

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 tahun 2021 menjelaskan definisi Pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang dirancang secara terencana untuk membangun lingkungan serta proses pembelajaran, dimana siswa dapat belajar secara mandiri dengan tujuan meningkatkan keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, dan kebutuhan masyarakat, bangsa, dan negara. (Rummar, 2022) pendidikan pada abad 21 merupakan sebuah kebutuhan fundamental seseorang untuk mampu bertahan dan menjalani kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya sekedar untuk memiliki pengetahuan saja, tetapi berkaitan dengan perilaku atau norma-norma yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dipandang sebagai kebutuhan penting di antara kebutuhan lainnya, terutama di era revolusi digital yang menuntut kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Upaya pemerintah Indonesia untuk meningkatkan pendidikan adalah dengan meningkatkan kurikulum dari tahun ke tahun. Kurikulum merupakan hal yang penting untuk keberhasilan pendidikan. Kurikulum pendidikan Indonesia telah berubah dan diperbaiki sepanjang sejarahnya untuk menyesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan zaman untuk mencapai hasil terbaik (Ainy & Effane, 2023). Kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman, fleksibilitas, dan pengembangan kompetensi sangat relevan dengan tuntutan era revolusi digital yang memanfaatkan teknologi. Era revolusi digital saat ini, guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi dan kemampuan

untuk disesuaikan dalam proses belajar mengajar. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 16 tahun 2007, yang menyatakan bahwa pendidikan harus memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu pengembangan diri dan proses belajar mengajar. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat (1) menjelaskan bahwa” standar proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan potensi, prakarsa, kemampuan dan kemandirian siswa secara optimal’. Sesuai dengan Pasal 7, strategi pembelajaran harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas guna mendorong interaksi dan partisipasi aktif. Dalam hal ini, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengajar, mendidik, membimbing, melatih, serta melakukan penilaian dan evaluasi.

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas akademik (Cholily, 2022). Sejalan dengan kemajuan teknologi digital, permintaan terhadap bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik terus bertambah. Bahan ajar elektronik menjadi alternatif inovatif yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Bahan ajar elektronik merupakan materi pembelajaran yang disusun dalam format digital, menyerupai buku, dan berisi teks, gambar serta video yang mendukung pemahaman materi. Bahan ajar elektronik dapat diakses melalui perangkat komputer, smartphone, atau perangkat digital lainnya (Lawe dkk, 2021). Pengembangan bahan ajar elektronik merupakan proses menentukan materi ajar yang tepat untuk kelas tertentu. Para guru harus mengetahui dua hal penting saat membuat bahan ajar. Pertama, mereka harus tahu bagaimana melakukan analisis kebutuhan materi.

Kedua, mereka harus memahami materi yang diwajibkan pemerintah. Kedua hal ini sangat penting saat membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai bentuk bahan ajar yang ringkas dan mudah diakses (Hirzulloh dkk, 2024). Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, bahan ajar tidak lagi terbatas pada buku cetak, melainkan dapat dikembangkan dalam bentuk digital.

Pengembangan bahan ajar sebagai proses menentukan materi ajar juga diperlukan dalam pembelajaran IPAS. IPAS adalah disiplin ilmu yang membahas tentang makhluk hidup serta benda mati, dan juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Rofiq, 2020). IPAS merupakan kombinasi dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS membutuhkan bahan ajar elektronik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pembelajaran IPS memiliki makna yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, yang menjadikannya kontekstual. Pembelajaran IPS memiliki capaian pembelajaran yang harus dicapai khususnya pada materi jenis warisan budaya dengan capaian pembelajaran yang berbunyi “Peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut”.

Kearifan lokal dapat dianggap sebagai identitas bangsa, terutama di Indonesia karena memungkinkan transformasi kearifan lokal menjadi nilai budaya nasional. Kearifan lokal sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS karena dengan mempelajari kearifan lokal peserta

didik dapat menghargai perbedaan antara budaya dan kearifan lokal yang ada di Indonesia (Supriatin & Istiana, 2022). Kearifan lokal merujuk pada pandangan hidup dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu komunitas, serta merupakan strategi kehidupan yang terlihat melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh Masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. kearifan lokal mencakup nilai-nilai, tradisi, dan praktek yang telah diwariskan dari generasi ke generasi, yang berfungsi sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan peserta didik terhadap kearifan lokal yang ada di lingkungannya. Siswa diharapkan dapat memahami dan menghargai warisan budaya yang ada di sekitarnya. Upaya ini bertujuan untuk melestarikan keberadaan kearifan lokal di tengah tantangan globalisasi yang semakin menguat, di mana budaya-budaya luar dapat mempengaruhi dan mengancam keberadaan tradisi lokal. Kearifan lokal dapat membantu mempertahankan nilai-nilai budaya dan etika bangsa, yang menjadikannya penting untuk dijaga. Cara untuk menerapkannya yaitu dengan memasukkan kearifan lokal ke dalam dunia pendidikan. Salah satunya dengan memasukkan kearifan lokal candi muaro jambi ke dalam bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VA SDN 80/I Muara Bulian diketahui bahwa dalam proses pembelajaran mengacu pada buku paket yang disediakan sekolah sebagai panduan utama dan belum ada penggunaan bahan ajar elektronik. Guru hanya mengajarkan materi yang ada di buku tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik, baik dalam membaca isi buku maupun dalam mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya. Alasannya karena buku paket

dianggap terlalu tebal dan kurang menarik, sehingga siswa menjadi kurang minat untuk belajar. Setelah mempelajari buku kurikulum merdeka IPAS kelas V pada materi warisan budaya, peneliti menemukan bahwa materi tersebut hanya menyorot warisan budaya yang ada di pulau jawa. peneliti berencana menambahkan materi tentang warisan budaya dari daerah jambi. Penambahan ini bertujuan agar peserta didik lebih mengenal dan memahami kekayaan budaya yang ada di daerahnya, sehingga peserta didik dapat menghargai serta melestarikan warisan budaya lokal dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VA di SDN 80/I Muara Bulian, memberikan informasi bahwa pada pembelajaran IPAS di kelas VA saat ini hanya berfokus pada penggunaan buku paket saja yang disediakan oleh pemerintah di sekolah. Konten materi pada mata pelajaran IPAS, terutama pada materi jenis warisan budaya, masih kurang mendalam dalam buku paket tersebut. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada buku dengan gambar dan teks yang menarik serta berwarna, karena tampilan seperti ini lebih mudah dipahami dan menambahkan daya tarik dalam pembelajaran. Sekolah ini telah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis elektronik, seperti chromebook dan proyektor, namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Peneliti melihat potensi penggunaan bahan ajar elektronik sebagai alternatif yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa guru memerlukan bantuan tambahan berupa bahan ajar elektronik untuk menyampaikan materi IPAS pada materi warisan budaya. Bahan ajar ini perlu dikembangkan untuk melengkapi

keterbatasan isi materi dalam buku paket yang ada dan membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan lengkap.

Berdasarkan hasil penilaian kebutuhan, menunjukkan adanya kesenjangan esensial antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, terutama dalam penggunaan bahan ajar. Pada pembelajaran IPAS dengan materi warisan budaya daerah Jambi, guru hanya memanfaatkan buku paket yang tersedia di sekolah dan belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Capaian pembelajaran pada materi warisan budaya daerah jambi menekankan pada kemampuan peserta didik untuk melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut yang berpedoman pada keputusan kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024. Untuk mendukung pencapaian ini, diperlukan bahan ajar elektronik yang mampu menyajikan materi yang memungkinkan peserta didik dapat memilih jenis warisan budaya benda dan tak benda yang ada di daerahnya, memberi argumentasi terhadap warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO, menyimpulkan nilai-nilai ilmiah yang terkandung dalam kearifan lokal daerah jambi, dan mengkategorikan warisan budaya yang ada di Indonesia. Dengan bahan ajar elektronik, pembelajaran menjadi lebih menarik, fleksibel dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta keterampilan analisis dan argumentasi peserta didik.

Peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar elektronik sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi dan bebas dari penggunaan kertas dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja

serta meningkatkan minat baca siswa dengan banyak ilustrasi yang menarik. Bahan ajar elektronik dipilih karena lebih menarik dan interaktif dengan adanya gambar, teks, serta navigasi.

Penelitian ini menggunakan *Website Heyzine*, Aplikasi *Canva*, *Website Wordwall*, dan Google Formulir untuk mengembangkan bahan ajar elektronik. *Website Heyzine* merupakan platform yang digunakan peneliti untuk mengkonversi dokumen, seperti PDF menjadi flipbook interaktif dalam pengembangan bahan ajar elektronik. Dengan heyzine, dokumen dapat diubah menjadi format digital yang menyerupai buku fisik dengan efek membalik halaman yang realistis, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi pengguna. Aplikasi *Canva* merupakan platform yang digunakan oleh peneliti untuk merancang bahan ajar elektronik yang menarik. Dengan menyediakan fitur serta berbagai template, canva memungkinkan penyesuaian elemen visual guna memperkuat penyampaian materi. *Website wordwall* digunakan peneliti dalam pengembangan bahan ajar elektronik untuk evaluasi formatif. Platform ini memungkinkan pembuatan aktivitas interaktif seperti kuis, soal pilihan ganda, dan latihan lainnya yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik secara berkala. Google formulir digunakan peneliti untuk memungkinkan peserta didik mengerjakan LKPD secara online dalam pengembangan bahan ajar elektronik.

Pemanfaatan berbagai platform digital ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan bahan ajar agar lebih interaktif dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan bahan ajar terbaru yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, perlu dikembangkan bahan ajar Elektronik dengan judul

penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Warisan Budaya Daerah Jambi Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil analisis pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil validasi desain dari bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil validasi produk dari pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil uji coba produk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan hasil analisis pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validitas desain dari pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar.

3. Mendeskripsikan hasil validitas produk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan hasil uji coba produk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar.
5. Mendeskripsikan hasil evaluasi pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah jambi kelas V sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal yang dibuat dengan anyflip untuk mata pelajaran IPAS materi jenis warisan budaya kelas V di SDN 80/I Muara Bulian, memiliki spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut:

1. Peneliti menghasilkan produk berbentuk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal pada materi warisan budaya daerah Jambi kelas V di SDN 80/I Muara Bulian yang bisa dipergunakan guru untuk mempermudah proses belajar mengajar dan dapat digunakan oleh peserta didik saat melaksanakan pembelajaran IPAS di kelas.
2. Materi pelajaran yang tersaji di dalam bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal disesuaikan dengan kurikulum dan juga karakteristik peserta didik SDN 80/I Muara Bulian.
3. Produk bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal memuat materi jenis warisan budaya kelas V yang membahas tentang jenis warisan budaya benda dan tak benda dan cara menjaga warisan budaya.
4. Bahan ajar elektronik membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya.

5. Materi dalam bahan ajar elektronik berdasarkan informasi dari buku, maupun referensi yang relevan
6. Ikon bentuk bahan ajar elektronik yang dikembangkan memiliki halaman utama yang terdiri atas:
 - a) Bernuansa biru cerah dan coklat
 - b) Halaman sampul depan
 - c) Kata pengantar
 - d) Daftar isi
 - e) Peta konsep
 - f) Pendahuluan
 - g) Capaian pembelajaran
 - h) Tujuan pembelajaran
 - i) Petunjuk belajar
 - j) Materi jenis warisan budaya disertai dengan gambar
 - k) Soal evaluasi
 - l) Glosarium
 - m)Daftar Pustaka
 - n) Biodata penulis
 - o) Halaman sampul belakang

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bahan ajar elektronik dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta membantu guru meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Bahan ajar elektronik dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi tentang warisan budaya daerah Jambi dengan penyajian yang lebih terstruktur dan visualisasi pembelajaran yang menarik dan mengenalkan mereka pada penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.
3. Bahan ajar elektronik dapat memperkaya pengalaman dan memperluas wawasan dalam pengembangannya, sehingga menghasilkan bahan ajar elektronik yang lebih inovatif dan relevan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis kearifan lokal ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaannya telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V, dapat mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS di kelas. Produk ini dikembangkan menggunakan website *hayzine*, aplikasi *canva*, *wordwall* dan google formulir yang dapat memperkaya pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam memanfaatkan teknologi.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Penelitian ini hanya mencakup pengujian validitas dan kepraktisan bahan ajar elektronik yang dikembangkan, tanpa mengukur efektivitasnya.
2. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar elektronik terbatas pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dengan materi warisan budaya daerah Jambi.
3. Uji coba produk hanya dilakukan pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 80/I Muara Bulian.

4. Pengembangan produk ini bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana, seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet, yang mendukung pembelajaran di SDN 80/I Muara Bulian.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses, cara dan pembuatan dari suatu produk yang dihasilkan secara bertahap dan diuji.
2. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang disajikan dalam format elektronik yang menggabungkan teks, gambar, audio, audiovisual, dan multimedia interaktif. Bahan ajar ini bersifat interaktif, memerlukan keterlibatan pengguna.
3. Kearifan lokal adalah bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal biasanya diwariskan dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal pada suatu daerah dapat berupa, kehidupan masyarakat daerah tersebut, objek wisatanya, makanan khasnya berupa tempoyak. Sedangkan objek wisatanya atau tempat bersejarah ada candi muaro jambi.