

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan, pendidikan merupakan bekal bagi setiap individu agar dapat hidup lebih layak dengan segala pengetahuan yang dimilikinya. Pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah usaha sadar untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) terutama bagi siswa. Untuk itu adapun cara yang dilakukan adalah dengan membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Syahrial, et al., 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan dampak yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan. Memasuki revolusi industri 4.0 semua kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Guru di era revolusi industri 4.0 dituntut untuk melek terhadap teknologi, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu pula pendidikan pada era 4.0 menekankan pada pendidikan karakter siswa, hal tersebut karena di era globalisasi yang serba cepat ini siswa sebagai generasi muda akan sangat mudah mengakses berbagai informasi melalui internet. Maka dari itu pendidikan karakter ini sangat ditekankan agar siswa tetap berpegang teguh pada nilai-nilai luhur Pancasila.

Pada abad 21 ini tentunya sudah tidak asing dengan istilah society 5.0, pendidikan pada era society 5.0 juga menerapkan pemanfaatan teknologi untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan yang ada. Pendidikan para era society 5.0 memegang peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat mendukung kemajuan bangsa Indonesia. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menjadi individu yang kreatif, produktif, inovatif, adaptif serta kompetitif. Untuk menjawab semua tantangan tersebut maka pemerintah khususnya menteri pendidikan melakukan pengembangan atau perubahan kurikulum dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

Kurikulum merdeka belajar merupakan jawaban dari pendidikan di era revolusi industri 4.0 serta pada era society 5.0. Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang mulai diterapkan dengan melaksanakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, artinya dalam proses pembelajaran konten akan diberikan dengan lebih optimal karena alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program. Hal itu bertujuan agar siswa mempunyai waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar guru memiliki keleluasaan dalam memilih dan menerapkan berbagai perangkat ajar yang ingin digunakan sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu dalam kurikulum ini terdapat proyek yang ditujukan untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila di sekolah, proyek tersebut dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah.

Profil pelajar Pancasila tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2000 tentang Rencana Strategis Kementerian

Pendidikan Tahun 2020-2024 disebutkan bahwa terdapat enam ciri utama profil pelajar Pancasila, yaitu: (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) Berkebinekaan global, (3) Gotong royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar kritis, (6) Kreatif. Selain itu, dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar ini siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran baik secara mandiri maupun di dampingi oleh guru di sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya membawa dampak positif bagi kehidupan, namun ada pula dampak negatif yang ditimbulkan seperti mudah masuknya budaya asing ke dalam negeri. Generasi muda sudah sepatutnya melestarikan budaya serta kearifan lokal yang ada di daerahnya masing-masing. Hal tersebut sejalan dengan program pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan untuk memperkuat karakter generasi muda agar sejalan dengan profil pelajar Pancasila. Maka dari itu, dalam penelitian ini dibuatlah sebuah perangkat pembelajaran dalam bentuk elektronik yang akan membantu proses pembelajaran di kelas tentunya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal Bali.

Tantangan yang dihadapi di masa sekarang maupun masa depan menuntut kemampuan generasi muda dalam menempatkan pendidikan karakter menjadi sebuah kekuatan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Kebijakan pengimplementasian pendidikan karakter di sekolah tentunya sangat berdampak positif bagi siswa karena mereka akan memiliki pegangan dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila serta memperkuat karakter diri sendiri. Penguatan karakter itu sendiri juga dapat diintegrasikan dengan budaya atau kearifan lokal yang ada di daerah setempat.

Kearifan lokal itu sendiri dapat dijadikan sebagai salah satu sumber nilai-nilai luhur sehingga dianggap mampu membangun bangsa. Kearifan lokal juga digunakan oleh masyarakat untuk membangun dirinya dan tidak merusak lingkungan sekitarnya, kearifan lokal bersumber dari nilai-nilai sosial yang dijunjung tinggi oleh masyarakat serta dijadikan sebagai pengontrol atau rambu-rambu dalam berperilaku (Asriati, 2021).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru beserta sumber belajarnya. Perangkat pembelajaran di sekolah dasar yang mendukung penerapan kurikulum merdeka belajar misalnya seperti modul ajar, modul proyek, buku teks pelajaran, video pembelajaran serta bentuk media pembelajaran lainnya. Perangkat ini digunakan oleh guru untuk target capaian pembelajaran (CP) dan Profil Pelajar Pancasila. Perangkat pembelajaran pada abad 21 mulai mengalami perubahan karena mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat, perubahan yang terjadi yaitu beralihnya penggunaan dari perangkat pembelajaran dalam bentuk cetak menjadi bentuk digital.

E-Modul merupakan salah satu perangkat pembelajaran elektronik yang direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pendidikan di abad 21 ini. E-Modul ajar berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, video maupun audio serta dioperasikan menggunakan perangkat elektronik. Keuntungan dari penggunaan E-Modul ini adalah guru dapat meningkatkan kreatifitas dan memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran, kemudian bagi siswa yakni dapat belajar dan menggunakan modul secara mandiri serta mampu memanfaatkan teknologi sesuai dengan tuntutan

pada kurikulum merdeka belajar. Sedangkan kekurangan dari E-Modul ini adanya kecenderungan siswa tidak membaca atau mempelajari dengan baik apabila dilakukan secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan bersama narasumber yaitu guru wali kelas IV SD No.1 Dalung, guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Maksud dari pemanfaatan teknologi yang optimal adalah sebaiknya guru memanfaatkan layar proyektor dan laptop atau komputer untuk menjelaskan materi pembelajaran, contoh lain misalnya guru membuat video pembelajaran serta bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dan berisikan latihan soal. Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran siswa kurang fokus saat belajar karena bahan ajar yang digunakan hanya memanfaatkan bahan ajar dalam bentuk cetak yang saat ini terbatas adanya, serta guru masih mencermati pengimplementasian kurikulum merdeka belajar yang baru mulai diterapkan di semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Dengan adanya E-modul ini dapat membantu guru untuk memberikan suasana baru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Selain itu pemanfaatan teknologi E-Modul ini juga terintegrasi dengan kearifan lokal yang ada di Bali, sehingga hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan kemandiriannya dalam belajar. Berdasarkan pada uraian tersebut, maka dilaksanakannya pengembangan bahan ajar berbasis digital berupa E-Modul dengan judul **Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD No.1 Dalung.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yakni.

- 1) Belum tersedianya bahan ajar berbasis elektronik untuk mendukung pembelajaran kurikulum merdeka belajar.
- 2) Proses pembelajaran yang telah berlangsung cenderung membuat siswa merasa bosan, karena hanya berpatokan pada buku ajar yang dicetak.
- 3) Kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini semakin terfokus dan terarah sehingga pengkajian yang dilakukan mencakup masalah-masalah utama yang harus dituntaskan agar memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini memfokuskan pada masalah terkait dengan pemanfaatan bahan ajar berupa E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung. Fokus penelitian hanya pada Bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi), modul elektronik ini berisi video pembelajaran untuk menarik perhatian siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan dirumukan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung?
- 2) Bagaimanakah validitas E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung?
- 3) Bagaimanakah efektivitas E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, ditetapkan tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung.
- 2) Untuk mengetahui validitas E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini manfaat yang didapatkan dari pengembangan E-Modul ini.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat berupa informasi ataupun referensi yang dapat digunakan dalam pengembangan modul digital khususnya dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. Selain itu pula diharapkan penelitian ini dapat berperan dan berkontribusi dalam pengembangan modul yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

a) Bagi siswa

Hasil pengembangan E-Modul ini dapat meningkatkan minat serta kemandirian siswa dalam belajar karena adanya perubahan baru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.

b) Bagi guru

Melalui pengembangan E-modul ini memudahkan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta memudahkan penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

c) Bagi kepala sekolah

Produk hasil penelitian ini berupa E-Modul dapat dijadikan perangkat pembelajaran di sekolah dan dijadikan acuan oleh guru untuk mengembangkan E-Modul untuk topik pembelajaran lainnya.

d) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi referensi serta dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan E-Modul ajar khususnya dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-Modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal Bali pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD No.1 Dalung. E-Modul ini sangat bermanfaat bagi guru karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan adanya inovasi baru dengan menggunakan modul digital yang menarik serta berbasis kearifan lokal Bali. Adapun spesifikasi pengembangan E-Modul ajar ini yaitu:

- 1) Modul ajar ini dikemas secara elektronik sehingga mudah digunakan oleh guru dan juga siswa dimana dan kapan saja menggunakan laptop atau *smartphone*.
- 2) E-Modul ajar ini memuat materi Bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi) pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV SD.

- 3) E-Modul ajar ini dikemas dengan memadukan teks, gambar, video, dan latihan soal-soal.
- 4) Produk pengembangan E-Modul ajar ini dikembangkan melalui aplikasi web *Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

E-Modul yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan salah satu penunjang pembelajaran yang sangat penting khususnya dalam pelaksanaan kurikulum merdeka belajar yang menuntut pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Maka dari itu E-Modul ini sangat penting untuk dikembangkan, hal ini dapat dilihat dari hasil identifikasi permasalahan di SD No.1 Dalung. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran belum tersedia modul ajar dalam bentuk digital, sehingga bahan ajar yang digunakan hanya berfokus pada buku paket saja yang untuk saat ini masih terbatas adanya. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran, maka dari itu dengan dikembangkannya E-modul ajar ini diharapkan siswa dapat memberikan wawasan seta menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi. Selain itu E-Modul ini dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar serta menambah wawasan siswa mengenai kearifan lokal yang ada di Bali.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk E-Modul ajar berdasarkan pada asumsi pengembangan yaitu:

- 1) Sebagian besar guru dan siswa di SD No.1 Dalung sudah memiliki *smartphone* sendiri.
- 2) E-Modul ajar yang dikembangkan mudah untuk diakses oleh guru dan siswa.
- 3) E-Modul ajar ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dalam memahami materi pada Bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi) serta dapat mengaitkannya dengan kearifan lokal yang ada di Bali.

Keterbatasan pengembangan pada penelitian tentang E-Modul ajar ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan E-Modul ajar ini hanya dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas IV di SD No.1 Dalung.
- 2) Materi yang tersedia pada E-Modul ajar ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPAS materi Bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi).

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari adanya kesalahan persepsi dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka dari itu diperlukan batasan-batasan istilah yakni sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk memperoleh suatu informasi melalui riset,

informasi tersebut digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau memperbaharui produk yang sudah ada.

- 2) E-Modul adalah bahan ajar dalam bentuk elektronik yang disusun secara sistematis sesuai pedoman yang berlaku, yang dioperasikan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* atau laptop.
- 3) Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum terbaru yang mulai diterapkan di beberapa sekolah, tujuan dari kurikulum ini yaitu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi dan bakatnya serta siswa dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi.
- 4) Kearifan lokal Bali adalah suatu pandangan hidup yang digunakan dalam cara hidup suatu masyarakat Bali serta bersumber dari berbagai bidang kehidupan, kearifan lokal itu sendiri merupakan bagian dari sebuah kebudayaan.
- 5) Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang di dalamnya memiliki lima tahapan, yakni: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta Evaluasi (*Evaluation*).