

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era industri 5.0 pada saat ini teknologi sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan baik dibidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni, bahkan di bidang pendidikan. Teknologi merupakan suatu hal yang dapat membantu semua orang di dunia menjadi sarana dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dalam pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien (Maritsa et al., 2021). Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Dunia pendidikan berada dalam masyarakat yang sudah memasuki era industri 5.0, karena itu keterampilan abad 21 harus dikuasai oleh insan pendidikan, yaitu para pendidik dan peserta didik. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, kreatif, inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu dibutuhkan juga keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta keterampilan menggunakan informasi dan teknologi (Lestiyani, 2020).

Merdeka Belajar adalah suatu program inovatif untuk dunia pendidikan Indonesia di bawah kebijakan kemdikbud yang berlandaskan dua hal, yaitu pertama memberikan kebebasan kepada peserta didik, pendidik dan sekolah untuk melakukan inovasi dan melakukan kegiatan pembelajaran yang mandiri dan kreatif. Selanjutnya yang kedua adalah reformasi menyeluruh yang mencakup perubahan kurikulum secara keseluruhan dan melibatkan pendidik penggerak di setiap sekolah (Adi, 2022). Hakikatnya, transformasi pendidikan melalui kebijakan adanya kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu inovasi terbaru untuk mendatangkan SDM unggul yang memiliki Profil Pelajar Pancasila dan kurikulum

merdeka belajar ditujukan kepada seluruh satuan pendidikan jenjang dasar, menengah, dan atas (Maulida, 2022).

Merdeka Belajar adalah sebuah sistem pendidikan yang didalamnya mengutamakan kebebasan, baik pada pendidik maupun peserta didik. Program ini memungkinkan pendidik diberi kesempatan untuk berinovasi dan berkreasi terhadap setiap pembelajarannya dengan tetap menyesuaikan kondisi proses belajar mengajar berjalan, baik sisi budaya, kearifan lokal, sosio-ekonomi maupun infrastruktur (Naufal, 2021). Matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik fase D. Pada mata pelajaran matematika, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan pemikirannya dalam mengkoneksikan konsep matematika (Nada, 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti disalah satu sekolah menengah Pertama yaitu MTs Darussalam Dungmas pada kelas IX bahan ajar yang digunakan masih terbatas khususnya pada pelajaran matematika yang hanya berupa LKS dan buku paket, selain itu keterbatasan bahan ajar juga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik sehingga membuat peserta didik kurang antusias pada pembelajaran dalam kelas. Peserta didik memerlukan bahan ajar yang praktis dan fleksibel digunakan kapanpun dan dimanapun peserta didik kehendaki. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (Kustini & Zahra, 2022) yang menyebutkan bahwa E-modul adalah bahan ajar digital yang efektif, efisien, dan praktis serta mengutamakan kemandirian peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Kurikulum merdeka menuntut pembelajaran matematika semakin kreatif dan inovatif, begitupula dengan bahan ajar yang digunakan harus lebih kreatif dan inovatif. Kurikulum merdeka belajar terdapat proyek penguatan pelajar pancasila (P5) yang dimana pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik satuan pendidik dan peserta didik (Maryani & Sayekti, 2023). Serta sesuai tema dari P5 sendiri yaitu kearifan lokal. Diharapkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis kearifan lokal Bojonegoro, siswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih baik tentang kearifan lokal tempat-tempat wisata dan budaya yang ada di Bojonegoro. Serta lebih mengenal identitas atau kepribadian budaya yang membuat sebuah bangsa mampu menyerap dan mengolah kebudayaan

asing atau bangsa lain disebut kearifan lokal sendiri. Hal ini sangat searah dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hadi, 2018) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang bernuansa kearifan lokal mengenai keunikan daerah sekitar dibutuhkan guru sebagai bahan ajar tambahan, sebagai bahan meningkatkan pengetahuan serta mengenal daerah setempat sebagai karakteristik kekayaan daerah. Modul Kearifan Lokal sendiri merupakan modul yang mendekati nilai-nilai kearifan lokal dari budaya lokal (Purwaningrum et al., 2021).

Budaya lokal dianggap berperan dalam membentuk karakter anak karena budaya lokal dianggap sangat dekat dengan mereka. Budaya dalam berbagai perwujudannya secara instrumental dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Pada pembelajaran berbasis budaya, memberikan suasana baru yang menarik untuk mempelajari suatu bidang ilmu yang dipadukan secara interaksi aktif dalam proses pembelajaran (Tanu, 2016). Manusia dengan kemampuan akalinya membentuk budaya, dan budaya dengan nilai-nilainya menjadi landasan moral dalam kehidupan manusia. Hal tersebut menjadi alasan mengapa penanaman nilai budaya pada anak dianggap sangat penting sehingga perlu perhatian khusus (Salvifah, 2021).

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Dalam kaitannya dengan peranan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial budaya dimiliki masyarakat mempunyai potensi yang dapat digali dan dikembangkan sebagai pendukung pembelajaran (Khairunnisa et al., 2023). Sumarni dan Amiruddin (2014: 22) mengemukakan “kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya diekspresikan dalam tradisi yang dianut dalam jangka waktu yang lama”(Hidayat et al., 2021) .

Matematika sangat relevan jika dihubungkan dengan kebudayaan, yang mana didalamnya terdapat banyak sekali bentuk dan kebiasaan kebiasaan yang terdapat unsur matematika. Bojonegoro memiliki berbagai kearifan lokal mulai dari tempat wisata, kuliner dan barang tradisional. Tempat wisata yang terkenal di Bojonegoro adalah kayangan api, dan waduk pacal, kemudian pada makanan

tradisional ada ledre yang menjadi ciri khas Bojonegoro, Bojonegoro juga memiliki batik khas seperti mliwis mukti, sekar jati, rancak thengul dan lain lain.semua ada pada laman web resmi dinas kebudayaan dan pariwisata Bojonegoro (Ike, 2023) . Semua kearifan lokal Bojonegoro memiliki unsur matematika, seperti corak pada bangunan yang ada dikayangan api menggunakan konsep matematika yaitu bangun ruang sisi datar. Hal ini menarik peneliti untuk mengembangkan E-modul mencangkup tempat wisata Bojonegoro.

Berdasarkan studi literatur yang telah di paparkan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan E-modul Matematika Berbasis Kearifan Lokal Bojonegoro Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Peserta Didik Fase D Kelas IX.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan E-modul matematika berbasis kearifan lokal Bojonegoro ?
2. Bagaimana kelayakan E-modul matematika berbasis kearifan lokal Bojonegoro ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan E-modul matematika berbasis kearifan lokal Bojonegoro ?
2. Mengetahui kelayakan E-modul matematika berbasis kearifan lokal Bojonegoro ?

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk E-modul adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang akan di sampaikan adalah bangun ruang sisi datar dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat bangun ruang sisi datar serta cara untuk menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (Kubus, balok, prisma, dan limas) dan menyelesaikan masalah yang terkait.

2. Pada E-modul ini bentuk pengaplikasian kearifan lokal bojonegoro terletak pada desain cover dan halaman yang berupa corak kayangan api, isi materi berupa pemahaman umum terkait keyangan api, dan contoh soal, quis, serta pembahasannya menggunakan ilustrasi kayangan api.
3. E-modul bisa diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan ponsel android, komputer ataupun laptop
4. E-modul dapat didownload
5. Pembuatan E-modul ini menggunakan aplikasi canva
6. Pada E-modul ini terdapat materi, latihan soal, pembahasan, dan quis serta pembahasannya
7. prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: Analyze (Analisis), Design (Pengembangan), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluate (Evaluasi)

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti :
Penelitian dapat mengamalkan ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan.
2. Bagi Pendidik :
Dari penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi bahan ajar.
3. Bagi Peserta Didik :
Penelitian diharapkan mampu membantu peserta didik memperoleh kebebasan dan kemandirian dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan mandiri, meningkatkan antusias dalam belajar dan kreativitas.

5. Bagi Sekolah :

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menciptakan suatu produk sebagai referensi modul pembelajaran di sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa asumsi sebagai dasar penelitian tersebut:

1. Pengembangan *E-modul* ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun ruang sisi datar
2. Pengembangan E-modul ini diharapkan dapat memberikan kebebasan dan melatih kemandirian dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan mandiri, meningkatkan antusias belajar dan kreativitas peserta didik.
3. Pengembangan E-modul matematika ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun karena media berbentuk online sehingga dapat diakses lewat gadget dengan internet.

Adapun keterbatasan penelitian ini sebagai berikut

1. Materi yang digunakan hanya bangun ruang sisi datar
2. Pengembangan media ini hanya sebatas mengukur kelayakan tidak sampai keefektifan
3. Penelitian dilakukan di MTs Darussalam Dungmas
4. Modul ini hanya diperuntukan peserta didik fase D kelas IX

UNUGIRI