

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sembilan hal pokok; (1) latar belakang masalah (2) identifikasi masalah, (3) batasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) penjelasan istilah, (8) asumsi penelitian, (9) rencana publikasi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar pemerintah dalam kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman dan berbagai lingkungan hidup secara tepat yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan terprogram dari pendidikan formal, non formal, informal di sekolah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah 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 dan masyarakat.

Suatu masyarakat berkembang sangat bergantung pada kondisi pendidikan masyarakat sebagai potensi pendidikan di wilayah tersebut (Rahmat, 2014). Dalam proses pendidikan kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama. Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung

pada keseluruhan proses yang dialami siswa sebagai peserta didik dalam belajar. Sehingga dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dengan kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi seluruh potensi peserta didik. Proses pembelajaran merupakan perubahan perilaku dari konteks pengalaman yang sudah dirancang sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Hayati, 2017).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Proses belajar berkaitan erat dengan perolehan hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa diidentifikasi sebagai faktor eksternal dan faktor internal. “Faktor-faktor eksternal mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi, situasi belajar, dan sistem sedangkan faktor internalnya meliputi disiplin belajar, motivasi belajar, kemauan belajar siswa”. (Yusmiari, *et al*, 2017). Proses pembelajaran yang efektif tidak serta merta terlaksana dengan baik jika tidak tersedianya sumber belajar.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai acuan, referensi, atau rujukan dalam pembelajaran. Sumber belajar ada dua jenis yaitu secara dirancang dan dan sumber belajar yang dimanfaatkan. Pada umumnya sekolah menggunakan sumber belajar yang dirancang baik menggunakan buku, modul, dan video pembelajaran. Jenis sumber belajar yang dirancang dapat dikembangkan di berbagai mata pelajaran dengan tingkat kesulitan belajar yang tinggi seperti pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. Mata Pelajaran Bahasa Bali merupakan pelajaran yang memuat materi mengenai bahasa daerah yang ada di

Bali dan digunakan oleh masyarakat Bali untuk berkomunikasi serta bertukar informasi, karena Bahasa Bali merupakan bahasa ibu bagi masyarakat Bali.

Bahasa Bali memiliki kedudukan yang tinggi pada masyarakat Bali, karena merupakan lambang identitas dan jati diri dari Pulau Bali tersebut. Secara akademik adanya pelajaran Bahasa Bali bertujuan melatih kognitif siswa, dengan pelajaran Bahasa Bali nilai sikap dan keterampilan siswa juga diperhatikan. Pembelajaran Bahasa Bali di era 4.0 pada dasarnya mengacu prinsip-prinsip yaitu: pengamalan nilai-nilai (spiritual/moral, sosial/solidaritas, dan keterampilan), pro perubahan yaitu mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar dan eksperimentasi, pendekatan model dan metode yang beragam, pembelajaran individual social kultural, membangun karakter peserta didik, memunculkan rasa ingin tahu, dan ketepatan strategi pembelajaran (Wiweka, *et al.* 2021). Selain itu, secara khusus Bahasa Bali sangatlah penting untuk dijaga melalui pelestarian pakem-pakem dalam berbahasa yang diterapkan dalam lingkup bermasyarakat di kehidupan sehari-hari.

Dalam pelestarian pakem-pakem dalam berbahasa Bali sangat perlu dipadukan dengan kearifan lokal yang ada di Bali. Dimana kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang berkembang di lingkungan tersebut yang tidak bisa dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal ini telah diwariskan secara turun temurun dari jaman ke jaman dan dari satu generasi ke generasi lain melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal yang berkembang ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat yang menjadi ciri khas dari daerah tersebut. Kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan yang sudah ditemukan oleh masyarakat lokal melalui kumpulan

pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu daerah. Kearifan lokal ini harus tetap berkembang seiring berjalannya waktu. Terutama di sekolah, dalam pembelajaran bahasa Bali bisa dipadukan dengan kearifan lokal yang ada di setiap daerah di Bali contohnya tradisi mekepong, megibung, megoak-goakan, sistem subak dan mepeed. Kearifan lokal ini bisa dikembangkan dalam bentuk tulisan aksara Bali dan gambar yang mendukung sehingga selain siswa memahami aksara Bali, siswa juga memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang kearifan lokal yang ada di Bali.

Berdasarkan isu yang berkembang di masyarakat, memang banyak siswa sulit memahami pembelajaran Bahasa Bali, tidak mengerti dengan tulisan aksara Bali sehingga siswa kurang dalam praktek menulis aksara Bali dari beberapa tugas yang diberikan oleh guru. Apalagi latar belakang siswa yang tinggal di daerah perkotaan yang tidak semua memahami aksara Bali secara mendalam. Hal ini menimbulkan berbagai permasalahan ketika siswa menerima pembelajaran Bahasa Bali di sekolah. Siswa memiliki pandangan bahwa menulis aksara Bali memang sulit dan menyebabkan menurunnya motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Bahasa Bali di SMK Teknologi Nasional pada kelas X atas nama Ibu Ida Ayu Novita, S.Pd siswa memang mengalami kendala dalam menerima pembelajaran Bahasa Bali terutama pada saat pembelajaran daring. Pada era pandemi saat ini proses pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan, dimana siswa melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan). Pada pertemuan tatap muka di dalam kelas guru memang sudah kesulitan memberikan materi apalagi sekolah ini memang berada di daerah perkotaan yang memang siswa sebagian besar dari luar daerah

bali. Apalagi selama daring siswa mengalami penurunan motivasi dalam menerima pembelajaran karena memang perlu dipraktikkan secara langsung oleh siswa tersebut dalam menerima pembelajaran yang diberikan terutama dalam memahami aksara bali.

Jadi beberapa permasalahan yang diinformasikan dari guru pengajar Bahasa Bali adalah siswa kesusulitan memahami pembelajaran Bahasa Bali terutama mengenal dan menulis aksara bali. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa *power point* dan video singkat yang diperoleh dari media youtube sehingga media pembelajaran kurang menarik, hal ini dikarenakan siswa hanya diinformasikan untuk menonton dan tidak bisa interaktif dengan media yang disajikan sehingga siswa kurang mandiri dalam pembelajaran dan tidak bisa mengembangkan pengathuannya sendiri dengan media yang digunakan, apalagi sebagai sekolah kejuruan siswa diharapkan bisa mandiri, kreatif dan inovatif dalam menggunakan sebuah media sehingga ada produk akhir yang bisa dibuat oleh siswa dalam penerapan setiap mata pelajaran yang disajikan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi bisa mempraktekkan langsung serta membuat sebuah media yang mendukung kompetensi siswa di SMK.

Siswa juga sering kurang konsentrasi dalam mata pelajaran Bahasa Bali karena siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendukung seperti Bahasa Bali ini tidak perlu dipelajari dalam sekolah Kejuruan. Mereka punya persepsi bahwa belajar di SMK lebih ke mata pelajaran pendukung kompetensi. Ini menjadi menyebabkan siswa jarang membuat tugas dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Permasalahan di atas mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan menurunnya motivasi pada pembelajaran Bahasa Bali . Selain itu siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Setelah berkordinasi dengan guru pengajar yang memiliki hasil belajar rendah dari seluruh kelas X adalah siswa kelas X MM2 sebesar 68. Pencapaian KKM diperoleh dengan melakukan beberapa kali remedial. Pada nilai penugasan siswa juga ada mendapatkan rata-rata KKM dikarenakan tugasnya ada kesulitan dalam membuat beberapa tugas yang diberikan terutama dalam nyurat aksara Bali. Data hasil belajar siswa *terlampir*.

Guru pengajar bahasa Bali sudah berusaha untuk mencari solusi agar pembelajaran Bahasa Bali bisa menarik dengan menggunakan media seperti presentasi pada *power point* dan pemberian video singkat pada google classroom. Sebagian besar siswa juga masih banyak pertanyaan kepada guru karena video yang disajikan berbahasa Bali dan siswa tidak mengerti dengan penjelasan yang diberikan dari video tersebut. Contohnya pada penjelasan penulisan aksara Bali hanya disajikan aksara Bali tanpa adanya cara menulis dari awal sehingga siswa sulit untuk memahami dari tulisan yang disajikan.

Pada dasarnya SMK Teknologi Nasional Denpasar sudah mampu menerapkan pembelajaran inovatif dengan menggunakan media pembelajaran, hanya saja konten atau isi materi bisa lebih disempurnakan lagi melalui sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa mampu belajar secara mandiri serta materi bisa dipahami dengan mudah. Dalam belajar Bahasa Bali siswa memerlukan contoh yang banyak agar bisa dipraktekkan secara langsung dengan tampilan media yang menarik, terdapat video yang lengkap. kuis dan

siswa bisa secara interaktif menggunakan media tersebut. Selain itu gambaran media yang dibuat perlu memperhatikan kearifan lokal dari penerapan pembelajaran Bahasa Bali .

Dari hasil wawancara, penyebaran kuisisioner kepada siswa dan pencatatan dokumen dari hasil penilaian yang dilakukan oleh Ida Ayu Novita, S.Pd maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Bali perlu mendapatkan perhatian karena perlu pembaharuan dalam strategi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami dan bisa diimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Bali yang merupakan Bahasa ibu perlu dipelajari dengan baik agar siswa tidak melupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Selain dari segi teori , siswa juga perlu mengaplikasikan Bahasa Bali ke dalam media baik itu media tradisional maupun media inovatif yang berkembang saat ini. Sesuai dengan visi misi SMK bahwa harus ada *link and match* antara teori dengan praktek sehingga siswa Kejuruan memiliki kompetensi yang baik kedepannya.

Dalam hal ini perlu dilakukan digitalisasi media-media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Bahasa Bali. Contohnya dalam nyurat aksara Bali atau membuat tulisan aksara Bali, media yang paling sering digunakan adalah daun lontar. Daun lontar memang merupakan daun yang memiliki banyak fungsi dan bisa dipergunakan oleh masyarakat Bali dalam berbagai upacara Yadnya. Di Pulau Bali, Lontar adalah daun siwalan atau tal yang dikeringkan dan dipakai sebagai bahan naskah dan kerajinan. Pertama-tama daun-daun pohon siwalan dipetik dari pohon. Pemetikan biasa dilakukan pada bulan Maret/April atau September/Oktober karena daun-daun pada masa ini sudah tua. Kemudian daun-daun dipotong secara kasar dan dijemur menggunakan panas matahari.

Proses ini membuat warna daun yang semula hijau menjadi kekuningan. Setelah itu daun lontar diproses sehingga bisa digunakan untuk membuat tulisan aksara Bali dan dibantu dengan pisau khusus yaitu pisau pengrupak.

Nyurat aksara Bali dalam lontar ini perlu dipahami oleh siswa untuk melestarikan kebudayaan yang terkait dengan nilai-nilai dan karakter daerah Bali, sebagai siswa yang memang sekarang berada pada revolusi 4.0 dimana dengan canggihnya teknologi bisa diciptakan sebuah media inovatif melalui penggabungan komponen ini. Jadi siswa dapat mengaplikasikan tulisan di dalam daun lontar dengan menyimak dan mengikuti dengan mudah contoh dalam media yang dibuat berupa E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal sehingga siswa bisa memanfaatkan media ini untuk belajar sekaligus ikut serta dalam mendukung pelestarian nyurat Aksara Bali menggunakan daun lontar.

Terobosan media inovatif yang bisa dikembangkan adalah modul elektronik (E-Modul) interaktif berorientasi pada kearifan lokal. Modul pembelajaran mandiri memang menuntut para peserta didiknya untuk dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika dibantu dengan bahan ajar (Wahyugi, 2021). Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya, (Depdiknas, 2008:3). E-modul merupakan bentuk modul secara digitalize dan dikemas dengan lebih interaktif serta isi materi dalam bentuk pdf, video serta animasi yang mampu membuat user belajar secara aktif. Penerapan e-modul dipadukan dengan model pembelajaran

yang dikembangkan disekolah sesuai karakteristik pembelajaran di sekolah kejuruan yang berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek sering disebut *Project Based Learning* (Pjbl) terdiri dari beberapa masalah yang perlu diselesaikan oleh peserta didik. Prabawa (dalam Tangkas, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek menyediakan pengalaman dalam konteks nyata yang diperlukan bagi peserta didik untuk belajar dan membangun pengetahuan yang bermakna dan menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, analitis serta meningkatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi. Pengembangan E-Modul dipadukan dengan model pembelajaran berbasis proyek yang berorientasi kearifan lokal yaitu daun lontar merupakan inovasi baru dalam pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil kemampuan menulis aksara Bali.

Karakteristik E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal ini dikembangkan dengan konten yang mengandung unsur kontekstual berorientasi kearifan lokal yang ada di semua kabupaten di Bali seperti tradisi megibung tradisi kabupaten Karangasem, mekepong tradisi kabupaten Jembrana, megoak-goakan kabupaten Buleleng, sistem subak di kabupaten Tabanan, mepeed di kabupaten Gianyar, tradisi desa Trunyan di kabupaten Bangli, tradisi ngerebong di Denpasar dan tradisi mekotek di kabupaten Badung yang dihadirkan dalam sebuah tulisan aksara Bali, video dan gambar sesuai contoh nyata kearifan lokal tersebut. Selain itu akan dihadirkan cara menulis aksara Bali pada daun lontar dalam bentuk video dan gambar sesuai dengan daun lontar yang ada di Bali. Siswa dapat melihat langsung keanekaragaman dari kearifan lokal yang disajikan pada E-Modul.

E-Modul merupakan sebuah produk pembelajaran yang akan dikembangkan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran. Ranah pengembangan produk ini masuk ke dalam salah satu lima kawasan pada teknologi pembelajaran. Berdasarkan definisi pada teknologi pembelajaran yang dirumuskan oleh *Association for Educational Communications And Technology (AECT)* (2004:3)

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.

Definisi diatas mengandung makna bahwa teknologi pembelajaran memiliki peran dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber-sumber teknologi yang tepat.

Sebagai seorang teknolog pembelajaran yang merupakan ahli pengembang media maka bisa dikembangkan suatu produk yang menunjang proses pembelajaran untuk sekolah berupa E-Modul kontekstual dengan tetap berorientasi pada kearifan lokal agar bisa meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Dari latar belakang tersebut , maka akan dilakukan penelitian “Pengembangan E-Modul Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas X Di SMK Teknologi Nasional Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam mendesain dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, menumbuhkan minat siswa untuk belajar serta

memotivasi sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran merupakan hal penting yang perlu dirancang oleh pendidik. Dalam lingkungan pembelajaran banyak faktor pendukung yang harus disiapkan dengan baik berupa sarana prasarana, bahan ajar dan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan menulis aksara Bali yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam mata pelajaran Bahasa Bali. Rendahnya kemampuan menulis aksara Bali ini disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut.

1. Hasil belajar pada kemampuan menulis aksara Bali siswa pada mata pelajaran bahasa Bali belum optimal, dilihat dari nilai perolehan siswa yang banyak dibawah KKM 75 yaitu rata-rata 68.
2. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi bahasa Bali khususnya dalam menulis aksara Bali masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa banyak berasal dari luar daerah Bali dan belum mengenal aksara Bali secara mendalam.
3. Kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali masih kurang karena jenis aksara Bali memiliki fungsi dan penggunaan masing-masing sehingga siswa masih kesulitan dan bingung dalam penulisan aksara Bali.
4. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran hanya berupa power point dan masih kurang dalam penyajian konten atau isi materi secara inovatif, karena *power point* dibuat masih sederhana.
5. Kurangnya alokasi waktu dalam menyampaikan materi mata pelajaran Bahasa Bali sedangkan materi Bahasa Bali merupakan materi yang luas dan memiliki ciri khas tersendiri sehingga perlu waktu dalam menjelaskan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, Adapun pembatasan masalah yang diajukan atau diangkat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya menulis aksara Bali disebabkan karena siswa banyak berasal dari luar daerah Bali dan belum mengenal aksara Bali secara mendalam. Bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa Bali pada saat pembelajaran belum mencakup materi pembelajaran secara spesifik pada kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali baik secara teori maupun praktek. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran dengan bahan ajar yang relevan, inovatif, sesuai dengan karakteristik siswa SMK dan kompetensi dasar di SMK Teknologi Nasional Denpasar.
2. Siswa sebelumnya belajar dengan melihat media berupa *Power Point* dan perlu dijelaskan kembali oleh guru. Ini menyebabkan siswa kurang mandiri dan membutuhkan alokasi waktu yang panjang, padahal alokasi pembelajaran bahasa Bali sedikit. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran bahasa Bali dapat membantu siswa belajar secara mandiri sehingga tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Siswa bisa fokus untuk belajar materi pada menulis aksara Bali disertai dengan contoh materi kontekstual yang berorientasi kearifan lokal, membuat siswa akan memiliki wawasan yang luas dengan budaya yang ada di Bali dengan menggunakan media pembelajaran inovatif dan sesuai.

Berdasarkan pemaparan diatas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali, siswa dapat memiliki pemahaman yang luas mengenai kearifan lokal yang ada di Bali yang direalisasikan dengan tulisan dalam aksara Bali. Berkaitan dengan identifikasi masalah sebelumnya maka pembatasan masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah Pengembangan E-Modul kontekstual beorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali yang dapat menjawab beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Bali dan faktor penyebab lain dalam kesulitan mempelajari bahasa Bali dapat teratasi.

1.4 Rumusan Masalah

Selama ini pembelajaran bahasa Bali yang terjadi di SMK Teknologi Nasional Denpasar hanya menggunakan *power point* dan video singkat yang diduga sebagai penyebab rendahnya kemampuan menulis aksara Bali dalam pembelajaran Bahasa Bali. Produk Pendidikan yang selama ini berkembang di sekolah belum optimal. Bahan ajar Bahasa Bali khususnya kemampuan menulis aksara Bali belum mengkhusus untuk kemampuan dalam menulis aksara bali, jadi perlu adanya pengembangan materi pembelajaran guna memperluas pengalaman belajar siswa serta memberikan dasar-dasar teori menulis aksara bali sebelum siswa dituntut untuk menulis aksara bali dalam sebuah lontar.

Materi pembelajaran Bahasa Bali khususnya menulis aksara bali belum mencakup bidang praktik yang dibutuhkan siswa, hal ini sangat penting untuk siswa mengingat peran guru harus mampu memberikan bekal ilmu pengetahuan baik secara teori dan praktik sehingga siswa bisa mandiri dan berkreaitivitas.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran perlu dilakukan inovasi, maka pengembangan E-Modul adalah keniscayaan agar dilakukan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan masalah tersebut perlu adanya pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara bali siswa kelas X Di SMK Teknologi Nasional Denpasar. Secara spesifik Adapun perumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Bali untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali?
2. Bagaimanakah tanggapan para ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali ?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa dalam uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali?
4. Bagaimanakah tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Bali terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali?
5. Bagaimanakah efektivitas E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara bali. Selanjutnya tujuan umum dapat dirinci menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan rancang bangun E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal yang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Bali untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara bali.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan para ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara bali.
3. Untuk mendiskripsikan tanggapan siswa dalam uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali.
4. Untuk mendeskripsikan tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Bali terhadap pengembangan E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali.
5. Untuk menguji efektivitas E-Modul kontekstual berorientasi kearifan lokal terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Bali.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum dapat dipilah menjadi dua kategori, yaitu manfaat praktis yang memberikan dampak langsung kepada komponen

pembelajaran dan manfaat teoritis yang memiliki dampak jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan ini diharapkan dapat memberikan landasan teori tentang pengembangan media atau produk pembelajaran khususnya modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara Bali. Modul elektronik ini dikembangkan dalam upaya meningkatkan kualitas dan kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali. Dalam pembelajaran inovatif berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme yang bisa membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan sendiri untuk menginternalisasi, membentuk kembali dan menstranformasi informasi baru yang diperoleh. Pengembangan produk ini berlandaskan pada teori pembelajaran. Kedua teori yang dijadikan sebagai referensi digunakan sebagai landasan dalam mendesain modul elektronik dalam pembelajaran, merancang strategi pengorganisasian isi dan strategi penyampaian isi, serta prosedur implementasi modul elektronik dalam proses pembelajaran.

Secara teori pengembangan media ini masuk pada teori desain pesan. Pengembangan modul ini mengacu pada teori desain pesan yang berlandaskan prinsip desain pesan prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Pada kesiapan belajar mengacu pada kesiapan mental yang berupa prasyarat belajar, kesiapan fisik, dan motivasi belajar. Kesiapan mental merupakan kesiapan fisik sebelum belajar dan memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan ketika kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, adanya sebuah motivasi yang tinggi saat anak menerima pembelajaran. Pengembangan

media yang menarik dan tepat akan menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi bagi anak.

Pengembangan media ini juga dapat meningkatkan perhatian siswa dalam dalam belajar, karena perhatian peserta didik dapat terpusat pada sebuah media dan pesan yang disampaikan di dalamnya, sehingga diperlukan sebuah daya tarik pesan. Adanya prinsip umpan balik berfungsi sebagai koreksi terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan yang telah dialami sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar. Selain itu umpan balik juga dapat memberi motivasi kepada peserta didik dalam belajar dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik mengenai pembelajaran yang sudah diperoleh.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari pengembangan E-Modul kontekstual dalam kemampuan menulis aksara Bali adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, pengembangan modul elektronik ini dapat bermanfaat untuk memfasilitasi siswa belajar sesuai karakteristik dan kebutuhan, mampu meningkatkan kemandirian siswa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif.
2. Bagi guru, pengembangan modul elektronik ini dapat bermanfaat untuk memperkaya ketersediaan sumber belajar bagi guru sehingga mempermudah dalam mengembangkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Guru juga dapat memperoleh referensi media dari E-Modul yang dikembangkan sehingga guru dapat termotivasi dalam mengembangkan E-Modul disesuaikan dengan konten pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah, modul elektronik ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumbangan kepada Kepala sekolah sebagai penentu kebijakan dalam pengembangan media yang inovatif dan tepat sehingga proses pembelajaran di sekolah bisa berjalan dengan optimal. Selain itu, bisa membantu Kepala sekolah dalam menambah koleksi bahan ajar dan memperkaya ilmu pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar elektronik. Selain itu modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara Bali dapat dijadikan pertimbangan dalam membantu kegiatan pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi mengenai masalah-masalah pembelajaran khususnya dalam pengembangan modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara bali. Keunggulan produk ini dapat dijadikan salah satu referensi penelitian yang relevan dalam hal pengembangan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah E-Modul atau modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara bali. Modul elektronik ini adalah modul yang mengandung konsep tentang pengenalan aksara bali, jenis-jenis aksara bali, menulis aksara bali ke dalam media tradisional yaitu daun lontar dan mengaplikasikan tulisan aksara bali ke dalam sebuah *software*. Pada konten E-Modul ini mengandung unsur kontekstual yang berorientasi kearifan lokal yang ada di semua kabupaten di Bali seperti tradisi megibung tradisi kabupaten Karangasem, mekepong tradisi kabupaten Jembrana, megoak-goakan kabupaten Buleleng, sistem subak di kabupaten Tabanan, mepeed

di kabupaten Gianyar, tradisi desa Trunyan di kabupaten Bangli, tradisi ngerebong di Denpasar dan tradisi mekotek di kabupaten Badung yang dihadirkan dalam sebuah tulisan aksara Bali, video dan gambar sesuai contoh nyata kearifan lokal tersebut. Selain itu akan dihadirkan cara menulis aksara Bali pada daun lontar dalam bentuk video dan gambar sesuai dengan daun lontar yang ada di Bali.

Produk ini akan digarap menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6 dan Flip Book Profesional*, dimana pengembang dapat memasukkan unsur teks, audio, gambar, dan video yang didesain untuk mendukung materi pada modul elektronik yang disajikan. Modul elektronik ini mengandung komponen-komponen sebagai berikut, yaitu (1) bagian pendahuluan, (2) bagian kegiatan belajar, dan (3) daftar Pustaka. Bagian pendahuluan mengandung (1) cover dan keterangan modul, (2) kata pengantar, dan (3) daftar isi. Bagian kegiatan belajar mengandung (1) uraian isi pembelajaran dengan sebuah video yang menarik (2) tugas, (3) tes dan (4) kunci jawaban. Modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara bali ini dipergunakan untuk semester 1 kelas X di SMK Teknologi Nasional Denpasar. E-Modul ini terdiri dari (1) materi pengenalan aksara bali, (2) wacana meaksara latin, (3) nyurat aksara bali, (4) nyurat ring *software*. Masing-masing materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan. Di akhir materi siswa mengerjakan sebuah proyek yang nantinya akan dipresentasikan dan diserahkan kepada guru untuk dievaluasi.

Keunggulan E- Modul untuk kemampuan menulis aksara Bali pada mata pelajaran Bahasa Bali ini adalah pada komponen isi pembelajaran dikaitkan langsung dengan contoh kearifan lokal yang ada di Bali yaitu daun lontar, jadi siswa akan melihat langsung pembuatan aksara melalui media tradisional yang

menjadi warisan budaya leluhur di Bali dan dikemas dalam sebuah video yang menarik. Dalam video terdapat praktek dalam menulis aksara Bali dengan daun lontar disertai dengan animasi dan gambar yang menarik. Selain itu siswa dapat mengikuti secara sistematis dari setiap latihan dan penugasan yang diberikan pada E-Modul. Siswa juga dapat mengetahui kemampuan dari setiap pembelajaran yang diberikan karena terdapat tes evaluasi yang bisa dikerjakan secara online dan langsung diberikan pembahasan. Spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan adalah E-Modul untuk kemampuan menulis aksara Bali berorientasi kearifan lokal.

1.8 Definisi Konseptual dan Operasional Obyek Penelitian

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. E-Modul adalah sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis, menarik dan dikembangkan secara digital untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. E-Modul merupakan modifikasi dari modul konvensional yang dikembangkan melalui teknologi informasi guna menunjang modul yang inovatif dan interaktif.
2. Kontekstual adalah sebuah teori dimana individu belajar dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata yang ada pada lingkungan sekitar.
3. Kearifan lokal adalah sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya, yang memberikan

komunitas kemampuan untuk bertahan dan bertumbuh di wilayah komunitas tersebut.

4. Aksara Bali adalah huruf tradisional yang berkembang di pulau Bali yang digunakan untuk menulis basa Bali dan bahasa Sansekerta.
5. Kemampuan menulis aksara Bali adalah kegiatan siswa menulis aksara Bali dengan dua huruf yang digunakan, yaitu menulis dengan huruf Latin dan menulis dengan aksara Bali.
6. Mata pelajaran Bahasa Bali merupakan pelajaran yang memuat materi mengenai bahasa daerah yang ada di Bali dan digunakan oleh masyarakat Bali untuk berkomunikasi serta bertukar informasi, karena Bahasa Bali merupakan bahasa ibu bagi masyarakat Bali.
7. Tanggapan ahli isi merupakan sebuah respon yang diberikan oleh seseorang yang kompeten dalam isi materi atau konten mata pelajaran Bahasa Bali dari modul elektronik yang dikembangkan.
8. Tanggapan ahli media merupakan sebuah respon yang diberikan oleh seseorang yang kompeten pada bidang media pembelajaran, dalam penelitian ini ahli media merupakan orang yang ahli dalam bidang media modul elektronik untuk memberikan respon atas modul yang dikembangkan.
9. Tanggapan ahli desain merupakan sebuah respon yang diberikan oleh seseorang yang ahli dalam bidang desain pembelajaran, dalam penelitian ini ahli desain pembelajaran merupakan orang yang untuk memberikan respon terhadap desain pembelajaran modul elektronik untuk kemampuan menulis aksara bali.
10. Tanggapan siswa adalah respon yang diperoleh dari siswa secara perorangan dan kelompok tentang produk yang dikembangkan. Masukan dan saran dari

siswa sangat diperlukan karena E-Modul kontekstual akan digunakan dalam proses pembelajaran.

11. Tanggapan guru mata pelajaran adalah hasil tanggapan yang diperoleh dari seorang guru mata pelajaran Bahasa Bali terhadap penelitian dan produk yang dikembangkan. Masukan dan saran dari siswa sangat diperlukan karena E-Modul kontekstual akan digunakan dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1 Sebagian besar siswa di SMK Teknologi Nasional Denpasar sudah memiliki perangkat elektronik seperti handphone yang digunakan dalam mengakses materi dan informasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadi asumsi yang baik untuk mengembangkan E-Modul ini sebagai bahan ajar yang membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 2 Sebagian besar guru menggunakan materi bahan ajar berupa buku untuk memandu proses pembelajaran serta memudahkan guru untuk melakukan transfer informasi dalam pembelajaran. Buku yang digunakan masih sangat luas dalam aspek materi, perlu dilakukan sebuah inovasi terhadap buku tersebut dengan mengembangkan sebuah E-Modul yang memetakan materi secara mengkhusus baik dalam pengorganisasian materi, latihan, contoh berupa video dengan dipadukan kearifan lokal maka akan menjadi asumsi yang baik untuk mengembangkan E-Modul sebagai inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3 Siswa juga memiliki fasilitas perangkat berupa laptop dan handphone yang sudah terhubung dengan internet. Produk yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran secara online karena siswa dapat belajar mandiri dengan modul elektronik ini. Hal ini dapat membantu siswa belajar tidak hanya di sekolah tetapi bisa dipelajari di mana saja. Dengan belajar tanpa batas ruang dan waktu, siswa dapat melihat contoh dan latihan yang ada pada E-Modul secara langsung tanpa harus menunggu penjelasan dari guru, karena sudah dijelaskan dengan lengkap pada E-Modul ini. Hal ini dapat menjadi motivasi baru bagi siswa dalam menerima pembelajaran.
4. Konten pembelajaran yang disajikan menarik karena dalam modul elektronik ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMK untuk menciptakan sebuah produk akhir yang baik. Siswa akan lebih mudah memahami modul elektronik karena komponen yang disajikan dalam teori dan praktik sehingga siswa langsung bisa mencoba dengan langkah-langkah yang disajikan dalam modul.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan produk berupa E-Modul kontekstual beorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali hanya diperuntukkan bagi siswa kelas X di SMK Teknologi Nasional Denpasar dan siswa di sekolah lain dengan karakteristik sejenis.
2. Produk pengembangan berupa E-Modul pembelajaran Bahasa Bali yang terbatas pada materi menulis aksara Bahasa Bali yaitu tentang teori dan praktik dalam menulis aksara bali,

1.10 Rencana Publikasi

Pada penelitian pengembangan ini mengangkat kearifan lokal yang ada di Bali yang diimplementasikan dalam bentuk tulisan aksara Bali. Nilai-nilai budaya Bali sangat dikenal baik secara nasional dan internasional. Dalam pengembangan ini diharapkan dapat diterbitkan dan akan disesuaikan dengan langkah-langkah dan prosedur dari penerbitan pada jurnal SINTA.

