

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pendidikan dijadikan sebagai suatu aset yang paling berharga bagi bangsa ini. Dengan demikian diharapkan pelaksanaan proses pembelajaran berjalan secara optimal dan berkualitas. Pendidikan dapat berjalan dengan optimal dan baik dengan dilengkapi seperangkat kompetensi sebagai rumusan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan utamanya untuk menghantarkan peserta didik mencapai berbagai kompetensi yang telah dirumuskan. Menurut *The partnership of 21st Century skills* dalam Fauziyah(2017) menyatakan bahwa terdapat 6 kompetensi siswa yang harus dikuasai yaitu: (1) berpikir kritis dan mampu membuat pendapat,(2) memecahkan masalah, multi disiplin, terbuka dalam masalah,(3) berpikir kreatif dan luas,(4) komunikasi dan kolaborasi,(5) menggunakan pengetahuan,informasi dan kesempatan secara inovatif,(6) memiliki tanggung jawab. Untuk memperoleh 6 kompetensi tersebut tidak terlepas dari penanaman karakter pada siswa.

Keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan segala komponen pendidikan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Komponen yang mempengaruhi keberhasilan dari suatu pendidikan meliputi dari kurikulum, sarana prasaran disekolah, pendidik, siswa, model pengajaran, serta yang terpenting penunjang dalam pembelajaran yaitu

media pembelajaran yang tepat. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

banyak memberikan dampak positif pada kemajuan di dunia pendidikan. Keunggulan teknologi informasi yang ditawarkan bukan hanya pada faktor kecepatan mendapatkan informasi penting saja namun juga dapat menunjang fasilitas media pembelajaran yang mampu membuat belajar menjadi lebih menarik dan mudah.

Didalam dunia pendidikan, teknologi informasi dimanfaatkan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pembelajaran yang berkaitan agar lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Menurut Miftah(2013:97) media pembelajaran adalah suatu alat, sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Sedangkan fungsi dari media pembelajaran yaitu *pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional dan praktis. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memusatkan perhatian peserta didik. *Ketiga*, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah untuk dimengerti maka media pembelajaran dapat memperjelas hal tersebut. Terakhir, *keempat* yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa

ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu ini perlu distimulus agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media pembelajaran.

Di saat pandemi *Covid-19* ini pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka seperti biasanya. Akibat wabah ini antara guru dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara langsung. Mengikuti peraturan pemerintah belajar mengajar dialihkan secara *daring* dengan menggunakan berbagai platform misalnya, *google classroom*, *Whatsapp* dan *zoom cloud meeting*. Hal ini menyulitkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan optimal. Menurut observasi awal yang dilakukan di SMA 11 Kota Jambi, dilakukannya suatu observasi terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru Biologi di Kelas X IPA. Materi disajikan menggunakan PPT (*Power Point*) dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang kemudian di bagikan di Grup diskusi *google classroom*, namun kurangnya respon dari siswa menjadi suatu masalah bagi guru dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Setiawan (2018: 83) pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan dalam waktu belajar dan jarak. Media pembelajaran yang baik untuk mengatasi permasalahan waktu pembelajaran adalah media yang mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Salah satu media tersebut adalah media yang berbasis elektronik (*E-learning*).

Menurut Prasetyo (2016:19) media pembelajaran berbasis *E-learning* merupakan pembelajaran menggunakan media elektronik baik secara online maupun offline yang diaplikasikan didalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh (*daring*). *E-booklet* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara *daring* dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti *handpone*, *leptop* dan *komputer*. Dengan demikian

pembelajaran menjadi fleksibel dan tidak kaku yang artinya dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan sehingga materi yang sebenarnya sulit menjadi lebih mudah.

Menurut Setiawan(2018:83)*e-booklet* memiliki kemiripan dengan *e-book* hanya saja memiliki perbedaan dari sisi ukuran media yang digunakan. *E-booklet* mempunyai ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan *e-book*, walaupun fungsinya sebagai media interaktif sama. Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Fauziyah(2017), menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *booklet* memenuhi kategori valid, dengan skor rata-rata dari semua aspek penilaian yaitu 3,5 sehingga layak digunakan. Jika dilihat dari keefektifan media pembelajaran berbasis *booklet* dapat dikategorikan baik, sehingga tingkat keefektifan media pembelajaran *booklet* masuk dalam kategori efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan uji kevalidan yang diukur dengan mewawancarai guru dan peserta didik menunjukkan jawaban positif sehingga media pembelajaran berupa *booklet* dapat dikatakan valid. Namun, didalam pengembangan *booklet* akan lebih baik menggunakan materi yang dapat menambah wawasan siswa akan lingkungan sekitar dengan mengangkat kearifan lokal budaya dan keanekaragaman hayati di lingkungan sekitar.

Dengan adanya pandemi Covid-19 ada baiknya *booklet* disajikan dalam bentuk *e-learning* yang dapat di akses secara *online*, sehingga dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian *e-booklet* dengan kearifan lokal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif. Selain dapat memahami materi siswa juga dapat memahami dan mengetahui tentang

pelestarian lingkungan didaerahnya. Dari *e-booklet* kearifan lokal ini dapat dijadikan sebagai daya tarik masyarakat terhadap kearifan lokal yang sering dilupakan. Materi yang sesuai dicantumkan didalam *e-booklet* adalah materi yang banyak memiliki gambar untuk menjelaskan materi secara ringkas.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 36 ayat 3 bahwa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan salah satunya yaitu potensi daerah dan lingkungan tempat tinggal siswa. Sebagaimana amanah undang-undang harus berbasis keunggulan kearifan lokal. Kearifan merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, *e-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menjalankan kurikulum 2013 yang memiliki karakteristik pengaplikasian pendidikan yang diperoleh peserta didik di sekolah pada lingkungan masyarakat. Kearifan lokal sebagai nilai yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat saat ini semakin kurang dikenal terutama oleh kalangan muda. Nilai-nilai kearifan lokal kurang dikenalkan sehingga secara perlahan hilang dari khasanah pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis merasa diperlukannya suatu inovasi media pembelajaran yang baru dan menarik yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan menggunakan kalimat yang sederhana tanpa mengenyampingkan makna yang sebenarnya, serta mencantumkan ilustrasi-ilustrasi yang menarik sehingga bisa memotivasi siswa untuk mempelajari lebih jauh tentang mata pelajaran Biologi tanpa halangan waktu dan jarak. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran

interaktif yang berbasis *e-booklet* dengan mengangkat tema kearifan lokal di kawasan wisata Danau Kerinci.

Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan judul penelitian “Pengembangan *E-booklet* Berbasis Kearifan Lokal di kawasan Wisata Danau Kerinci Sebagai Bahan Ajar pembelajaran *Daring* Pada Materi Pelestarian Lingkungan Kelas X SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari Pengembangan *E-booklet* Berbasis Kearifan Lokal di kawasan Wisata Danau Kerinci Sebagai Bahan Ajar pembelajaran *Daring* Pada Materi Pelestarian Lingkungan Kelas X SMA sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan *e-booklet* berbasis kearifan lokal kawasan Danau Kerinci pada pembelajaran *daring* SMA ?
2. Bagaimanakah penilaian guru terhadap *e-booklet* berbasis kearifan lokal di objek wisata Danau Kerinci pada pembelajaran *daring* SMA?
3. Bagaimanakah persepsi peserta didik terhadap *e-booklet* berbasis kearifan lokal kawasan Danau Kerinci untuk Pembelajaran *daring* SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengembangan *e-booklet* berbasis kearifan lokal kawasan Danau Kerinci untuk pembelajaran *daring* SMA.
2. Persepsi guru terhadap *e-booklet* berbasis kearifan lokal kawasan Danau Kerinci untuk pembelajaran *daring* SMA.

3. Persepsi peserta didik terhadap *e-booklet* berbasis kearifan lokal kawasan Danau Kerinci untuk pembelajaran *daring* SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan berupa *e-booklet* sebagai media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk *e-booklet* yang dikembangkan memuat beberapa pokok bahasan tertentu tentang pelestarian lingkungan dan limbah di kawasan wisata Danau Kerinci.
2. *E-booklet* kearifan lokal dilengkapi dengan gambar, foto-foto dan video yang jelas, nyata dan menarik
3. *E-booklet* yang dikembangkan dirancang dengan menggunakan *canva* ditambahkan gambar dan ilustrasi yang menarik. Setelah di desain kemudian di ubah ke dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*).
4. Format file *Canva* Setup 1.7.2. exe
5. *E-booklet* kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci dapat diakses melalui *smartphone*, komputer dan laptop dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*).
6. *E-booklet* dapat dibagikan dengan menggunakan *bluetooth*, *google drive*, *shareit*, ataupun aplikasi *chatting* berupa *Whatsapp*, *line*, *telegram*, dan aplikasi lainnya. Serta dapat dibagikan dengan cara membagikan *link* website.
7. Memiliki ukuran A4 dan terbitan isi materi sebanyak 32 halaman
8. Ukuran font untuk judul *e-booklet* yaitu 38,2 dengan jenis huruf *Alfa Slab One*, ukuran font materi yaitu 16 dengan jenis font *Times Neue Roman*

9. Format dari *e-booklet* meliputi halaman sampul (depan), kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, halaman isi berupa materi, daftar pustaka dan halaman sampul (belakang).
10. *E-booklet* kearifan lokal memuat materi untuk pembelajaran Biologi SMA kelas X
11. Dilengkapi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *E-booklet* saat pembelajaran *daring* pada materi Pelestarian lingkungan berbasis Kearifan lokal untuk siswa kelas X SMA yaitu sebagai berikut:

1. Agar masyarakat lebih memperhatikan keanekaragaman hayati yang harus dilestarikan di objek kawasan wisata danau Kerinci.
2. Menjadikan pendidikan berbasis kearifan lokal.
3. Menambah khasanah pengetahuan terkait kearifan lokal wisata kawasan Danau Kerinci dan pengalaman dalam proses pembelajaran yang inovatif.
4. Membantu dinas pendidikan dan kebudayaan dalam melestarikan kearifan lokal kawasan wisata Danau Kerinci.
5. Memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang pentingnya melestarikan lingkungan.
6. Hasil penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran dan dapat memotivasi terhadap guru disekolah yang bersangkutan, sehingga guru dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran yang inovatif.

7. Penggunaan *e-booklet* dapat meningkatkan semangat dan antusias belajar peserta didik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini yaitu:

1. Pengembangan *e-booklet* dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan.
2. Guru turut serta dalam menggunakan *e-booklet* dan dapat menggunakan media *e-booklet* yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran pokok bahasan materi Pelestarian lingkungan.
3. Peserta didik dapat menggunakan *e-booklet* yang dikembangkan.
4. *E-booklet* dapat digunakan tanpa adanya pelatihan khusus cara penggunaannya.
5. *E-booklet* dapat diakses secara gratis.

Batasan pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini lebih memfokuskan pengembangan pada hal-hal sebagai berikut:

1. *E-booklet* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran berupa tulisan dan gambar dalam format PDF (*Portable Document Format*).
2. *E-booklet* yang dikembangkan didesain menggunakan *Microsoft Word*, kemudian di edit menggunakan Canva.
3. Pengembangan *e-booklet* berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
4. *E-booklet* pelestarian lingkungan berbasis kearifan lokal.
5. Materi yang disajikan didalam *e-booklet* memuat materi yang kompleks dan tumbuhan dan hewan disekitaran danau Kerinci yang harus di lestarikan.
6. Penelitian dilakukan pada SMA Negeri 11 Kota Jambi.
7. Kearifan lokal yang dibahas di dalam *e-booklet* terletak di Danau Kerinci.

8. *E-booklet* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan dan *disseminate* (penyebaran).

1.7 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama dengan peneliti maka dapat digunakan istilah sebagai berikut:

1. *E-booklet* kearifan lokal adalah media untuk menyampaikan materi dalam bentuk ringkasan yang membahas tentang kearifan lokal serta diberikan gambar yang menarik berbasis elektronik yang dapat diakses melalui *handphone* dan laptop (Yulianti, 2019:113).
2. *Daring* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Handarini, 2020:489).
3. Danau kerinci adalah danau vulkanik air tawar yang memiliki luas ± 4200 hektar dengan kedalaman 110 m dan terletak pada ketinggian ± 783 di atas permukaan laut, terletak pada dua Kecamatan yaitu Kecamatan Danau Kerinci dan Kecamatan Keliling Danau (Samuel, 2013:1).