

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran besar dalam mengembangkan potensi manusia agar menjadi sumber daya yang unggul dan mampu bersaing. Setiap zaman selalu menghadirkan pembaruan dalam sistem pendidikan, begitu pula pada era digital saat ini. Peningkatan mutu pendidikan menjadi keharusan agar semua orang dapat memperoleh kesempatan belajar yang setara (Khadijah & Puspita, 2023). Perubahan ini berjalan beriringan dengan lahirnya peradaban baru di era teknologi informasi serta turut mengubah struktur global secara signifikan yang disebut dengan abad ke-21.

Pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam setiap proses pembelajaran karena keberadaanya mampu mempermudah pelaksanaan pembelajaran serta menunjang efektivitas pencapaian tujuan pendidikan (Daryanto dan Suryanto, 2022). Dalam proses pembelajaran teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mengelola pembelajaran, serta memfasilitasi interaksi dan akses informasi bagi murid. Menghadapi perubahan zaman yang mendorong pemanfaatan teknologi, dunia pendidikan juga mengalami pembaruan paradigma menuju pendekatan pembelajaran mendalam. Tujuan utama pembelajaran mendalam adalah menyiapkan murid menghadapi tantangan era modern dengan mengembangkan kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata (Anwar, 2025). Adapun salah satu aspek dalam kerangka pembelajaran mendalam terdapat pemanfaatan teknologi digital untuk memperkaya proses pembelajaran agar lebih

interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Adanya sumber belajar yang beragam membuka kesempatan bagi murid untuk membangun pengetahuan yang bermakna.

Implementasi pembelajaran mendalam juga mengubah cara guru dalam mengajar. Guru kini berperan menjadi pendamping belajar yang mendorong kemandirian dan pengembangan potensi murid. guru dituntut untuk menggunakan pendekatan yang berorientasi pada pemahaman konseptual, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Untuk mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik keterlibatan murid dalam belajar, guru perlu menguasai kompetensi digital melalui pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi seperti gawai dalam kegiatan pembelajaran memiliki dapat meningkatkan keterlibatan murid dan memperkaya pengalaman belajar.

Gawai dapat mendukung proses belajar melalui akses ke berbagai sumber informasi digital, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring yang interaktif (Ginting dkk., 2025). Keberadaan gawai dalam peroses pembelajaran dapat dimanfaatkan murid sebagai platform pembelajaran daring yang bersifat interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku teks atau penjelasan guru. Selain itu, murid dapat terlibat secara aktif karena materi disajikan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai perkembangan zaman. Belajar dengan memanfaatkan gawai sebagai sarana pendukung memerlukan pengawasan dari guru agar terkendali dan konsentrasi murid tetap pada materi pembelajaran. Astutik & Hariyati (2021) menjelaskan sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, teknologi dapat membantu guru menghadirkan

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan relevan dengan kebutuhan murid masa kini. Pembelajaran berbasis teknologi bersifat lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik dan kebutuhan murid yang akrab dengan perkembangan digital.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 4 Bangkalan, murid diketahui kesulitan mempertahankan ingatan terhadap materi yang diajarkan. Fenomena yang terjadi menunjukkan murid mungkin dapat menghafal isi materi, tetapi tidak mengerti alasan dibaliknya terkait bagaimana konsep tersebut terbentuk atau kapan harus mengaplikasikannya dalam situasi baru. Hal tersebut dapat terjadi, apabila pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa adanya keterlibatan aktif murid. Kurangnya refleksi dan penerapan konsep dalam konteks nyata juga membuat pengetahuan mudah dilupakan.

Permasalahan berikutnya murid lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan teknologi seperti salindia, video, dan platform tertentu yang dapat dilihat melalui tampilan layar proyektor atau diakses pada gawai masing-masing. Murid kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pendalaman materi saja. Guru dapat mengatasi permasalahan tersebut melalui penerapan bahan ajar interaktif yang memadukan unsur teknologi. Bahan ajar yang dirancang dengan mempertimbangkan tingkat keterlibatan dan latar belakang sosial budaya akan menciptakan iklim belajar yang dapat mendorong partisipasi aktif murid di kelas.

Bahan ajar sebagai sarana penghubung interaksi antara guru dan murid untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kosasih (2021) bahan ajar

merupakan seperangkat materi atau sumber belajar yang disusun secara sistematis dan digunakan baik oleh guru atau murid untuk memfasilitasi serta memperlancar proses pembelajaran. Dalam praktiknya, bahan ajar berfungsi sebagai alat perantara yang menghubungkan antara tujuan pembelajaran dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Srihartini dkk., 2025). Bahan ajar zaman sekarang tidak terbatas pada buku teks konvensional, melainkan mencakup berbagai format seperti modul pembelajaran, presentasi digital, video pembelajaran, hingga konten interaktif berbasis teknologi.

Berdasarkan data hasil angket murid kelas X SMA Negeri 4 Bangkalan, diketahui bahwa pemanfaatan bahan ajar belum berjalan secara optimal. Bahan ajar yang digunakan masih terpaku pada teks yang padat dan ilustrasi yang terbatas. Akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan materi abstrak menjadi pengetahuan yang konkret dan berujung pada rendahnya retensi pemahaman konsep. Murid juga menginginkan bahan ajar yang berbasis teknologi. Murid berpendapat bahwa bahan ajar berbasis teknologi dapat memudahkan dan menarik minat mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang adaptif terhadap kebutuhan serta karakteristik murid membuat diperlukan adanya modul pembelajaran yang mampu memfasilitasi murid untuk belajar dengan interaktif. Pernyataan Nikmah (2024) pengembangan modul menjadi solusi strategis yang tepat dan efektif, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan memperkuat pemahaman konseptual murid terhadap materi pembelajaran. Sesuai dengan karakteristiknya yaitu mandiri belajar, lengkap terintegrasi, kemampuan

beriri sendiri, mudah menyesuaikan, dan kemudahan pengguna akan mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Sebagai pengembangan dari modul ajar cetak, muncul inovasi bahan ajar dalam bentuk e-modul yang menggabungkan prinsip kemandirian belajar dengan dukungan teknologi. E-modul merupakan bahan ajar digital yang dirancang untuk diakses secara elektronik melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau gawai. Dapat dipahami bahwa e-modul tergolong dalam sebuah sistem pembelajaran mandiri yang disajikan dalam format elektronik (Razinsyah dkk., 2025). E-modul interaktif dikembangkan dengan menyatukan berbagai komponen penyampai informasi meliputi teks untuk penjabaran konsep, elemen grafik, dan animasi, serta konten audiovisual untuk memperjelas demonstrasi. Integrasi beragam komponen tersebut menjadikan sarana yang mampu menarik keterlibatan belajar murid dan meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Mutia dkk. (2025) menjelaskan pembelajaran menggunakan e-modul mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kegiatan menulis materi teks laporan hasil observasi, e-modul interaktif dapat menjadi bahan ajar inovatif yang mendukung murid menguasai konsep dan teknik penulisan teks laporan hasil observasi.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia teks laporan hasil observasi dipahami sebagai teks yang menyajikan hasil pengamatan terhadap suatu objek atau fenomena secara faktual, objektif, dan terstruktur. Teks laporan hasil observasi termasuk dalam bentuk teks yang mengharuskan penulisnya memiliki kemampuan melakukan pengamatan cermat dan mendetail terhadap suatu objek, peristiwa, atau

fenomena (Sulistiawan dkk., 2024). Pokok dari kegiatan menulis teks laporan hasil observasi adalah terletak pada kapasitas untuk mencatat segala fakta dan data yang teramati secara sistematis, kemudian mengkomunikasikanya dalam bentuk tulisan yang terstruktur, objektif, dan mudah dipahami oleh pembaca. Keterampilan menulis teks laporan hasil observasi ditandai dengan adanya kompetensi untuk mengekspresikan berbagai pemikiran dan informasi melalui media tulis (Pramesti dkk., 2024). Keberhasilan dalam mengekspresikan gagasan sangat bergantung pada penguasaan bahasa Indonesia yang baik. Mengacu pada hasil wawancara juga menyebutkan, salah satu kendala yang dihadapi dalam kegiatan menulis adalah murid tidak dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Murid belum menerapkan penggunaan bahasa yang baku dan sesuai dengan kaidah ejaan yang berlaku. Pengembangan e-modul interaktif untuk keterampilan menulis teks laporan hasil observasi akan diorientasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam untuk membentuk kemampuan berfikir kritis dan reflektif dalam menghasilkan teks yang sesuai dengan kaidah.

Pengembangan e-modul interaktif dengan pendekatan pembelajaran mendalam dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar melalui serangkaian aktivitas berpikir kritis. Dalam dunia pendidikan konsep pembelajaran mendalam berfokus pada pembentukan suasana belajar yang reflektif, bermakna, dan menggembirakan (Adnyana, 2024). Pendekatan pembelajaran mendalam yang menyeimbangkan aspek intelektual, etika, estetika, dan kinestetik tersebut akan menjadikan proses pembelajaran lebih seimbang yaitu selain aspek kognitif ada penumbuhan karakter dan empati yang ditanamkan pada diri murid dan bermuara pada pengembangan individu yang sesuai dengan delapan profil lulusan. Melalui

kerangka pengalaman belajar yang terdiri dari siklus memahami, mengaplikasi, dan merefleksi murid dapat mengoptimalkan keterampilan akademik maupun praktis. Muchson dkk (2025) terkait dengan implementasinya, pendekatan pembelajaran mendalam perlu dioptimalkan melalui pemanfaatan teknologi agar murid dapat menyesuaikan tempo dan gaya belajar masing-masing serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses eksplorasi dan penemuan makna. Penjelasan tersebut sejalan dengan arah pengembangan e-modul interaktif yang menyajikan informasi serta wahana belajar dinamis yang mampu menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan kedalaman pemahaman murid dalam menulis teks laporan hasil observasi secara kritis dan kontekstual.

Pendekatan pembelajaran mendalam dengan integrasi konten kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran yang autentik dan relevan digunakan untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berakar pada pengalaman nyata murid. Kayati (2020) menjelaskan kearifan lokal menjadi bagian integral dari kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat, diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kearifan lokal berfungsi sebagai sarana pelestarian identitas dan jati diri suatu komunitas. Salah satu bagian dari kearifan lokal adalah pangan lokal yang merefleksikan hubungan erat antara masyarakat dengan lingkungan alaminya. Peningkatan kesadaran akan pentingnya ketahanan pangan melalui pemanfaatan pangan lokal perlu ditanamkan di kalangan murid. Urgensi tersebut muncul sejalan dengan meningkatnya ancaman krisis pangan global yang salah satunya dipicu oleh ketergantungan terhadap bahan pangan impor. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam

menumbuhkan sikap peduli terhadap potensi pangan lokal sebagai wujud penerapan nilai kearifan lokal.

Ketersediaan pangan dalam kehidupan masyarakat berperan penting terhadap kesehatan, produktivitas, dan kestabilan sosial. Apabila terjadi kekurangan pangan atau ketidakterjaminan pasokan dapat menyebabkan masalah gizi, menurunkan kualitas sumber daya manusia, dan berpotensi menimbulkan ketegangan sosial (Tarigan & Pertiwi, 2025). Sejalan dengan pendapat tersebut, pada angket kebutuhan murid didapatkan temuan mengenai pola pangan murid mengikuti tren makanan yang berkembang di sosial media. Murid lebih sering mengonsumsi makanan cepat saji seperti mie instan daripada mengonsumsi mie yang terbuat dari bahan pangan lokal. Hal tersebut akan berdampak pada masalah kesehatan fisik terutama pada kekurangan gizi yang menyebabkan penurunan daya tahan tubuh. Kondisi ini menunjukkan terjadinya pergeseran pola konsumsi pangan menuju pangan instan yang praktis namun kurang sehat. Jika dibiarkan, hal tersebut dapat menurunkan kesadaran generasi muda terhadap pentingnya ketahanan pangan berbasis potensi daerah. Karenanya, perlu adanya upaya edukatif melalui pembelajaran di sekolah untuk menanamkan mengenai pangan lokal sebagai strategi menjaga kemandirian pangan bangsa. Eksplorasi terhadap pangan lokal akan membangun kesadaran ekologis, apresiasi budaya, dan identitas kewilayahan, sehingga pembelajaran lebih bermakna karena bersumber dari lingkungann sosial budaya yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari murid. Wilayah Madura dikenal dengan kondisi geografisnya yang kering, namun masyarakat setempat mampu mengoptimalkan lahan tersebut untuk menghasilkan berbagai jenis pangan lokal yang bernilai gizi dan ekonomis.

Berdasarkan hasil observasi, potensi pangan Madura terbagi dalam beberapa komoditas diantaranya, tanaman sayuran, buah, padi, palawija, dan biofarmaka. Integrasi pangan lokal Madura dalam pengembangan e-modul interaktif mencerminkan penyelarasan visi Asta Cita terkait kemandirian bangsa melalui swasembada pangan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengembangan ini juga sejalan dengan tujuan SDGs poin ke-2 terkait mengakhiri kelaparan dan mewujudkan ketahanan pangan yang berkelanjutan. Melalui muatan lokal yang diangkat, e-modul interaktif akan memperkaya wawasan murid terhadap budaya, potensi daerah, dan menanamkan kesadaran pentingnya pelestarian nilai-nilai kearifan lokal ditengah dinamika globalisasi yang terus berkembang.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya relevansi dengan pengembangan e-modul inetraktif. Penelitian Yuliani & Anas (2025) penggunaan e-modul berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan hasil belajar dan memperkuat identitas budaya lokal dalam diri murid. Kelemahan penelitian terletak pada integrasi kearifan lokal yang berokus pada produk UMKM “Tahu Takwa Kota Kediri”, sehingga belum mewakili variasi potensi kearifan lokal lain yang mungkin relevan dengan pembelajaran ekonomi di daerah lain. Penelitian Ashari (2025) pendekatan pembelajaran mendalam yang digunakan dalam pengembangan modul ajar Biologi dinilai dapat membantu murid untuk berpikir reflektif serta dapat memecahkan masalah nyata yang ditemui. Keterbatasan pada skala, durasi, dan kedalaman penerapan membuat hasilnya belum sepenuhnya mempresentasikan efektivitas pendekatan pembelajaran mendalam. Penelitian Larasati dkk (2025) menunjukkan pengembangan e-modul pada pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal banyuwangi dinilai layak digunakan karena

dikaitkan dengan pembelajaran yang kontekstual. Kelemahan penelitian ditunjukkan pada ketidakjelasan jenis kearifan lokal yang digunakan sebagai konten pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perlu dikembangkan e-modul interaktif bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam dalam mendukung pembelajaran materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X. Dengan penggunaan bahan ajar tersebut, murid diharapkan dapat memahami konteks teks laporan hasil observasi serta menikmati proses belajar yang fleksibel dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat rumusan masalah yang diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X?
- b. Bagaimanakah kelayakan e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X?
- c. Bagaimanakah respons murid terhadap e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

- a. Mengembangkan e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X.
- b. Mendeskripsikan kelayakan produk e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X.
- c. Mendeskripsikan respons murid terhadap e-modul bermuatan pangan Madura dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dijelaskan sebagai berikut.

- a. E-modul dikembangkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam komponen pengalaman belajar pada materi menulis teks laporan hasil observasi kelas X.
- b. Tampilan e-modul berupa aplikasi yang mengutamakan unsur kemudahan pengguna menggunakan gawai.
- c. E-modul dikembangkan melalui platform desain grafis Canva, perangkat lunak *Articulate Storyline*, dan pembuat formulir online.
- d. E-modul terintegrasi gambar, video, dan audio.
- e. E-modul dikembangkan dengan tema keberagaman pangan lokal Madura.
- f. E-modul berisi capaian pembelajaran yang memuat elemen dasar berbahasa menulis.
- g. E-modul yang dikembangkan berisi menu seperti petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks laporan hasil

observasi, keterampilan menulis, latihan, refleksi, aksi nyata, dan profil pengembang.

- h. E-modul dirancang menggunakan beberapa jenis dan ukuran huruf pada aplikasi canva, dengan membedakan bentuk dan ukuran huruf pada bagian judul, sub judul, dan isi pada bagian materi dan lainnya.
- i. E-modul memiliki ukuran 1000 x 2000 piksel untuk ukuran sampul dan bagian menu aplikasi. Sedangkan ukuran tampilan standar (A4) digunakan untuk isi dalam setiap menu aplikasi.
- j. E-modul dirancang dengan kombinasi warna yang dominan cerah dengan warna biru muda, hijau, kuning, coklat, dan putih.

1.5 Batasan Penelitian

- a. Produk yang dikembangkan adalah modul berbasis digital.
- b. Produk yang dikembangkan hanya mencakup capaian pembelajaran fase E elemen menulis “Murid mampu menulis gagasan, pandangan, arahan pesan, dan imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, dan kreatif serta mempublikasikan hasil karya di media cetak atau elektronik.” dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
- c. Produk yang dikembangkan dengan integrasi pendekatan pembelajaran mendalam hanya berfokus pada komponen pengalaman belajar (memahami, merefleksi, dan mengaplikasikan).
- d. Materi yang digunakan hanya materi teks laporan hasil observasi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dan bermuatan pangan Madura pada fase F.
- e. Produk yang dikembangkan hanya berfokus untuk melihat respons murid.

- f. Tahapan pengembangan terbatas sampai tahap *develop* sesuai dengan rumusan masalah.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

A. Bagi Guru

- 1) Pengembangan e-modul interaktif ini dapat digunakan sebagai perangkat ajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.
- 2) Pengembangan e-modul interaktif ini menjadi bahan ajar inovatif yang mengintegrasikan pangan lokal Madura dan teknologi dalam proses pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.
- 3) Pengembangan e-modul interaktif ini dapat membantu guru menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam untuk memunculkan konsep bermakna dalam proses pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi.

B. Bagi Murid

- 1) Pengembangan e-modul interaktif ini dapat mendorong murid untuk belajar secara mandiri dengan ritme dan gaya belajar masing-masing.
- 2) Pengembangan e-modul interaktif ini menumbuhkan apresiasi murid terhadap kearifan lokal Madura melalui eksplorasi topik pangan lokal dalam kegiatan menulis teks laporan hasil observasi.
- 3) Pengembangan e-modul interaktif ini dapat meningkatkan minat serta partisipasi aktif murid melalui tampilan e-modul yang interaktif, visual, dan kontekstual.

1.7 Definisi Istilah

- 1) Pengembangan adalah proses yang berfokus pada upaya peningkatan kualitas dan fungsi produk e-modul melalui perbaikan dan pengujian kelayakan.
- 2) E-modul adalah bahan ajar berbasis digital yang dirancang menggunakan elemen interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Pangan Madura adalah representasi kearifan lokal yang digunakan sebagai konten belajar.
- 4) Pendekatan pembelajaran mendalam adalah pendekatan yang berusaha menciptakan lingkungan belajar dengan prinsip sadar, bermakna, dan menyenangkan.
- 5) Menulis adalah proses menuangkan gagasan menggunakan kaidah penulisan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca dalam bentuk teks laporan hasil observasi.
- 6) Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menjabarkan fakta melalui hasil pengamatan Pangan Madura dan diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas X.
- 7) Kelayakan adalah hasil validasi para ahli yang digunakan untuk dasar penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran.