesar 83% (sangat layak). Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada Warisan Budaya Tak Benda yang diintegrasikan, lokasi, subjek serta jenis produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uraian permasalahan dan studi pendahuluan yang dilakukan sebelumnya dengan didukung oleh penelitian terdahulu, maka peneliti mengembangkan bahan ajar e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan yang dapat dioperasikan pada gadget dan komputer. Hal tersebut sebagai upaya dalam menambah pengetahuan WBTB Lamongan peserta didik. Adanya e-modul berbasis WBTB Lamongan dapat menunjang guru dan siswa dalam

pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, adanya e-modul berbasis WBTB Lamongan sebagai alternatif bahan ajar bagi guru serta siswa. Sehingga peneliti terdorong melakukan penelitian pengembangan berjudul **“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS WBTB LAMONGAN PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan tema pada tema 3 subtema 1 kelas V yang dikembangkan ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kepraktisan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang dikembangkan ditinjau keterlaksanaan pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang dikembangkan ditinjau dari tes hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Untuk mengembangkan E-Modul berbasis WBTB Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
3. Untuk mengembangkan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan pada tema 3 subtema 1 kelas V sekolah dasar yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut merupakan spesifikasi produk dirumuskan berdasarkan tujuan penelitian pengembangan di atas, antara lain:

1. E-Modul dikembangkan dalam bentuk *software* atau aplikasi yang dikemas secara sederhana, sehingga dapat digunakan tanpa terbatas ruang dan waktu.
2. E-Modul adalah dokumen dengan format elektronik yang memiliki banyak manfaat sebagai bahan ajar berisi teks, gambar, serta video pembelajaran.
3. Komponen e-modul meliputi halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, uraian materi, soal evaluasi serta rangkuman, daftar pustaka, serta profil pengembang.
4. E-Modul ini memuat materi pelajaran pada tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V kelas V SD yang diintegrasikan dengan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan.

Berikut materi pada pembelajaran 1, 2 dan 3:

a. Ilmu Pengetahuan Alam

Materi yang termuat mengenai organ pencernaan manusia beserta fungsinya, gangguan sistem pencernaan serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan.

b. Bahasa Indonesia

Materi yang tersusun mengenai informasi yang didapatkan dari iklan media cetak atau elektronik.

c. SBdP

Materi yang termuat mengenai tangga nada.

d. Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi yang termuat mengenai interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, serta ekonomi masyarakat Indonesia.

e. Pendidikan Kewarganegaraan

Materi yang termuat mengenai keragaman dan kegiatan pendukung sosial budaya di masyarakat.

5. E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan terdiri atas materi yang dilengkapi gambar, video, serta latihan soal.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian dan pengembangan e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) sebagai berikut:

1. Fokus pengembangan E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan hanya untuk pendidik dan siswa SDN I Tambakrigadung.
2. E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan yang dikembangkan hanya terbatas di tema 3 subtema 1 kelas V pembelajaran 1, 2 serta 3.
3. E-modul hanya memuat 4 Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan yaitu sego boran, mendhak nyanggring dan perahu ijon-ijon.
4. Uji coba pengembangan terbatas pada siswa kelas V SDN 1 Tambakrigadung.
5. Uji coba pengembangan dilaksanakan dua kali meliputi uji terbatas serta uji implementasi.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan e-modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan tema 3 subtema 1 kelas V kelas V sekolah dasar dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Dapat menyediakan bahan ajar dan media pembelajaran sesuai dengan materi pada pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan fasilitas sekolah, dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing siswa, sehingga bisa digunakan secara maksimal oleh sekolah.

2. Bagi guru

Dapat memberikan inovasi baru pada kegiatan pembelajaran serta menjadi alternatif sumber belajar peserta didik sehingga memperoleh kemudahan dan efektif dalam penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam menghadirkan alternatif sumber belajar yang baru selain buku paket, dan media lainnya yang terkadang sulit dipahami dan diterapkan serta sebagai sumber belajar yang memuat Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) untuk menambah wawasan tentang daerahnya.

4. Bagi pengembang

Sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan pengembangan produk baru yang digunakan dalam pertimbangan menyusun sumber belajar inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian dan pengembangan e-modul ini sebagai berikut:

1. Menurut (Danuri & Maisaroh, 2019: 302) Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) adalah rangkaian pengembangan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Menurut Pannen (dalam Nasution et al., 2017) bahan ajar merupakan materi yang disusun sistematis hingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Menurut Kurniawan dan Kuswandi (2021:18) e-modul yaitu penyajian bahan ajar yang tersusun sistematis berbentuk elektronik, terdapat penambahan file

multimedia meliputi gambar, video, audio serta animasi sehingga memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

4. Menurut Abubakar et al. (2022: 482) Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) merupakan seluruh peninggalan budaya yang mengandung sejarah, ilmu pengetahuan serta teknologi, dan atau seni yang dimiliki komunitas atau masyarakat dan mengalami perkembangan antar generasi dalam alur suatu tradisi.
5. E-Modul berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan adalah aplikasi/dokumen elektronik yang memiliki komponen berupa gambar, video pembelajaran, teks, dan latihan soal/kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Lamongan.