

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran menjadi 2 konsep dalam pendidikan untuk pengembangan kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Belajar secara hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar peserta didik (Rusman, 2018). Ada beberapa teori dalam belajar diantaranya teori behavioristik, konstruktivistik, humanistik dan kognitif. Teori konstruktivistik yang dipelopori John Piaget memiliki pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental. (Rahmat sinaga, 2018). Pembelajaran merupakan sistem atau proses belajar yang disusun secara sistematis meliputi model, metode, media, alat dan bahan dan evaluasi pembelajaran. Belajar dan pembelajaran menjadi dasar dalam proses pendidikan untuk pembentukan peserta didik menghadapi kehidupan secara rasional.

Pembelajaran memiliki beberapa komponen tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Sumber belajar merupakan komponen penting pendukung dalam proses belajar untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan. Sumber belajar multimedia dapat memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman peserta didik (Ni'matussyahara dkk., 2023) Sumber belajar dapat berupa cetak maupun non-cetak, salah satu sumber ajar adalah modul. Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu (Purwanto, 2007:9). Perkembangan teknologi saat ini dapat mengubah sumber/bahan ajar cetak menjadi non-cetak/elektronik sehingga lebih fleksibel digunakan baik itu untuk peserta didik maupun tenaga pendidik.

Peran modul dalam pembelajaran sangatlah penting modul dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri dan memperoleh pengetahuannya sendiri (Lastri, 2023). Sesuai dengan teori konstruktivistik bahwasannya pengalaman belajar lebih diutamakan modul menjadi pengantar bagi peserta didik mendapatkan

pengetahuannya sendiri. *Self direct learning* untuk peningkatan pengetahuan individu yang diawali dengan inisiatif sendiri dan kesadaran kebutuhan belajar bagi diri sendiri (Baharuddin dkk., 2022). Pembelajaran *self direct learning* mendorong peserta didik sadar akan kebutuhan nya sendiri dan membentuk pembelajaran yang mandiri. Mandiri dalam bentuk penentuan waktu, tempat dan lingkungan belajar. Kebebasan peserta didik untuk menentukan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajarnya menjadi tantangan untuk tenaga pendidik menyiapkan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik dan mewadahi berbagai macam gaya belajar peserta didik. Sehingga e-modul harus bisa diterima baik oleh peserta didik dan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

Peran bahan ajar bagi siswa adalah siswa dapat belajar tanpa guru dan siswa lainnya serta siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja (Nasution dkk., 2017). Sehingga bahan ajar haruslah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pembelajaran yang dapat diterima peserta didik dengan baik dengan model dan metode yang disesuaikan dengan materi, kemampuan dasar peserta didik dan cara belajar peserta didik. Pembelajaran saat ini pun disesuaikan dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan salah satunya adalah e-learning yang dapat dilaksanakan jarak jauh.

Perkembangan pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh positif maupun negative. Pengaruh positif dari IPTEK dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas ruang dan waktu (Ramadhan, 2022). Dengan adanya kesempatan ini alangkah baiknya untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran interaktif. Bahan ajar interaktif adalah bahan-bahan ajar yang disusun secara sistematis komunikasi 2 arah yang bersifat aktif (Hartono dkk., 2023). Sehingga kolaborasi bahan ajar interaktif dengan pemanfaatan IPTEK perlu dimaksimalkan oleh tenaga pendidik sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif. E-modul interaktif ini dirancang sebagai pemanfaatan gadget yang saat ini sudah digunakan setiap peserta didik. E-modul dapat digunakan sebagai alat penyampaian pesan untuk memotivasi belajar.

Penggunaan bahan ajar yang menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK menjadi kesempatan kebaruan dalam pendidikan dengan membuat bahan ajar yang fleksibel, lengkap dan interaktif sehingga bahan ajar dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun sebagai bahan ajar tenaga pendidik. E-modul memanfaatkan kondisi saat ini setiap orang sudah bergantung pada *smartphone* baik itu untuk penggunaan sebagai sarana komunikasi, edukasi, pekerjaan maupun hiburan. Pemilihan bahan ajar (e-modul) interaktif diharapkan membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik dengan pembelajaran kontekstual budaya lokal pada materi keragaman budaya mata pelajaran geografi kelas XI.

E-modul Interaktif menjadi sebuah inovasi untuk dapat dimanfaatkan peserta didik dan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi dan menjaga kelestarian budaya lokal dalam satu kesatuan utuh sebagai bahan ajar yang dibutuhkan peserta didik. E-Modul Interaktif dapat membimbing pembelajaran mandiri maupun didampingi oleh pendidik secara interaktif untuk menjaga konsentrasi dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Kebudayaan yang ada di kota Tasikmalaya saat ini menjadi perhatian karena sumber literasi yang tidak dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat di ruang literasi/perpustakaan milik daerah karena tidak ada buku cetak yang menjelaskan kebudayaan tasikmalaya. Budaya tasik sendiri kurang memiliki ruang untuk mengenalkan budaya kepada generasi baru sehingga budaya tasik bisa saja punah tergerus zaman karena tidak ada regenerasi. Kebudayaan kota Tasikmalaya mencakup adat istiadat, makanan, sejarah, kerajinan tangan dan lain-lain.

Pendidikan formal menjadi salah satu jalan untuk memperkenalkan budaya lokal kepada generasi baru untuk terus dijaga dan dilestarikan. Maka dari itu, geografi yang mempelajari alam dan social berperan untuk menjadi media pelestarian budaya lokal di pendidikan formal. Muatan materi geografi terkait budaya lokal ada di materi kelas XI keragaman budaya. Dalam materi ini disampaikan dasar budaya dan budaya Indonesia yang beragam salah satunya budaya di wilayah sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada tenaga pendidik SMA Muhammadiyah Tasikmalaya peneliti menemukan kendala yang dialami tenaga pendidik adalah pengkondisian kelas setelah istirahat kedua dan ketersediaan buku teks atau buku paket yang ada di sekolah dirasa tidak memadai. Sehingga tenaga pendidik memerlukan sumber lain untuk melengkapi pengetahuan dan pemahaman bagi peserta didik. SMA Muhammadiyah memiliki tantangan dan potensi yang untuk memaksimalkan potensi demi tujuan sekolah. SMA Muhammadiyah memiliki sarana dan prasarana mendukung untuk dilakukan pengembangan sumber bahan ajar E-Modul Interaktif seperti tersedianya *wifi*, labotarium computer dan peserta didik diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* dengan syarat penggunaan *gadget* dengan bijaksana. Penggunaan e-modul sebagai bahan ajar pendukung belum pernah digunakan oleh tenaga pendidik padahal sekolah setiap tahunnya melaksanakan pelatihan pengembangan keterampilan tenaga pendidik seperti pengenalan model, metode maupun media untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. E-modul/bahan ajar dirancang sesuai dengan kemampuan sekolah, tenaga pendidik dan peserta didik untuk menggunakan bahan ajar tersebut secara optimal.

E-Modul Interaktif sebagai pengembangan dari buku paket cetak yang terbatas diubah menjadi modul dan akhirnya menjadi E-Modul Interaktif yang berbentuk digital dan dapat berkomunikasi 2 arah baik itu pembelajaran tatap muka maupun tatap maya. Pembelajaran tatap maya yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam E-Modul ini terdapat fitur interaktif seperti *hyperlink*, quiz dan audio yang dapat diakses langsung dalam E-Modul. E-Modul Interaktif dapat digunakan *offline* dengan mengunduh E-Modul namun fitur interaktif yang tidak dapat digunakan. Dalam Penelitian ini juga dilakukan pengembangan dari penelitian selanjutnya dengan menambah fitur interaktif dan adaptasi budaya lokal kota Tasikmalaya sebagai pembelajaran kontekstual dan konstruktivistik bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar dengan judul “Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis budaya lokal di Kota Tasikmalaya (Studi Pada Mata

Pelajaran Geografi sub-bab Keragaman Budaya di kelas XI IPS SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya).

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana tahapan pembuatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal di kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)?
- b. Bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal di kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)?

1.3 Definisi Operasional

a. Modul

Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan di kemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Modul merupakan satu unit program pembelajaran yang terencana, di desain guna membantu peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Asmin dkk., 2023). Agar modul mudah di gunakan dimana saja dan kapan saja menggunakan teknologi modul di ubah menjadi elektronik modul (e-modul).

b. E-Modul Interaktif

E-modul menciptakan kemudahan saat menggunakannya dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Sifat interaktif disajikan dalam informasi yang terstruktur dan multimedia yang menarik. (Qotimah & Mulyadi, 2021) sifat interaktif lainnya adalah menciptakan komunikasi 2 arah. E-modul interaktif adalah modul multimedia yang di rancang untuk interaktif dengan peserta didik.

c. Budaya lokal

Kebudayaan menurut Kontjoeningrat adalah seluruh sistem gagasan, rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar. (Rikza Syahrul &

Bagus Setiawan, 2023). Sementara budaya lokal adalah budaya yang tercipta, diyakini dan di implementasi oleh masyarakat di suatu wilayah terbatas.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. untuk mengetahui tahapan pembuatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)
- b. untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan e-modul interaktif berbasis budaya lokal kota Tasikmalaya (studi mata pelajaran geografi sub-bab materi keragaman budaya di kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Tasikmalaya)

1.5 Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan teoretis
 - 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran geografi.
 - 2) penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau literatur ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang geografi.

- b. Manfaat secara praktis

- 1) Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan terkait pengembangan bahan ajar yang mudah digunakan dan dipahami untuk mendukung proses pembelajaran yang fleksibel.

- 2) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk berperan aktif dalam menciptakan bahan ajar/media pembelajaran yang mudah di gunakan kapan saja dan dimana saja berbasis teknologi dan potensi lokal.

- 3) Bagi Peserta didik

Penelitian ini bermanfaat untuk peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan kebaruan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

4) Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk pihak sekolah sebagai saran dan masukan untuk peningkatan proses pembelajaran