

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting untuk meningkatkan atau memajukan suatu bangsa. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu usaha untuk menggali potensi dari siswa untuk dikembangkan sesuai kemampuannya. Melalui Pendidikan, peserta didik dapat meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan spiritual, emosional, pengetahuan, dan keterampilannya. Hal tersebut dapat menjadi bekal mereka untuk mencapai masa depannya kelak. Pendidikan juga memberikan dampak bagi kehidupan manusia dan berperan penting dalam berbagai bidang. Salah satunya yaitu dalam bidang pemanfaatan teknologi. Melalui pemanfaatan teknologi dapat membantu kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan, mengolah menyajikan materi pembelajaran agar belajar lebih efektif, efisien dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi juga berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat dan memotivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan untuk tercapainya suatu tujuan maka harus menyesuaikan kebutuhan Pendidikan dengan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Pada saat ini Pendidikan di Indonesia sedang melakukan berbagai adaptasi dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* yang saat ini melanda di berbagai dunia. Bentuk adaptasi Pendidikan pada masa pandemi *Covid-19* yaitu adanya pembelajaran daring yang diterapkan diberbagai daerah dengan tingkat penyebaran virus *Covid-19* yang tinggi. Terdapat perubahan dari pembelajaran yang semulanya tatap muka menjadi pembelajaran daring atau secara online. Hal ini menjadikan guru secara cepat harus mempersiapkan segala pendukung untuk pelaksanaan pembelajaran daring secara maksimal, mulai dari perencanaan, implementasi, tahap evaluasi dan media pembelajaran yang tepat.

Ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar atau bahan ajar merupakan pengaruh dari kualitas Pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Rifandi, 2013). Media pembelajaran atau bahan ajar merupakan perantara untuk menyampaikan materi atau informasi dari pendidik kepada peserta didik agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif dan tercapai tujuan belajar (Kumala, 2016). Cahyadi (2019) mendefinisikan media pembelajaran memiliki manfaat yaitu untuk memperjelas pesan atau informasi yang bersifat verbalistik menjadi bentuk konkret (nyata). Bretz (dalam Kamala, 2016) mendefinisikan bahwa berdasarkan panca indra manusia, ragam media pembelajaran diantaranya yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indra manusia dalam proses pembelajaran dengan memberi pengalaman secara langsung melalui internet dan komputer atau melalui teknologi.

Pemanfaatan teknologi berperan dalam meningkatkan mutu Pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kecanggihan teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia dengan mengingat generasi masa saat ini sudah akrab dengan teknologi dalam kesehariannya, sehingga secara tidak langsung kemampuan berpikir mereka semakin meningkat dan berkembang pesat (Nufi *et al.*, 2018). Teknologi bermanfaat dalam pengolahan, dan penyajian bahan ajar yang dapat di jadikan sebagai sumber informasi belajar. Penggunaan bahan ajar yang dulunya menggunakan media cetak, pada saat ini beralih menjadi media elektronik (digital). Hal ini menuntut guru untuk kreatif, inovatif dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Saat ini media pembelajaran atau bahan ajar dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi. Mengingat proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, dan proses belajar mengajar akan efektif jika didukung dengan adanya media yang menunjang salah satunya yaitu modul elektronik (e-modul). E-modul sebagai efektivitas bahan ajar

yang bisa membangun kompetensi dan menilai keperluan dalam pembelajaran (Aisyi dkk., 2013; R. W. Y. Putra & Anggraini, 2016; Wahyuni, 2015). Oleh karena itu bahan ajar yang digunakan peneliti dengan berbasis teknologi dan dikembangkan menjadi produk yang berbentuk elektronik. Bahan ajar E-modul memuat satu unit konsep materi yang ditampilkan dengan menggunakan elektronik yaitu berupa komputer dan android (Razzaq, 2019). Nurhayati dkk., (2018) menjelaskan bahwa E-modul bisa dijadikan bahan ajar karena memiliki kelebihan yaitu dapat diakses dimanapun dan terintegrasi oleh video, audio, dan gambar yang membantu peserta didik memahami pelajaran.

Perangkat untuk menunjang pembuatan E-modul yaitu dengan aplikasi *flip pdf professionl* (Nafi'ah & Suparman, 2019), dengan format yang disediakan oleh aplikasi tersebut yaitu (.exe), (.app), (.fbr), dan (.html) (Nurhayati dkk., 2018). *Flip pdf professionl* merupakan fitur untuk membuat flipbook yang memiliki fungsi edit halaman (Komikesari *et al.*, 2020). Aplikasi *flip pdf professionl* dapat membuat halaman buku yang interaktif dengan memasukkan multimedia seperti gambar, video dari youtube, MP4, audio video, hyperlink, kuis, flash, dan masih banyak lainnya (Jannah *et al.*, 2020; Rahmadi *et al.*, 2018). Melalui media pembelajaran interaktif ini akan menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa yang sebelumnya hanya terpaku pada tulisan saja tetapi juga dapat dimasukkan animasi gerak, video, dan audio sehingga proses pembelajaran menjadi tidak monoton.

Pengembangan bahan ajar E-modul berbantuan *flip pdf* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang disertai dengan keberhasilannya dalam proses penelitiannya. Dalam temuannya peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa E-modul layak digunakan untuk proses pembelajaran (Mediatati & Suryaningsih, 2017; Seruni *et al.*, 2019; Susilawati *et al.*, 2020). Namun pada penelitian tersebut, peneliti belum melakukan yang sama pada mata pelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Permasalahan pembelajaran juga terjadi di SDN 1 Mangin Karangrayung. Sesuai dengan hasil pra penelitian yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 3 Januari 2022 melalui wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan kepada guru dan siswa kelas V pada pembelajaran tematik, diperoleh informasi bahwa kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Pada saat pembelajaran online atau pembelajaran daring, guru hanya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp Group* untuk proses pembelajaran dan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* itu pun hanya sesekali digunakan. Peserta didik mengaku proses belajar kurang menyenangkan atau monoton jika proses belajar mengajar dilakukan seperti diatas, terutama pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia sebesar. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dan merasa jenuh karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dan cenderung menggunakan buku guru dan siswa pada konvensional saat mengajar, guru juga masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan kurangnya inovatif serta variasi dalam penggunaan media pembelajaran maupun bahan ajar yang interaktif sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang menyenangkan dan berpengaruh pada minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran tematik, peserta didik memerlukan media pembelajaran atau bahan ajar yang bersifat baru agar proses pembelajaran tidak monoton (Lampiran 1.2 Lembar Pedoman Wawancara Guru Pra Penelitian).

Permasalahan di atas berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa yang menurun, hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa. Terdapat nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 75, dari jumlah siswa kelas V yaitu 12 siswa. Dari jumlah 12 siswa, terdapat 5 siswa yang dinyatakan tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas dari KKM 75 pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hasil tersebut dilihat dari perolehan nilai

rata-rata ulang akhir semester materi IPA dan Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 1 Mangin, Karangrayung, Grobogan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peserta didik juga belum pernah mendapatkan media pembelajaran berbentuk e-modul interaktif, apalagi jika berbasis kearifan lokal. Peserta didik juga mengaku merasa senang jika pembelajaran tematik khususnya materi IPA dan Bahasa Indonesia menggunakan media e-modul berbasis kearifan lokal yang di dalamnya tidak hanya materi dan gambar tetapi juga terdapat video dan simulasi pembelajaran. Hal tersebut didukung dari hasil wawancara dengan guru bahwa guru belum pernah menggunakan bahan ajar interaktif dan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi, gambar, simulasi, dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengenal lingkungan daerah mereka melalui pembelajaran

Peserta didik di setiap wilayah di Indonesia memiliki karakteristik yang beda satu dengan yang lainnya, oleh karena itu perlu dilakukan identifikasi unsur budaya lokal (kearifan lokal) dalam sumber belajar siswa guna mencapai pengalaman belajar yang bermakna. Untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman siswa sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa, maka pembelajaran tematik dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal daerah siswa. Adapun manfaat pentingnya penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pemahaman dan menambah pengetahuan siswa untuk mengenal kearifan lokal di lingkungannya, dapat dijadikan sebagai media untuk penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, dan membekali sikap dan perilaku yang sama dengan nilai dan aturan yang berlaku di daerah sekitar peserta didik.

Mengingat bahwa materi pelajaran yang disajikan oleh kemendikbud cenderung menampilkan secara keseluruhan kearifan lokal daerah secara nasional atau menyeluruh, sedangkan kearifan lokal daerahnya sendiri belum tentu sudah dikenal oleh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyajikan materi pada pelajaran yang sesuai dengan keadaan sekitar lingkungan tempat tinggal yang akan mempermudah pemahaman peserta didik. Khususnya untuk



siswa SD/MI yang cara berpikirnya masih pada tahap operasional konkrit, maka pemahaman mereka akan lebih meningkat apabila penjelasan materi pelajaran sudah dikenal dan dekat dengan lingkungan maupun dengan diri peserta didik.

Pengembangan pada penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan diteliti. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Khairinal, dkk (2021). Pada penelitian ini menggunakan media interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik yaitu berupa E-modul berbasis *flip pdf professional* untuk meningkatkan kemandirian dan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat fitur yang berisi gambar, tulisan, dan video yang data dilihat melalui perangkat komputer, smartpone atau perangkat elektronik lainnya.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Silvia (2020). Pada penelitian ini peneliti mengembangkan modul berbasis *flip pdf professional* untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran secara klasikal dan mandiri agar mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan harapan dapat memberikan solusi dalam aspek Pendidikan yang kurang dalam memanfaatkan bahan ajar interaktif dengan judul **“Pengembangan E-modul *Based local wisdom* Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 1 SDN 1 Mangin”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar e-modul *based local wisdom* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin?
2. Bagaimana validitas bahan ajar e-modul *based local wisdom* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin?

3. Bagaimana keefektifan bahan ajar e-modul *based local wisdom* terhadap minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan bahan ajar e-modul *based local wisdom* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin.
2. Menguji validitas bahan ajar e-modul *based local wisdom* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin.
3. Menguji keefektifan bahan ajar e-modul *based local wisdom* terhadap minat dan hasil belajar siswa di SDN 1 Mangin.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar berupa e-modul yang berbasis kearifan lokal.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya *e-modul* berbasis kearifan lokal dapat memberikan motivasi bagi peserta didik yang kurang minat belajar dan dapat membantu peserta didik agar memahami berbagai kearifan lokal maupun sejarah yang ada sehingga peserta didik lebih giat dalam belajar.

##### b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran tematik yang berbasis kearifan lokal, sehingga pembelajaran tematik lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 2) Sebagai referensi guru dalam pembelajaran tematik agar tidak terpaku pada bahan buku ajar yang digunakan.

3) Menambah masukan kepada guru agar dalam penyampaian materi tidak selalu mengacu pada sejarah nasional saja, tetapi juga memasukkan sejarah lokal dalam pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Pengembangan bahan ajar e-modul berbasis *lokal wisdom* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan bahan ajar dan juga memberikan manfaat dalam usaha sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini yaitu diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada masa perkuliahan, menambah wawasan dalam penelitian, pengembanagan, meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar elektronik dan dapat diterakan untuk menjadi guru professional.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti memiliki ruang lingkup pada permasalahan kurang variatifnya bahan ajar sebagai sumber belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media maupun bahan ajar untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Apalagi kurangnya pemanfaatan bahan ajar interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Untuk itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar e-modul berbasis kearifan lokal sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan berbantuan program aplikasi *flip pdf professionl* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengoptimalkan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V dalam Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia materi Alat gerak manusia dan menentukan pokok pikiran dalam teks bacaan, KD 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. 3.1 Menjelaskan alat



gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara Kesehatan alat gerak manusia.

## **1.6 Devinisi Operasional**

### **1. E-Modul**

Modul elektronik (E-modul) adalah bahan ajar yang dirancang secara terstruktur sesuai dengan silabus pelajaran atau kurikulum yang dan dikemas menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan android. Perangkat yang dapat menunjang pembuatan bahan ajar *e-modul* yaitu aplikasi *flip pdf professionl*. Pada bahan ajar *e-modul* berbasis *flip pdf professionl* terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan seperti gambar, video, teks, dan latihan soal. Cara menggunakan *e-modul* tersebut yaitu dengan cara kita mengakses pada situs web melalui link yang dibagikan dan dapat menggunakan barkot yang telah dibagikan.

### **2. Minat Belajar**

Minat belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa yang mampu menumbuhkan rasa suka dan dapat menginspirasi diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal atau suatu kegiatan dengan melibatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Minat belajar dapat diukur bila telah diketahui indikator dari minat belajar, indikator minat belajar menjadi hal penting dalam mengukur minat belajar agar dapat berjalan secara sistematis. Terdapat beberapa indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, apresiasi, perhatian, dan ketertarikan siswa. Minat belajar juga memiliki dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah adanya peningkatan dan perubahan dari peserta didik setelah menguasai suatu materi pembelajaran di sekolah dalam bentuk nilai. Hasil belajar dapat diukur apabila telah diketahui indikator dari hasil belajar. Indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik tetapi pada penelitian ini berfokus pada ranah kognitif untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam hasil belajar.