

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini berpengaruh pada dunia pendidikan, terjadi pergeseran paradigma serta pelaksanaan proses pembelajaran, jika dahulu proses pembelajaran bersifat menyajikan informasi, guru sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa sekarang berubah menjadi membekali siswa dengan kemampuan digital literasi, rasa ingin tahu, menyelesaikan masalah serta kreative. Oleh karena itu perkembangan teknologi saat ini menjadi sebuah tantangan bagi dunia pendidikan di era digital sekarang ini (Aspi, 2022). Selain itu pada kurikulum merdeka menghimbau penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran supaya menjadi efektif dan efisien (Masfuah, 2022).

Arahan tersebut mendorong guru dapat mengaplikasikan teknologi pada proses pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran (Sulistyarini & Fatonah, 2022; Rahma et al., 2023). Kurikulum yang digunakan di sekolah dasar saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, kurikulum merdeka dilaksanakan pada kelas satu dan empat. Penerapan kurikulum merdeka sendiri untuk memperbaiki *learning lose* yang terjadi akibat pandemi, penerapan kurikulum merdeka dimulai pada tahun 2022 (Kemendikbud, 2022b).

Berdasarkan analisis hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV di SD Negeri 5 Ngasem pada hari rabu tanggal 12 April 2023, Hasil wawancara wawancara menunjukkan jika motivasi dan hasil belajar siswa cukup rendah, siswa kurang berkonsentrasi, bersemangat dalam proses pembelajaran, guru masih kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka, metode mengajar guru konvensional yang diaplikasikan oleh guru adalah ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang memotivasi siswa sehingga hasil belajar rendah. Sedangkan di SD Negeri 1 Ngasem pada rabu 12 April 2023 hasil wawancara menunjukkan jika Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga proses pembelajaran menjadi kurang aktif. Belum adanya penggunaan teknologi dalam proses

pembelajaran, mata pembelajaran yang dirasa sulit oleh siswa adalah IPAS karena dirasa banyak hafalan, selain itu bahan ajar hanya berpatokan dengan buku yang berasal dari pemerintah sehingga bahan ajar kurang menarik karena terlalu banyak bacaan menjadikan siswa menjadi sulit untuk memahami materi. Pada tanggal 14 April wawancara dilakukan di SDN 4 Ngasem, dengan hasil pada proses pembelajaran guru terkadang meminta siswa untuk membaca dan mengerjakan soal, hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan, tidak tertarik sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Sebagai pendidik guru harus menguasai materi, pendekatan, strategi, model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diajarkan dan kebutuhan siswa sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna (Lukman, 2022), selain itu guru juga dapat mengembangkan kompetensi serta mencari banyak informasi sehingga *up to date*, guru dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Rahayuningsih & Muhtar, 2022; Rahayu et al., 2022). Pada proses pembelajaran pengintegrasian teknologi dapat menjadikan salah satu cara agar proses pembelajaran berjalan kondusif, bentuk pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran bervariasi, bisa berupa bahan ajar yang dikemas dalam bentuk elektronik (Cahyanto & Afifulloh, 2020). Selain pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran guru juga harus menerapkan dan memilih model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa, salah satu model yang bisa diterapkan adalah model PBL.

*Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang merangsang siswa untuk memecahkan sebuah masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, selain itu model ini juga berpusat kepada siswa (Tanjung et al., 2022). Pengintegrasian *problem based learning* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan memudahkan proses pembelajaran (Fidan & Tuncel, 2019), sejalan dengan itu Malmia et al., (2019) *problem based learning*, merupakan pembelajaran yang menyajikan masalah yang relevan dengan yang dipelajari oleh siswa, oleh karena itu dapat menumbuhkan *critical thinking*, motivasi siswa, pemahaman terhadap konsep dan ketrampilan memecahkan sebuah persoalan.

Penggunaan e-modul dapat diintergrasikan dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitri et al., (2023) penggunaan bahan ajar digital dapat diaplikasikan pendidik kedalam kegiatan pembelajaran selain itu juga dapat meningkatkan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sejalan dengan itu Yunansah et al., (2022) bahan ajar digital layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran selain itu dapat menarik minat siswa. Pulungan, (2022) media pembelajaran berbasis *problem based learning* layak digunakan dalam pembelajaran IPA, sedangkan Putri, (2022) media pembelajaran berbasis *problem based learning* bisa di aplikasikan dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah matematika yang praktis dan efektif digunakan. Pramana et al., (2020) e-modul berbasis PBL efektif diterapkan kedalam kegiatan pembelajaran sehingga masalah dalam pembelajaran biologi dapat diatasi. Dari paparan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, persamaannya adalah pengembangan e-modul, penggunaan PBL, untuk perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan aplikasi *Flipbook* dalam membuat e-modul, selain itu materi yang diangkat adalah kearifan lokal yang ada di jepara salah satunya, perang obor, pesta lomban, tenun troso, selain itu muatan yang aplikasikan adalah IPAS.

Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, serta kelima penelitian tersebut terdapat perbedaan topik yang diteliti, dalam penelitian ini mengembangkan E-modul berbasis *problem based learning* muatan IPAS sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi kearifan lokal selain. Peneliti mengangkat judul” Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPAS Materi Kearifan Lokal di Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan e-modul berbasis *problem based learning* Muatan IPAS materi kearifan lokal di Sekolah Dasar Kelas IV?

2. Bagaimana pengembangan desain e-modul berbasis *problem based learning* Muatan IPAS materi kearifan lokal di Sekolah Dasar Kelas IV?
3. Bagaimana kelayakan e-modul berbasis *problem based learning* Muatan IPAS materi kearifan lokal di Sekolah Dasar kelas IV?
4. Bagaimana Keefektifan e-modul berbasis *problem based learning* Muatan IPAS materi kearifan lokal di Sekolah Dasar kelas IV?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan e-modul berbasis *problem based learning* muatan IPAS materi kearifan lokal di sekolah dasar Kelas IV.
2. Mengembangkan desain e-modul berbasis *problem based learning* muatan IPAS materi kearifan lokal di sekolah dasar Kelas IV.
3. Menganalisis kelayakan e-modul berbasis *problem based learning* muatan IPAS materi kearifan lokal di sekolah dasa Kelas IV.
4. Menganalisis keefektifan e-modul berbasis *problem based learning* muatan IPAS materi kearifan lokal di sekolah dasar Kelas IV.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan pembelajaran IPS.

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

##### **1.1. Bagi Peserta didik**

Pengembangan e-modul diharapkan bisa bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: memperoleh pengalaman menggunakan e-modul berbasis *problem based learning*; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat dalam e-modul; meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPAS; membantu siswa untuk berpikir kritis; meningkatkan motivasi siswa; serta siswa dapat belajar secara mandiri.

##### **1.2. Guru**

Manfaat pengembangan e-modul berbasis *problem based learning* bagi guru antara lain: memudahkan guru menyampaikan materi dengan bantuan e-modul berbasis *problem based learning*; memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, mandiri, *critical thinking* dan menyenangkan; meningkatkan motivasi belajar IPAS; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

### 1.3. Sekolah

Pengembangan multimedia e-modul berbasis *problem based learning* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran di sekolah; menambah pengetahuan bagi guru-guru lain tentang pengembangan media pembelajaran; hasil dari penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru lain.

### 1.4. Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

#### 1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis E-modul berbasis *problem based learning* dapat dijadikan referensi bagi penelitian lain dan dapat dikembangkan Kembali serta dapat memperbaiki kualitas Pendidikan, dan sebagai motivasi pengembangan e-modul.

### 1.5 Spesifikasi Produk

Pengembangan e-modul ini berupa e-modul berbasis *problem based learning* yang didalamnya mengkombinasikan teks gambar serta video, e-modul ini berisi materi kearifan lokal. Rancangan awal pengembangan e-modul berbasis *problem based learning*, ditampilkan pada table berikut:

**Tabel 1. 1 Rancangan Awal E-Modul Berbasis *Problem Based Learning***

Halaman	Keterangan
	Pada e-modul berbasis <i>problem based learning</i> terdapat petunjuk

<p>penggunaan, CP, tujuan pembelajaran, materi yang ditunjang dengan gambar dan video serta di kaitankan dengan potensi daerah yang ada disekitar sehingga siswa tidak terlalu sulit untuk memahaminya, terdapat LKPD, dan kuis.</p>	
Tampilan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cover terdapat judul e- modul “ Topik A Kearifan Lokal”.</li> <li>2. Petunjuk penggunaan e-modul</li> <li>3. CP “Peserta didik mengenal keragaman budaya, <b>kearifan lokal</b>, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini”.</li> <li>4. Tujuan Pembelajaran</li> </ol>
Tampilan Isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi “ Kearifan Lokal” yang ditunjang dengan gambar dan video.</li> <li>2. Lembar kerja peserta didik</li> <li>3. evaluasi</li> </ol>
Tampilan Penutup	<p>Biografi Peneliti Glosarium Daftar Pustaka</p>

Sumber: Peneliti

### **1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Pengembangan E-modul hanya berdasarkan kebutuhan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.
2. Pengembangan e-modul hanya untuk muatan IPAS materi kearifan lokal
3. Pengembangan produk e-modul hanya sampai 7 tahapan karena keterbatasan waktu
4. Penyebaran produk hanya di tiga sekolah dasar, karena keterbatasan waktu dan biaya.