

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia adalah suatu negara yang diwarnai dengan beragam kearifan lokal, menjadi sebuah ciri khas dari berbagai daerah yang ada. *Local wisdom is the wealth of the region that contains the rules of life so that people are wiser in facing life* (Shalela & Purbani, 2019: 294). Kearifan lokal merupakan pandangan hidup (*world-view*) yang mentradisi pada suatu daerah (Afiqoh, Atmaja & Saraswati, 2018 : 43). *Local culture can be used as an educational principle that teaches students to interact with concrete situations around them* (Hasan & Mustakim 2020: 141). Kearifan lokal tidak hanya berkaitan dengan bidang pariwisata saja akan tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendidikan.

Pemanfaatan kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik. Kearifan lokal diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik yang bertujuan tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga kepada tenaga pendidik agar lebih kreatif, inovatif, dan lebih mengembangkan kemampuannya (Sulianti, Safitri, & Gunawan, 2019 : 102). Diperkuat dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kemendikbud Nomor : 719/P/2020 menjelaskan bahwa keberagaman budaya yaitu pembelajaran mencerminkan dan merespon keragaman budaya Indonesia yang menjadikan sebagai kekuatan untuk merefleksi pengalaman kebhinekaan serta menghargai nilai dan budaya bangsa. Pada aspek

keberagaman budaya dapat diintegrasikan dalam konteks pembelajaran dengan memasukan konten kearifan lokal. *Local wisdom is the source of conventional value naturally grown up and derived from the social and natural environments that then become philosophical-deep thoughts in controlling and developing better socio-cultural system* (Septy, 2016 : 82). Beragam macam kearifan lokal yang ada di suatu daerah dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, salah satu kearifan lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran yang mana sekaligus bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal yaitu permainan tradisional di kalangan anak usia sekolah dasar.

Permainan tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang dapat diterapkan pada dunia pendidikan khususnya dalam membangun karakter peserta didik. Permainan tradisional sangat baik untuk pembentukan karakter anak karena mempunyai sisi yang berimbang antara faktor psikis sekitar 50 % dan faktor fisik sekitar 50 % (Yudiwinata, 2014 : 3). Permainan Tradisional dapat menyenangkan hati, menghibur diri dan juga dapat memelihara dan memberi kenyamanan pada hubungan sosial yang biasa disebut juga dengan permainan rakyat (Hasanah, 2016: 726).

Kearifan lokal di Provinsi Jambi memiliki berbagai ragam, salah satunya permainan tradisional yaitu “Puyuh” yang berasal dari Kecamatan Pamenang, Kabupaten Merangin. Permainan tradisional ini merupakan salah satu tradisi Desa Pamenang sebelum melaksanakan menuai padi (memanen padi) dimana dulu anak-anak yang ikut orang tuanya dalam menuai padi dan mereka bermain bersama anak petani yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan cara mewawancarai tokoh masyarakat Kelurahan Pamenang pada bulan Oktober 2021, dimana Tokoh Adat sangat mengharapkan kepada pemerintah daerah dimana adanya tindakan dalam pelestarian dan pengembangan permainan tradisional “Puyuh” agar nantinya tetap dilestarikan. Wawancara juga dilakukan dengan Kabid Pendidikan Sekolah Dasar Kabupaten Merangin, yang mana mengatakan bahwasanya perlu adanya kerja sama antara Disparpora dan Dinas Pendidikan Kabupaten Merangin untuk menjalin kerja sama dalam mengimplementasikan kedalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal salah satunya permainan tradisional yang dijadikan salah satu materi ajar khususnya pada sekolah dasar.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV SD Negeri 66/IV Kota Jambi. Dimana mengatakan bahwasanya tenaga pendidik hanya terfokus dengan menggunakan materi belajar berupa buku guru dan buku peserta didik yang telah disediakan dari sekolah sehingga menjadi patokan untuk guru. Terbatasnya media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yang mana guru dalam mengenalkan berbagai kearifan lokal yang ada khususnya permainan tradisional mengandalkan metode menjelaskan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan kegiatan pembelajaran monoton dan dapat menurunkan respon dan minat belajar peserta didik. Dalam membantu peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan guru, maka guru harus kreatif dalam memanfaatkan perkembangan zaman.

Guru memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan respon dan minat peserta didik dalam belajar. TIK memiliki peran dalam bidang pendidikan pada proses

pembelajaran yang diimplementasikan dalam bentuk modul interaktif yang dapat menarik minat peserta didik (Akbar & Noviani, 2019:19). Modul pada dasarnya merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia peserta didik (Nilasari, Djatmika & Santoso, 2016: 1401). Modul pembelajaran merupakan satuan program belajar mandiri oleh peserta didik kepada dirinya sendiri (self-instructional) (Azizah, 2017:215). Penggunaan media pembelajaran seperti modul perlu dipertimbangkan dengan baik oleh guru karena dapat menunjang respon dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena berisi materi ajar yang telah disusun atau dirancang secara sistematis.

Materi ajar merupakan salah satu bagian dari perencanaan proses pembelajaran demi dapat terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan dan mencapai sebuah tujuan. Penerapan materi ajar harus mampu dikembangkan oleh guru yang disesuaikan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar (Aini, Zainuddin, & Mahardika, 2018). Materi ajar disusun secara sistematis oleh guru dan dapat diintegrasikan ke dalam bentuk modul pembelajaran yang dapat berupa modul cetak maupun media elektronik yang berisi materi dalam kegiatan pembelajaran.

Modul elektronik yang dirancang oleh guru dapat diterapkan sebagai materi ajar mengenai kearifan lokal khususnya pada permainan tradisional. Modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesan menarik dan membantu agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai (Syahrial, dkk, 2019:167). Penerapan modul elektronik sebagai materi ajar dapat meningkatkan respon baik peserta didik dalam menerima pembelajaran (Suyoso & Nurohman,

2014). Sejalan dengan Kurniawan & Priyana (2019:175) penerapan modul elektronik memberikan respon dan minat peserta didik yang baik dalam menerima pembelajaran. *Where electronic books can provide more satisfactory student learning outcomes because they use interactive electronic books higher than printed books* (Suyatna, dkk, 2018). *E-books that resemble printed books that can overcome the limitations of printed books because the product is a soft file that is more efficient and economical* (Raihan, Haryono & Ahmadi, 2018: 8). Dengan penerapan modul elektronik dengan materi permainan tradisional ini dapat memudahkan guru dan peserta didik memahami sekaligus melestarikan kearifan lokal dalam bentuk modul elektronik mengenai kearifan lokal permainan tradisional.

Penggunaan aplikasi 3D Pageflip Professional memiliki kelebihan yaitu di dalam penerapan bahan ajarnya dapat dikreasikan dengan memberi gambar, video, animasi, dan simulasi sehingga membuat tampilan lebih menarik (Yanti, Aminoto, & Pujaningsih, 2017). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dari itu peneliti mengambil penelitian tentang **“Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbasis Permainan Tradisional “Puyuh” menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional untuk Kelas IV Tema 4 di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses dalam mengembangkan modul elektronik berbasis permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Tema 4 Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan materi ajar yang diintegrasikan ke dalam e-modul dengan menggunakan aplikasi 3D Pageflip Profesional berbasis kearifan lokal permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Tema 4 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon dari pengimplementasian materi ajar yang diintegrasikan ke dalam E-modul berbasis permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Tema 4 Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui bagaimana proses dalam mengembangkan modul elektronik berbasis permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Tema 4 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari pengembangan materi ajar yang diintegrasikan kedalam e-modul dengan menggunakan aplikasi 3D Pageflip Profesional berbasis kearifan lokal permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dari pengimplementasian materi ajar yang diintegrasikan ke dalam e-modul berbasis permainan tradisional “Puyuh” untuk kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa materi ajar yang diintegrasikan dalam bentuk modul elektronik berbasis kearifan lokal permainan tradisional “Puyuh” yang telah disusun berdasarkan dari kompetensi dasar mata

pelajaran yang ada pada kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, Sub Tema 1 “Jenis-jenis pekerjaan”, pembelajaran 1.

2. Materi ajar yang diintegrasikan dalam sebuah modul elektronik yang dikembangkan berisi sampul (cover), kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, penilaian, glosarium, daftar pustaka, biodata penulis.
3. Materi ajar yang diintegrasikan dalam bentuk modul elektronik ini diakses secara online dengan bantuan aplikasi *3D Pageflip Professional*.
4. Materi ajar yang diintegrasikan ke dalam modul elektronik dikembangkan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Profesional* yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi tampilan yang menarik.
5. Materi ajar yang diintegrasikan ke dalam modul elektronik disusun secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diuraikan di dalam modul.
6. Tingkat penggunaan media : Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
7. Kegunaan : Modul elektronik adalah sebagai sumber belajar yang digunakan berdampingan dengan buku guru dan buku peserta didik , sehingga peran antara keduanya berkaitan.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Berikut adalah manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Bagi guru :
 - a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi ajar dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi
 - b. Memotivasi guru untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar
 - c. Meningkatkan profesionalisme guru dalam memberikan materi ajar berupa modul elektronik berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional*.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai kearifan lokal yang ada
 - b. Tumbuhnya minat, rasa ingin tahu, dan semangat dalam kegiatan pembelajaran pada pengintegrasian materi ajar kedalam modul elektronik yang dirancang secara menarik
 - c. Mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam kemandirian belajar, dengan demikian peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa adanya batasan
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan di sekolah
 - b. Materi ajar yang diintegrasikan ke dalam modul elektronik membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

- c. Dapat dijadikan acuan dari pendidikan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
 - a. Dapat ikut serta dalam pengembangan kegiatan pembelajaran pada pengembangan modul elektronik berbasis permainan tradisional yang diakses secara online dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional*
 - b. Mampu memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dalam pengembangan materi ajar yang diintegrasikan dalam bentuk modul elektronik.
 - c. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai kearifan lokal yang ada disekitar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi fokus penelitian dalam pengembangan materi ajar yang diintegrasikan dalam bentuk modul elektronik berbasis kearifan lokal yaitu permainan tradisional “Puyuh” menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, sub tema 1 “Jenis-jenis pekerjaan”, pembelajaran 1, yaitu sebagai berikut :

1. Kreativitas guru dalam mengembangkan materi ajar yang dioperasikan dalam bentuk modul elektronik berbasis kearifan lokal permainan tradisional “Puyuh” dengan menggunakan aplikasi *3D Pageflip Profesional* dalam kegiatan pembelajaran.

2. Materi ajar dalam bentuk modul elektronik menggunakan aplikasi *3D Pageflip Professional* pada kelas IV “Berbagai Pekerjaan”, sub tema 1 “Jenis-jenis pekerjaan”, pembelajaran 1 belum ada dikembangkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan dalam penerapan materi ajar yang diintegrasikan dalam bentuk modul elektronik, yaitu :

1. Materi ajar berbentuk modul elektronik dapat dioperasikan atau digunakan pada Sekolah Dasar yang memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pada penelitian ini integrasian materi ajar dalam modul elektronik hanya dilakukan pada kelas IV Tema 4 “Berbagai Pekerjaan”, sub tema 1 “Jenis-jenis pekerjaan”, pembelajaran 1.
3. Modul elektronik yang berisi materi pembelajaran hanya beroperasi pada satu aplikasi yaitu *3D Pageflip Professional*.

1.7 Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional dalam penelitian ini :

1. Pengembangan merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan suatu produk atau menyempurnakan suatu produk yang disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Materi ajar adalah materi pelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis yang digunakan sebagai bahan pokok dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Modul Elektronik adalah bentuk media pembelajaran yang berisi mengenai materi ajar yang dipadukan dengan perkembangan TIK dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan kemandirian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Kearifan lokal adalah pandangan hidup masyarakat dari suatu daerah yang berisi mengenai budaya suatu masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.
5. Permainan tradisional “Puyuh” merupakan salah satu hiburan masyarakat di Kabupaten Merangin, khususnya pada Kelurahan Pamenang, Provinsi Jambi.