

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman kurikulum di Indonesia juga kerap kali mengalami perubahan. Saat ini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah meluncurkan kurikulum terbaru lagi di Indonesia yakni kurikulum merdeka belajar. Menurut Faiz dan Kurniawaty (2020:159) kurikulum merdeka belajar adalah sebuah kebijakan yang memberikan kebebasan pada guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kebebasan yang dimaksud disini bukan semata-mata dibebaskan secara keseluruhan, melainkan memberikan perubahan untuk jauh lebih baik dan mulai berani untuk memunculkan inovasi-inovasi baru yang dibutuhkan oleh siswa.

Sejatinnya, merdeka belajar adalah suatu pembelajaran dengan memberikan ruang kebebasan yang bersifat kontekstual dan diimplementasikan secara inovatif. Adapun penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Ada beberapa pembaharuan pada kurikulum merdeka salah satunya dari segi mata pelajaran yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang saat ini terintegrasi menjadi satu kesatuan pelajaran dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS dapat diajarkan secara terpisah yakni dengan ketentuan IPA pada semester I dan IPS pada semester II hal ini berpacu pada urutan capaian pembelajaran atau diajarkan secara terpadu dengan menganalisis CP di awal untuk

memetakan materi yang akan dipadukan (Andreani & Gunansyah, 2023:1851). Menurut Nadhifah (2023) pembelajaran IPAS mempunyai beberapa keunggulan dalam penerapannya yaitu dapat disesuaikan dengan kebutuhan daerah, mempunyai kebebasan dalam pengembangan kurikulum, menambah pengalaman belajar, meningkatkan minat peserta didik dalam bidang sains dan teknologi, serta meningkatkan keaktifan belajar. Dari keunggulan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya apabila banyak siswa yang mengenal daerah tempat tinggalnya dari segi sejarah, kearifan lokal, budaya maka akan menambah pengalaman belajar yang sebelumnya tidak diketahui mereka. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga akan membuat pembelajaran lebih bermakna, karena bagaimanapun juga pesatnya perkembangan teknologi digital sangat berdampak pada dunia pendidikan tidak terkecuali pada jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk jenjang pendidikan dasar yang menjadi tumpuan peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Di dalam sebuah pendidikan terdapat sebuah kegiatan pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dimana guru akan menyampaikan materi pembelajaran (mengajar) dan siswa akan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru demi tercapainya tujuan yang diharapkan dalam lingkungan belajar (Mujtahidin, 2014:6). Di dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus ada di dalamnya seperti tujuan, metode, media, bahan ajar, dan teknologi serta evaluasi (Syam, *et al.*, 2022). Guru dituntut untuk dapat memilih, membuat, dan menerapkan komponen-komponen tersebut agar pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi pembelajaran yang bermakna. Terlebih lagi di masa pandemi *Covid-19* tiga tahun lalu yang menyebabkan

pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, setiap pendidik perlu memahami bagaimana menetapkan media pembelajaran yang efektif guna memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi, ilmu pengetahuan, seperti dimanfaatkan sebagai bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran (Safitri, dkk, 2021).

Sesuai perkembangan zaman bahan ajar tidak hanya berupa *hardfile* berupa buku tetapi saat ini dapat diambil melalui internet maupun sumber lain berupa jurnal, artikel, dan modul elektronik, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses berbagai materi yang akan dipelajari (Nufus,2020). Transformasi pendidikan terjadi sejalan dengan perkembangan teknologi yang mencakup berbagai lini kehidupan. Kemajuan ilmu pengetahuan akan berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi yang memunculkan berbagai kemudahan dan cara baru bagi manusia dalam melakukan aktivitasnya. Bidang teknologi informasi adalah salah satu bidang yang mengalami lompatan besar dalam inovasi dan kreasi sehingga memberi dampak positif serta cara baru bagi manusia untuk beraktivitas dalam dekade terakhir (Jamun, 2018).

Peneliti melakukan pengambilan data awal di SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro pada tanggal 13 November 2023 dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi ketika proses pembelajaran di kelas V, guru telah menerapkan kurikulum merdeka. Namun dalam kegiatan pembelajaran guru hanya sebatas menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru dan siswa yakni LKS dan buku paket dari pemerintah. Terlebih lagi pada mata pelajaran IPAS Bab 7 Topik A yang mempelajari terkait budaya dan

kearifan lokal daerah, tentunya dalam bahan ajar yang disediakan pemerintah tidak memuat materi secara rinci terkait budaya dan kearifan lokal tempat tinggal siswa. Maka dari itu, perlu adanya suatu inovasi berupa bahan ajar terkait yang menarik sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa.

Setiap daerah di Indonesia tentunya memiliki keragaman budaya dan kearifan lokal masing-masing yang membedakan antara suatu daerah dengan daerah lainnya, yang mana tentunya hal ini juga menjadi ciri khas yang menonjol dari daerah tersebut. Budaya dan kearifan lokal disini dapat digunakan sebagai identitas bangsa yang timbul dan berkembang di masyarakat berupa norma, budaya, kepercayaan, bahasa, dan kebiasaan sehari-hari (Pingge, 2017:130). Dalam penerapan kurikulum merdeka sendiri, menuntut siswa untuk lebih mengenal daerah tempat tinggalnya. Sehingga dengan adanya bahan ajar mengenai budaya daerahnya ini nantinya mampu mengoptimalkan materi ajar tersebut agar dapat memberikan pengetahuan baru yang luas bagi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Lifa selaku guru kelas V di SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro diperoleh informasi bahwa kurikulum merdeka belajar mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa kelas V sebanyak 24 orang dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dalam kegiatan pembelajaran IPAS beliau hanya menggunakan buku LKS dan paket pegangan guru dan siswa. Dalam kegiatan belajar juga masih monoton belum bervariasi karena metode yang diterapkan adalah ceramah, pemberian tugas, dan mencatat. Di samping itu, dari keterangan Bu Lifa selaku guru kelas V untuk pelajaran yang mengenalkan budaya dan kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa yakni ada pada pembelajaran IPAS bab 7 topik A (Seperti apa budaya daerahku?).

Akan tetapi, beliau tidak menggunakan media atau bahan ajar pendukung pada materi tersebut, hanya terbatas pada buku pegangan guru dan siswa serta pengetahuan yang beliau miliki. Jadi, masih minim ketersediaan bahan ajar pendukung materi tersebut di sekolah. Oleh karena itu disini guru memerlukan bahan ajar pendukung agar siswa mampu memahami materi lebih interaktif dari macam-macam budaya dan keraifan lokal Bojonegoro. Sebagai hal baru ada beberapa yang dapat dipelajari siswa nantinya dalam materi keragaman budaya daerahku ini seperti halnya budaya dan tradisi masyarakat setempat, tarian daerah, kearifan lokal daerah seperti tempat wisata.

Adapun karakteristik siswa kelas V dari hasil observasi sebenarnya cukup antusias dalam pembelajaran bahkan ada beberapa siswa yang sering berlomba-lomba dengan teman sekelasnya, apalagi jika diberi hal baru dalam pembelajaran sudah pasti antusias mereka lebih tinggi, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan atau mengembangkan bahan ajar menarik yang belum ada sebelumnya, apalagi jika dapat memanfaatkan media digital yang semakin berkembang pesat saat ini misalnya e-modul atau *electronic module*. Aplikasi bantuan yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan modul elektronik (e-modul) antara lain: *3D Page Flip Professional*, *Exelearning*, *PDF*, *Heyzine flipbook*, dll. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *Heyzine Flipbook* untuk mengembangkan e-modul. *Heyzine Flipbook* adalah web yang memiliki kemampuan membuat file PDF seperti majalah, *flipbook*, notebook digital, dan brosur. E-modul ini dikembangkan pada aplikasi canva dengan mendesain materi pembelajaran yang dapat diakses melalui *Heyzine flipbook*. E-modul yang akan disusun disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Elemen-elemen yang terdapat

dalam *Heyzine flipbook* lebih menarik bagi siswa untuk membaca dan belajar (Abror et al., 2020). E-modul berbasis *Flipbook* juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui kemampuan berpikir kreatif siswa (Marlina, 2020). Selain itu dalam e-modul ini nantinya tiap pembelajaran dan di akhir pembelajaran akan ada games edukasi berbasis *wordwall* terkait materi yang dapat diakses melalui *link/QR code*. Hal ini dipilih peneliti untuk memberikan warna baru dalam pembelajaran yakni belajar sambil bermain. Pengembangan produk ini juga didukung dengan ketersediaan jaringan *wifi* di sekolah yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, serta sekolah yang juga memperbolehkan siswa membawa *handphone* untuk keperluan belajar mengajar di sekolah yang berbasis teknologi.

Hal tersebut didasari dari hasil penyebaran angket kebutuhan yang diperoleh informasi bahwasannya sebagian besar siswa kelas V mempunyai *handphone* pribadi, dari jumlah 24 siswa 22 siswa mempunyai *handphone* pribadi sementara 2 lainnya masih menjadi satu dengan milik orang tua. Sehingga hal tersebut dapat menjadi peluang bagi guru jika hendak memanfaatkan bahan ajar yang berbasis teknologi dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa mereka lebih suka belajar materi dengan penyajian yang menarik disertai gambar dan video yang memanfaatkan media digital misalnya e-modul berbasis *flipbook* yang belum pernah ada sebelumnya. Dari hasil angket mereka juga menyatakan bahwa belum mengenal budaya dan kearifan lokal Bojonegoro serta belum memiliki sumber belajar pendukung terkait materi tersebut, sehingga mereka berkeinginan untuk belajar menggunakan bahan ajar yang akan peneliti kembangkan berupa e-modul berbasis *flipbook*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Damayanti & Perdana, 2023). Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis *flipbook* yang valid, efektif, dan menarik. Temuan dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar e-modul pembelajaran tematik (EMOTIK) berbasis *flipbook* dinilai valid, efektif, dan menarik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna sehingga menjadi tantangan bagi peneliti untuk mengembangkan e-modul selanjutnya. Adapun perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada kurikulum yang digunakan pada e-modul yakni menggunakan kurikulum merdeka. Selain itu materi yang termuat dalam e-modul berbasis *flipbook* yang peneliti kembangkan ini terkait budaya dan kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa yakni Bojonegoro berupa tradisi masyarakat setempat, seni pertunjukkan, dan tempat bersejarah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, peneliti memiliki alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan e-modul materi keragaman budaya daerahku berbasis *flipbook* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pengembangan e-modul pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya daerahku ini akan menguntungkan siswa karena dalam e-modul nantinya selain dapat menyisipkan suatu materi ajar tidak hanya dalam bentuk teks saja tetapi dapat berupa gambar, suara, maupun video yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajarinya. Selain itu, dengan adanya e-modul ini nantinya siswa juga akan dapat mengenal lebih dalam terkait budaya lokal daerahnya yang bahkan belum pernah diketahui sebelumnya. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Pada

Mata Pelajaran IPAS Materi Kearagaman Budaya Daerahku Kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, berikut rumusan masalah yang didapatkan:

1. Bagaimana kevalidan E-Modul berbasis *Flipbook* pada materi keragaman budaya daerahku kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro?
2. Bagaimana keefektifan E-Modul berbasis *Flipbook* pada materi keragaman budaya daerahku kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro?
3. Bagaimana kemenarikan E-Modul berbasis *Flipbook* pada materi keragaman budaya daerahku kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui tingkat kevalidan E-Modul berbasis *Flipbook* materi keragaman budaya daerahku pada kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.
2. Mengetahui tingkat keefektifan E-Modul berbasis *Flipbook* materi keragaman budaya daerahku pada kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro ditinjau dari hasil belajar siswa dan observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Mengetahui tingkat kemenarikan E-Modul berbasis *Flipbook* materi keragaman budaya daerahku pada kelas V SDN Balongrejo II Sugihwaras Bojonegoro ditinjau dari hasil angket respon siswa dan guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa e-modul berbasis *Flipbook* materi keragaman budaya daerahku untuk kelas V. E-modul ini nantinya akan terdiri dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, uraian materi, *games* edukasi berbasis *wordwall* di tiap pembelajaran dan akhir pembelajaran, rangkuman, glosarium, daftar pustaka, profil penulis dan sampul belakang tidak lupa dilengkapi dengan video pendukung pembelajaran. Materi yang tertera pada e-modul ini nantinya akan disampaikan dalam bentuk tulisan, gambar, video dan *games* yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memberi variasi belajar baru melalui *games* online.

Siswa nantinya dapat mengakses e-modul ini melalui internet dengan melalui *link* ataupun *QR code*. Format ini dipilih karena kemudahannya untuk diakses baik melalui ponsel maupun laptop/komputer. Dengan format *flipbook* ini juga nantinya dapat berisi gambar, video, dan *games* terkait materi pembelajaran. Selain itu, dengan adanya variasi bahan ajar terbaru ini yang sebelumnya belum pernah siswa temui maka akan dapat menarik perhatian mereka untuk belajar dengan memanfaatkan e-modul ini. Materi dalam e-modul akan disampaikan dan dibuat runtut dengan diberikan pertanyaan-pertanyaan di awal materi untuk memicu rasa ingin tahu siswa. E-modul tidak menjabarkan materi secara serta merta melainkan akan membantu mengenalkan kepada siswa terkait budaya daerahnya sendiri yang mana hal tersebut perlu dan penting sebagai wawasan siswa kedepannya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Produk e-modul akan dapat tercapai optimal apabila permasalahan yang dikaji dalam proposal penelitian dibatasi pada:

1. Aplikasi yang digunakan untuk membuat e-modul ini adalah, canva dan web *Heyzine Flipbook*.
2. Uji coba produk hanya dilakukan pada siswa kelas V SDN Balongrejo II sebanyak 24 siswa.
3. Pengembangan bahan ajar ini terbatas pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal Bojonegoro berupa tradisi masyarakat setempat, seni pertunjukan, serta tempat wisata bersejarah.
4. Penilaian validitas e-modul berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri ahli bahan ajar, ahli materi dan ahli desain pembelajaran.
5. Keefektifan produk dinilai dari ranah kognitif saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru untuk dapat mengembangkan e-modul, serta menambah alternatif bahan ajar berupa e-modul berbasis *flipbook* bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil penelitian ini pula diharapkan dapat menjadi referensi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai alat bantu untuk mempermudah mengenal dan memahami materi keragaman budaya daerahku.
- b. Sebagai media pendukung bagi siswa untuk belajar dengan berbasis digital.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif bahan ajar pada materi keragaman budaya daerahku dengan berbasis *flipbook* yang lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai keragaman budaya daerah, *flipbook*, dan cara pengembangan e-modul yang baik.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan e-modul berbasis *flipbook* dalam mata pelajaran IPAS.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah atau beberapa kata kunci dalam penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan

produk berupa e-modul sehingga metode penelitian yang sesuai yakni metode penelitian dan pengembangan.

2. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.
3. E-modul (*Electronic Module*) merupakan modul yang berbasis TIK. Dalam e-modul terdapat materi ajar yang disajikan baik dalam bentuk tulisan, gambar, audio, maupun video. E-modul berbasis yang dikembangkan dalam penelitian ini akan memuat materi keragaman budaya daerahku yang nantinya akan ditujukan untuk pembelajaran berbasis digital.
4. *Flipbook* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital.
5. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesesuaian produk yang dikembangkan dengan komponen validitas yakni substansi materi, kelayakan tampilan, kelayakan penyajian, dan kebahasaan yang digunakan pada e-modul. Validitas ini nantinya akan dilakukan pada beberapa validator yakni ahli bahan ajar, ahli materi, serta ahli desain pembelajaran.
6. Mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya daerahku merupakan muatan materi IPS pada mata pelajaran IPAS kelas V bab 7 yang mana nantinya dalam materi ini akan membahas terkait warisan budaya daerah seperti tradisi, pertunjukan, tarian, dan lain sebagainya yang sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa.