

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi berdampak luas pada berbagai segi kehidupan dan penghidupan, termasuk pula bidang pendidikan. Kemudahan akses informasi melalui jaringan dan teknologi menjadi keunggulan dalam bidang pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya yang berkualitas pula.

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk membangun masyarakat terdidik yang cerdas, maka harus berani mengubah paradigma dan sistem pendidikan. Pendidikan berkenaan dengan perkembangan dan perubahan tingkah laku siswa. Pendidikan berkaitan dengan transmisi pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya kepada generasi muda.

Pendidikan erat kaitannya dengan kurikulum. Pengertian kurikulum yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengacu pada seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014, kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini

mengadaptasi konsep pendidikan abad 21. Kompetensi Abad 21 menuntut dunia pendidikan mengintegrasikan kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dunia pendidikan dituntut melahirkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan global.

Pembelajaran abad 21 adalah suatu peralihan dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran abad 21 mengadopsi pendekatan yang berfokus pada penemuan dan pengembangan konsep secara mandiri oleh peserta didik. Proses pembelajaran ini mengikuti pendekatan saintifik yang menekankan pada proses dan hasil yang bermakna, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam pembelajaran abad 21, penilaian menjadi autentik dan komprehensif. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir, tetapi juga semua aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, penilaian tidak terbatas pada penilaian aspek pengetahuan saja, tetapi juga mencakup penilaian terhadap keterampilan peserta didik. Produk yang dihasilkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran juga menjadi objek penilaian.

Pembelajaran abad 21 berusaha untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti dan relevan bagi peserta didik. Peserta didik diberdayakan untuk menjadi pembelajar yang aktif, mandiri, dan kritis, serta mampu menghasilkan karya atau produk yang menunjukkan penguasaan konsep dan keterampilan yang diperoleh. Penilaian yang autentik dan komprehensif dalam pembelajaran abad 21 memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemampuan peserta didik, tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan produk yang dihasilkan. Hal ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta keberhasilan belajar mereka.

Menurut Utari dalam Adi Tri Atmaja dkk (2021) mengungkapkan salah satu upaya menghadapi arus perkembangan zaman dapat dilakukan

dengan pendidikan karakter yang digali dari nilai-nilai kearifan lokal. Pentingnya kearifan lokal diterapkan sebagai proses pembelajaran di kelas. Saling menghargai dan menghormati keberagaman, serta menjaga budaya kearifan lokal merupakan bentuk pelestarian ditengah masuknya budaya asing. Peserta didik memiliki kesiapan untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman, serta mempertahankan dan melestarikan kearifan lokal atau bermakna *think globally, act locally*.

Penggunaan gawai saat ini pada anak membuat kekhawatiran pada orang tua dimana anak asik dengan dunianya sendiri. Anak belum bisa membagi waktu sehingga menjadi malas dan sulit diajak belajar. Ditambah dengan minat membaca peserta didik rendah sehingga guru membutuhkan strategi untuk menumbuhkan kembali minat membacanya. Guru menyadari bahwa teknologi tidak bisa lepas dari kehidupan peserta didik, sehingga guru dituntut untuk mampu memanfaatkan hal tersebut guna menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan melihat hal tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar *e-modul* dengan harapan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat dan minat membaca semakin meningkat.

Menurut teori belajar humanistik belajar bertujuan untuk membangun kepribadian peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif. Teori ini lebih menekankan pada pembentukan kepribadian, perubahan sikap, menganalisis fenomena sosial dan hati nurani yang diterapkan melalui materi-materi pelajaran. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa guru atau pendidik sangat berperan sebagai fasilitator. Dalam hal ini guru ditugaskan untuk mengetahui keinginan setiap peserta didik karena keinginan-keinginan yang ada pada setiap peserta didik dapat menambah kekuatan dan mendorong semangat belajar. Dengan begitu peserta didik akan merasa senang dalam belajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran. Salah satu hasil perkembangan teknologi tersebut dalam konteks pendidikan adalah

penggunaan *e-modul*, yaitu modul elektronik yang dimodifikasi dari modul cetak. *E-modul* dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih nyaman untuk dibawa kemana-mana. *E-modul* menyajikan informasi dengan cara yang terstruktur dan menarik serta sangat interaktif (Andhur Maisyir & Legiman Slamet, 2022). Guru memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan melihat dampak akibat pandemi covid-19 dimana peserta didik tidak bisa lepas dari *handphone*. Dengan melihat situasi tersebut guru mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan *handphone* dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan adalah modul elektronik atau *e-modul*.

Menurut Najuah dkk (2020:17) *e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif.

Dongeng adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui dongeng mereka dapat berimajinasi menjadi apa saja bahkan melalui dongeng pula dapat membentuk karakter anak. Selain itu, dongeng dapat mengoptimalkan perkembangan karakter anak dalam mencapai kematangan berpikir (Puspitasari dkk, 2018:1).

Menurut Piaget dalam Marinda (2020) saat anak berusia 7-11 tahun, anak berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa konkret. Operasional konkret adalah tindakan anak dalam memahami objek nyata. Menurut Samatowa dalam Anggramayeni (2018) seorang anak akan memiliki daya ingat yang luar biasa ketika ia memiliki pengalaman langsung. Bahan ajar yang berisi konten dekat dengan kehidupan siswa akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, kita sebagai pendidik hendaknya bisa

mengintegrasikan pembelajaran dengan potensi daerah yakni dengan mengkaitkan pembelajaran dengan konteks kearifan lokal sehingga kita ikut serta dalam melestarikan budaya lokal daerah setempat. Menurut Bachtiar, (2016:651) “Kearifan lokal merupakan identitas budaya yang perlu diperkenalkan kepada penerus bangsa melalui dunia pendidikan. Salah satunya dengan menghubungkan budaya lokal dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mengenal identitas budaya dan ikut melestarikannya.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Binangun menemukan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru hanya sekedar menggunakan media buku cetak Tematik, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi pesan dalam dongeng kelas III SD Negeri Binangun masih rendah. Ini dibuktikan dengan nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 75, dimana dari jumlah 12 siswa, terdapat 4 siswa yang tuntas (33%) dan sebanyak 8 siswa tidak tuntas (67%). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu siswa kurang menyukai dongeng karena media yang digunakan guru kurang menarik, sering mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan guru masih menggunakan metode konvensional dimana siswa diminta untuk membaca buku cetak Tematik.

Dilihat dari media yang digunakan oleh guru dan dihubungkan dengan perolehan nilai siswa yang rendah, media yang digunakan oleh guru kurang efektif. Dari berbagai media pembelajaran yang ada, *e-modul* dapat memberikan peluang dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hendaknya para guru menggunakan media yang bervariasi guna mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pada kelas 1-3 sekolah dasar yang berusia sekitar 6-9 tahun dapat dikatakan sebagai anak-anak

yang tertarik dan senang pada animasi, gambar-gambar yang berwarna dan menarik. Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dianggap dapat meningkatkan perhatian siswa khususnya di kelas III sekolah dasar. Dewasa ini, peran media pembelajaran menjadi hal yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari perangkat pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses komunikasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang selaras dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Bayu Pratama, Fikriyah, dan Titi Rohaeti (2021) berjudul “Pengembangan *E-Modul* Bermuatan Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 2 Waruroyom”. Kesimpulan hasil penelitian adalah Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 78% dengan kriteria “Layak”.

Kepemilikan dan penggunaan gawai pada peserta didik menjadi salah satu faktor peneliti mengembangkan bahan ajar *e-modul*. Peserta didik mengharapkan bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran misalnya menyajikan gambar yang menarik, 3 dimensi, video, latihan soal yang dapat diakses melalui *link* ataupun *barcode*. Penggunaan gawai pada peserta didik membuatnya kurang tertarik membaca buku teks.

Perpaduan antara pembelajaran abad 21, materi dongeng, dan kearifan lokal dalam pengembangan *e-modul* yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri merupakan kontribusi penting dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif. Dengan menggunakan aplikasi flipbook, peneliti memiliki tujuan menciptakan *e-modul* yang menarik dan membangkitkan rasa ingin belajar siswa. *E-modul* tersebut dirancang dengan sebaik mungkin agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Berdasarkan konteks ini, pendekatan pembelajaran abad 21 dapat diimplementasikan dalam *e-modul* dengan menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Materi dongeng juga dapat menjadi

sarana yang menarik untuk memasukkan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran, seperti makanan khas daerah serta kebudayaan daerah. Penggunaan *e-modul* sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar yang kurang efektif dan efisien. *E-modul* dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, *e-modul* juga dapat memberikan fleksibilitas dan akses yang lebih mudah, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mengikuti ritme belajar masing-masing.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti akan mengkaji pengembangan *Research and Development* yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Purworejo untuk Kelas III Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya sebuah media yang dikembangkan untuk pembelajaran di SD Negeri Binangun.
2. Peserta didik merasa bosan dan sulit memahami pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi dongeng.
3. Perlunya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *e-modul*.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah menghasilkan produk *e-modul* berbasis kearifan lokal Purworejo yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Materi yang disajikan terbatas pada materi dongeng untuk kelas III Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun?
2. Bagaimanakah bentuk pengembangan prototipe *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun?
3. Bagaimanakah kelayakan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun?
4. Bagaimanakah keefektifan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kebutuhan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun.
2. Mengembangkan prototipe *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun.
3. Menguji kelayakan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun.

4. Menguji keefektifan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dalam proses pembelajaran materi dongeng di kelas III SD Negeri Binangun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian teoritis mengenai pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pengembangan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis pada beberapa pihak seperti yang diuraikan dibawah ini:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar. Selain itu, penggunaan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

- *E-modul* pembelajaran dongeng dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan praktis dengan membukanya di berbagai gadget milik guru.
- Melalui *e-modul* berbasis kearifan lokal Purworejo, guru dapat mengajar dengan memperkenalkan kearifan lokal di sekitar tempat tinggal peserta didik. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran sastra Indonesia.

c. Bagi Sekolah

- *E-modul* dapat dijadikan bahan literasi di sekolah guna mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan TIK.
- Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pengembangan bahan ajar sastra Indonesia.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas bagi peneliti lain untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran dongeng di tingkat sekolah dasar khususnya kelas tiga, serta memberikan pengalaman dan referensi dalam penelitian di masa yang akan datang.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang peneliti kembangkan yaitu *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan lokal Purworejo yang dapat diakses peserta didik melalui *link* yang disebar. Penyusunan *e-modul* pembelajaran dongeng ini kemudian dikembangkan dengan memuat keragaman lokal yang ada di Kabupaten Purworejo dan sekitarnya seperti budaya-budaya, makanan dan minuman khas dari Purworejo. *E-modul* ini bertujuan untuk mengadakan teks baca yang dekat baik psikis maupun fisik dengan peserta didik, yang kemudian dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dan dapat diakses dengan mudah melalui *link* yang diberikan oleh guru.

Pengembangan *e-modul* pembelajaran dongeng berbasis kearifan local Purworejo ini dirancang dengan aplikasi *Canva* untuk mengedit warna dan gambar digital supaya terlihat menarik. *E-modul* ini memuat teks, gambar, audio dibuka dengan aplikasi *flipbook*. *E-modul* bisa juga dicetak dalam bentuk pdf apabila suatu saat terkendala oleh sinyal internet. Di dalam *e-modul* terdapat contoh dongeng, LKPD, serta soal evaluasi yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui *link* atau *scan barcode*