

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses yang paling penting dalam perkembangan peserta didik adalah pendidikan di Sekolah Dasar. Melalui pembelajaran yang peserta didik dapatkan di sekolah, peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimilikinya secara baik. Pembelajaran adalah proses atau metode yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik agar tertarik untuk belajar (El Khuluqo & Istaryatiningtias, 2022). Pembelajaran terjadi selama interaksi pendidik dan peserta didik yang menyampaikan pelajaran di kelas melalui media pembelajaran atau sumber belajar. Agar pembelajaran cepat dan tidak membosankan, pendidik harus membuat pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dapat melatih pendidik untuk menciptakan kreativitas di dalam diri sendiri.

Pendidikan di zaman digital saat ini mengharuskan adanya kreatifitas dalam proses pembelajaran, termasuk dalam hal menyediakan sumber belajar menarik dan relevan bagi peserta didik. Kurikulum merdeka Indonesia saat ini menekankan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan pembelajaran berpusat pada siswa (Rahman & Fuad, 2023). Kemampuan berfikir tingkat tinggi dari peserta didik dapat diasah melalui penerapan pendekatan dan metode yang merangsang kreativitas mereka. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pelajaran yang termasuk dalam kurikulum merdeka yang diajarkan di sekolah dasar. Dalam mata pelajaran IPAS, terdapat materi “Cerita Tentang Daerahku” yang bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada keragaman budaya, sejarah, dan kondisi alam di daerah tempat tinggalnya. Namun, proses penyampaian materi tersebut seringkali kurang menarik dan kurang interaktif bagi peserta didik, sehingga dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar mereka.

Hasil observasi dan wawancara awal dengan wali kelas 4 pada 23 Desember 2022 di SDN Oro-Oro Dowo menunjukkan bahwa sumber belajar yang tersedia untuk pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi “Cerita Tentang Daerahku” hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket yang dibuat pemerintah. Selain itu, materi “Cerita Tentang Daerahku” seringkali

hanya disajikan dalam bentuk teks dan gambar yang kurang kontekstual dengan lingkungan sekitar peserta didik. Padahal, materi ini membutuhkan visualisasi dan penyajian yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik agar dapat memahami keunikan dan keragaman budaya, adat istiadat, serta lingkungan alam di daerah tempat tinggal mereka.

Pembelajaran IPAS merupakan kombinasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kini menjadi materi pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka. Tujuan utama dalam pembelajaran IPAS adalah untuk membangun kemampuan dasar peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan social, serta memenuhi kebutuhan manusia dalam menjawab pertanyaan dan tuntutan social. Menurut (Rahman & Fuad, 2023) pembelajaran IPAS membantu peserta didik memperoleh keterampilan pemecahan masalah, kritis, dan analitis. Ini juga mencakup pengembangan keterampilan metakognitif yang membantu siswa memahami cara mereka belajar. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS sering kali dihubungkan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga siswa dapat melihat aplikasi praktis dari pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan begitu, diharapkan pembelajaran ini dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan relevansi pendidikan.

Dengan adanya Kurikulum Merdeka yang mulai digunakan di sekolah dasar, pembelajaran diharapkan dapat lebih kontekstual, terpadu, dan memberikan kebebasan bagi peserta didik mengeksplorasi pengetahuan sesuai dengan minat dan bakatnya. Kurikulum merdeka belajar mengedepankan kreativitas peserta didik, melalui pendekatan dan metode yang dapat melatih kemampuan berfikir peserta didik tingkat tinggi (Prof. Dr. H. E. Mulyasa, 2021). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis teknologi digital, seperti e-modul interaktif. E-modul interaktif dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar secara mandiri, aktif, dan menyenangkan.

E-Modul Interaktif merupakan sebuah perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang disajikan dalam bentuk digital dan dirancang untuk memfasilitasi proses belajar secara mandiri maupun dalam kelompok. Menurut (Suantara et al.,

2023) E-Modul bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. E-Modul tidak hanya berisikan teks atau materi pelajaran saja, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti animasi, video, audio, simulasi, serta kuis yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan.

Pengembangan E-Modul Interaktif IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi Cerita Tentang Daerahku kelas 4 Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. E-Modul Interaktif ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis. Pengembangan E-Modul Interaktif ini juga memiliki tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi dan memahami konsep IPAS yang terkait dengan materi Cerita Tentang Daerahku. E-Modul Interaktif dilengkapi berbagai fitur interaktif seperti gambar, audio, dan video dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Pengembangan E-Modul Interaktif juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik untuk mengajar secara lebih kreatif dan teraktif. Pembelajaran IPAS ini harus dirancang agar peserta didik tidak merasa tertekan dan menjadi aktif baik secara fisik dan mental. Peserta didik harus dilibatkan dalam melakukan percobaan dan menggunakan media atau alat bantu peraga lainnya untuk meningkatkan keterampilan mereka. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi pasif. Selain memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, e-modul ini dapat menumbuhkan minat mereka pada subjek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Ditinjau dari hasil penelitian tersebut dapat diselesaikan dengan mengembangkan e-modul interaktif pada saat proses pembelajaran di SDN Oro-Oro Dowo. Modul yang dikembangkan memiliki kelebihan dan keunikan materi di dalamnya yaitu dihubungkan dengan kearifan lokal budaya yang terdapat di daerah Malang. Materi di dalam e-modul interaktif membahas mengenai kearifan lokal budaya, jenis-jenis dari kearifan lokal budaya di daerah Malang serta contohnya yang menghubungkan konteks kehidupan saat ini. Di dalam e-modul juga terdapat

gambar nyata contoh-contoh dari jenis kearifan lokal budaya di daerah Malang dan juga video pembelajaran yang menjelaskan definisi kearifan lokal budaya. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik, dan ada beberapa soal dan kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik secara berkelompok maupun individu.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tidak terlepas dari penelitian dan pengembangan yang sudah ada sebelumnya atau memiliki keterkaitan. Sebuah studi yang dilakukan oleh (Rofiyadi & Handayani, 2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar”. Kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: kesamaannya terletak pada mengembangkan e-modul interaktif. Semnetara itu, perbedaannya terletak pada subjek yang diteliti; penelitian sebelumnya menggunakan subjek dari kelas 5. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D), dan materi pada pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Sedangkan peneliti memilih subjek kelas 4, metode penelitian ADDIE, dan materi pembelajaran sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kemudian peneliti lain dilakukan oleh (Komang Wiratama & Gede Margunayasa, 2021) dengan penelitian yang berjudul “E-Modul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5”, kesamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan peneliti adalah sebagai beriku : kesamaannya terletak pada mengembangkan e-modul interaktif dan metode penelitian menggunakan ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu, subjek yang dipilih penelitian sebelumnya mengambil kelas 5 sedangkan peneliti mengambil kelas 4, dan materi pada penelitian sebelumnya masih menggunakan materi pada kurikulum 2013 sedangkan peneliti sudah menggunakan materi pada kurikulum merdeka.

Studi lain yang dilakukan oleh (Sari et al., 2022) yang berjudul “*The Design of Religious Value-Based Teaching Materials in Increasing Students’ Learning Achievement Elementary School*” atau “Rancangan Bahan Ajar Berbasis Nilai Religi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Berprestasi”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu mengembangkan bahan ajar dan model penelitian menggunakan ADDIE, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian

sebelumnya mengambil kelas 1 sedangkan peneliti mengambil kelas 4, kemudian terdapat perbedaan dalam materi pembelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya mengambil materi pada kurikulum 2013, sedangkan peneliti mengambil materi pada kurikulum merdeka. Penelitian lainnya yaitu (Anak Agung Meka Maharcika et al., 2021) dengan judul penelitian “ Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI “. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti. Kesamaannya adalah keduanya berfokus pada pengembangan modul elektronik, subjek penelitian yang dibutuhkan juga sama mengambil kelas IV SD/MI, dan menggunakan pendekatan penelitian yang sama, yaitu model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu materi pembelajaran yang diteliti oleh peneliti sebelumnya mengambil materi pada kurikulum 2013, sedangkan peneliti mengambil materi pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Diharapkan bahwa e-modul interaktif ini akan membantu pendidik menyampaikan materi dengan mengaitkan peserta didik dengan lingkungan mereka. Ini juga akan membantu peserta didik belajar lebih banyak tentang sejarah, budaya, dan kearifan lokal Malang. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti melaksanakan studi pengembangan yang berjudul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas 4 Sekolah Dasar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan diatas, dapat disusun rumusan masalah, yaitu bagaimana Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas 4 Sekolah Dasar ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

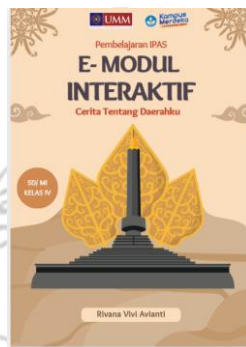
Tujuan dari penelitian yang ingin direalisasikan adalah mengembangkan E-Modul Interaktif Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas 4 Sekolah Dasar.

## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan E-Modul Interaktif Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas 4 Sekolah Dasar. Produk ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

### 1. Konstruksi

- a. Bentuk fisik dari produk yang dikembangkan adalah E-Modul Interaktif Pembelajaran IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 1.1 Tampilan Sampul E-Modul

- b. Desain digital dibuat menggunakan aplikasi canva berukuran 21 x 29.7 cm (A4)
- c. Produk yang dihasilkan berupa produk digital menggunakan web Heyzine Flipbook
- d. E-modul interaktif terdiri dari beberapa komponen, yaitu *pertama*, terdapat komponen pendahuluan yang memuat : cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran peta konsep, barcode (soal evaluasi, rubric penilaian, modul ajar, dan LKPD), dan panduan penggunaan e-modul . *Kedua*, terdapat komponen inti memuat materi berisi : Defini kearifan lokal dan video pembelajarannya, adat istiadat di kota malang, seni tradisional kota malang, makanan dan minuman khas di kota malang, wisata budaya di kota malang, dan cara melestarikan kearifan lokal budaya. *Ketiga*, terdapat ajakan untuk diskusi dan mengerjakan LKPD, daftar pustaka, dan profil penulis.
- e. Untuk membuat tampilan e-modul lebih menarik, gambar di dalamnya dibuat menggunakan gambar nyata.

- f. Video pembelajaran di e-modul diambil dari YouTube, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan jelas dan tidak bosan.

## 2. Konten

- a. Materi pembelajaran yang dimuat dalam e-modul interaktif adalah menceritakan mengenai kearifan budaya lokal, jenis-jenis kearifan budaya lokal serta contoh-contohnya yang berada di kota malang, cara melestarikan kearifan lokal budaya, dan dirancang semenarik mungkin supaya peserta didik dapat dengan mudah mengerti dan mempelajari materi yang telah tersedia
- b. Materi dalam E-Modul sesuai dengan elemen dan tujuan pembelajaran yang tercantum di bawah ini :

**Tabel 1.1 Elemen dan Tujuan Pembelajaran Fase B**

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan social)	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun priodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

### Sumber : Data Peneliti

- c. E-modul interaktif ini terdiri dari tampilan awal berupa sampul depan e-modul, kata pengantar, daftar isi, barcode (LKPD, modul ajar, rubric penilaian, dan soal evaluasi). Bagian pendahuluan memuat tentang petunjuk penggunaan e-modul, tujuan pembelajaran, profil pelajar pancasila, indikator pencapaian tujuan pembelajaran, dan peta konsep. Bagian isi memuat pengetahuan tentang kearifan budaya lokal, jenis-jenis kearifan budaya lokal serta contoh-contohnya yang berada di kota malang, dan cara melestarikan kearifan lokal budaya. Bagian penutup memuat daftar isi, diskusi dan mengerjakan LKPD, dan biodata penulis.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan e-modul interaktif materi Cerita Tentang Daerahku di kelas 4 semester II diharapkan dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat e-modul bagi peserta didik dan pendidik :

### 1. Bagi Peserta didik

- a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik untuk mengetahui tentang kearifan budaya lokal, jenis-jenis kearifan budaya lokal serta contoh-contohnya yang berada di kota malang, dan cara melestarikan kearifan lokal budaya.
- b. Dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal budaya, jenis-jenis kearifan lokal budaya, serta contoh-contohnya yang berada di kota malang, dan cara melestarikan kearifan lokal budaya.
- c. Dapat meningkatkan rasa partisipasi dalam menjaga dan mempertahankan kearifan budaya lokal yang terdapat di Kota Malang, sehingga tidak hilang atau punah.

### 2. Bagi Pendidik

- a. Bisa digunakan sebagai pedoman untuk pengembangan materi pembelajaran IPAS
- b. Dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Membantu pendidik megarahkan proses pembelajaran mencapai indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. SDN Oro-Oro Dowo, Kota Malang pada kelas 1 dan 4 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak semester awal.
- b. E-modul pembelajaran IPAS ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta mengenali kearifan lokal budaya di Kota Malang
- c. E-modul pembelajaran IPAS ini dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran dengan materi Cerita Tentang Daerahku.

### 2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

- a. E-modul interaktif yang dirancng ini fokus pada pembelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku.

- b. Peneliti melakukan uji coba e-modul interaktif pembelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku tersebut hanya pada kelas 4 SDN Oro-Oro Dowo, Kota Malang.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu tahapan dalam merancang atau menciptakan desain secara nyata melalui serangkaian langkah yang akan menghasilkan sebuah produk.

### **2. Bahan Ajar Pembelajaran**

Bahan ajar pembelajaran merupakan sekumpulan materi yang disusun secara terstruktur, baik dalam format tulisan maupun bentuk lainnya dengan muatan kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik untuk memudahkan dalam menyampaikan materi serta mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Modul Ajar**

Modul Ajar adalah salah satu jenis alat pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai Profil Pelajar Pancasila dan Capaian Pembelajaran di dalam kelas.

### **4. Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS adalah bagian dari pengembangan kurikulum merdeka yang mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS dalam satu tema. Tujuannya adalah untuk mendukung perkembangan peserta didik dalam aspek literasi dan numerasi.

### **5. E-modul interaktif**

Media pembelajaran digital yang disebut “Modul Elektronik” dapat diakses melalui computer, laptop, atau smartphone. E-Modul memiliki materi pembelajaran, video pembelajaran, audio, gambar, dan animasi yang disajikan secara interaktif.