

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi serta perkembangan teknologi saat ini tentunya berdampak pada keberlangsungan pembangunan suatu negara. Hal ini tak lepas dengan peran pendidikan dalam memecahkan persoalan-persoalan yang ada dan memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari. Pencapaian tujuan pendidikan pun sebagai aspek sosial yang penting dalam konteks pembangunan nasional. Tetapi, berbagai isu berita sosial berdampak dari aktivitas manusia yang tidak memperhatikan lingkungan sebagai faktor adanya isu sosial ataupun kesenjangan salah satunya tentang kelaparan. Menurut data *Global Hunger Index (GHI)* tahun 2021, tingkat kelaparan di Indonesia masih berada di level 17,9 tertinggi ketiga Asia Tenggara setelah Timor Leste dan Laos. Sedangkan berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat 17 juta jiwa atau 6,1 persen penduduk Indonesia masih mengalami kelaparan (RI, 2022). Kelaparan terjadi saat kondisi kurangnya asupan pangan yang mengakibatkan munculnya segala bentuk malnutrisi. Pangan merupakan kebutuhan primer manusia (Mone & Utami, 2021). Jika kondisi ini dibiarkan maka akan menurunkan kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Sejalan dengan gagasan Abraham Maslow mengenai teori hirarki kebutuhan manusia yang bersifat fisiologis (*physiological needs*), meliputi tiga hal pokok yaitu : sandang, pangan, dan papan. Meninjau hal tersebut, maka pangan perlu menjadi perhatian serius dalam upaya memenuhi kebutuhan primer (Kurniawan, 2021).

Pendidikan menjadi salah satu peranan penting dalam mewujudkan dalam pemecahan isu sosial dan menjadi jembatan pembangunan di suatu negara termasuk dalam pembangunan berkelanjutan. Pada tahun 2015 anggota-anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyetujui sebuah kesepakatan bersama untuk memastikan bahwa pembangunan yang dilakukan di semua negara anggota PBB bersifat berkelanjutan yang kemudian dikenal dengan *Sustainable Development Goals (SDGs)* atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan Tujuan Pembangunan yang Berkelanjutan. SDGs ditargetkan untuk dicapai pada akhir tahun

2030(Widodo 2023). Terdapat 17 poin tujuan berkelanjutan yang bisa diintegrasikan melalui proses pembelajaran yang bernama *Education for Sustainable Development (ESD)*(Safitri, 2022).

Salah satu elemen tujuan *SDG's* yang berkaitan dengan peningkatan standar hidup manusia ialah poin 2 *SDG's* ialah *Zero Hunger* (Tanpa kelaparan) yang berisi menghapus kelaparan dengan mencapai gizi yang baik dan seimbang, mencapai ketahanan pangan dan serta mendukung pertanian berkelanjutan. Dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2012 Tentang Ketahanan Pangan diuraikan bahwa ketahanan pangan adalah kondisi terpenuhinya pangan bagi negara sampai dengan perseorangan, yang tercermin dari tersedianya pangan yang cukup, baik jumlah maupun mutunya, aman, beragam, bergizi, merata, dan terjangkau serta tidak bertentangan dengan agama, keyakinan, dan budaya masyarakat, untuk dapat hidup sehat, aktif, dan produktif secara berkelanjutan(Umam, 2023).

Pemenuhan Gizi baik untuk menghindari malnutrisi dan mencapai pertanian berkelanjutan belum secara menyeluruh di Indonesia. Bahkan fenomena stunting dikalangan anak-anak masih belum teratsi hingga kini. Banyaknya anak khususnya siswa sekolah dasar yang masih belum paham kandungan gizi pada makanan maupun jajan yang dikonsumsi sehari-hari menimbulkan banyak gangguan kesehatan baik itu gagal ginjal, kekurangan zat protein akut, autoimun sejak dini dan masih banyak lagi kasus baru yang rata-rata 80% anak usia sekolah dasar harus cuci darah akibat dari jajanan yang kurang memperhatikan gizi dan tidak sehat. Kepala Dinas Kesehatan DKI Jakarta Agustus 2024 DKI, Ani Ruspitawati membenarkan adanya resistensi jajanan di sekolah terhadap kesehatan anak. Hal ini sangat ironi terlebih anak usia sekolah dasar merupakan pondasi awal perkembangan fisik maupun motorik yang siap untuk belajar. Karena itu, perlu adanya pemahaman kepada peserta didik bagaimana memilah makanan yang baik dan gizi seimbang dalam menu makan sehari-hari maupun jajanan di sekolah melalui sebuah pembelajaran berkelanjutan.

Pendidikan menggunakan prinsip berkelanjutan (*ESD*) mencakup konsep 3 pilar dasar, yaitu keberlanjutan lingkungan, kemajuan ekonomi dan aspek sosial budaya masyarakat. Ketiga aspek ini diintegrasikan berasal dari info-isu global serta dari implementasi elemen integral rencana aksi pembangunan berkelanjutan

atau *Sustainable Development Goals (SDG's)* yang targetnya sampai tahun 2030 (UNESCO, 2019). Tujuan pembangunan berkelanjutan atau *SDG's* selaras dengan laporan ICSU (2015) bahwa *Sustainable Development Goals* meliputi 17 tujuan yang diuraikan ke dalam 241 indikator dimana di dalamnya menyinggung mengenai gaya hidup berkelanjutan (Widodo, 2023).

Penerapan pembelajaran berbasis *ESD* di Sekolah Dasar dalam mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan dipandang efektif untuk memberikan kesadaran pada generasi saat ini dengan tujuan mampu menghargai lingkungan di masa yang akan datang. Hal ini selaras dengan temuan dari Fitrihanur (Fitrihanur & Hamdu, 2021) bahwa *ESD* dapat diimplementasikan diberbagai jenjang sekolah termasuk di tingkat Sekolah Dasar. Namun berdasarkan hasil temuan riset penelitian dari Clarisa (2020) menyatakan bahwa pembelajaran *ESD* di sekolah belum spesifik diterapkan khususnya mengacu pada konsep *ESD*, yang berorientasi pada pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (Clarisa, 2020).

Dalam proses pembelajaran implementasi pembangunan berkelanjutan erat kaitannya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memuat kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Hal ini selaras dengan pendapat Rahmawati, (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA diharapkan dapat mengimplementasikan *ESD* dalam pembelajaran IPA, sekaligus memberikan sumbangan pemikiran berupa strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan implementasi *ESD* dalam pembelajaran IPA.

Hadirnya kemajuan teknologi yang pesat, menjadikan pendidik berupaya untuk bertransformasi dalam menciptakan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi didalamnya, dilakukan agar menghasilkan pembelajaran dengan kebutuhan keterampilan di abad 21 (Insani, 2023). Maka, salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang pendidik yaitu dengan dalam penggunaan bahan ajar. Bahan ajar tidak hanya berupa buku cetak tetapi guru dapat mengembangkan bahan ajar berupa modul. Inovasi bahan ajar banyak dilakukan salah satunya ialah

pengalihan modul cetak menjadi modul elektronik atau yang disebut dengan E-Modul. Berdasarkan studi literatur penelitian yang dilakukan Ramadhina & Pranata, mengenai pengaplikasian modul digital dalam proses pembelajaran merupakan suatu solusi cerdas yang dinilai mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran digital yang mampu membangun situasi serta suasana baru dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran konvensional. (Ramadhina & Pranata, 2022).

Selaras dengan pendapat Pratiwi (2022) menyatakan bahwa e-modul dipandang sebagai perangkat bahan ajar elektronik yang menyajikan materi dalam bentuk visual seperti gambar dan animasi serta audio-visual berupa video, sehingga materi tidak hanya berfokus pada teks tertulis saja. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan modul elektronik (E-Modul) yang memuat unsur keberlanjutan dari poin ke 2 *SDG's* yaitu *Zero Hunger* (Tanpa Kelaparan) di sekolah dasar dalam mendukung proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan bahan ajar berupa modul dengan pengembangan nilai-nilai keberlanjutan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi peserta didik untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diuraikan perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk bahan ajar yang digunakan di Sekolah Dasar?
- b. Bagaimana rancangan E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar?
- c. Bagaimana hasil uji coba E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* Sekolah Dasar?
- d. Bagaimana produk akhir dari pengembangan E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah disajikan, maka secara umum tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan bentuk akhir E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* Tema *Zero*

Hunger di Sekolah Dasar. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan bentuk bahan ajar yang digunakan di Sekolah Dasar.
- b. Memperoleh rancangan E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar.
- c. Mengetahui hasil uji coba E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar.
- d. Menghasilkan produk akhir dari pengembangan E-Modul bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari 4 aspek yang diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Secara teoretis, hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat menambah ilmu dan memperkaya khazanah literasi dalam mengembangkan modul digital bermuatan *Sustainable Development Goals* tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan solusi bagi guru dalam permasalahan yang muncul berkaitan dengan Tema Ketahanan Pangan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat mendukung penerapan kebijakan global yang berkaitan dengan *Sustainable Development Goals*, khususnya pada isu *stunting* di Indonesia yang mengacu pada *SDG's* poin ke-2 “Mengakhiri kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan meningkatkan gizi serta mendukung pertanian berkelanjutan “(*Zero Hunger*)” melalui pembelajaran yang bermuatan *SDGs* di sekolah dasar.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk dalam melengkapi kekurangan dari pengembangan modul yang menerapkan konsep pendidikan berkelanjutan sehingga dapat digunakan dalam situasi kapanpun sebagai pelengkap dari bahan ajar bermuatan *SDG's* poin ke-2.

- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan akan pentingnya memenuhi gizi yang baik pada peserta didik usia sekolah dasar agar terhindar dari masalah *stunting* khususnya pada anak-anak.

1.4.3 Manfaat dari Segi Praktik

a) Bagi Peserta Didik

Manfaat yang diperoleh peserta didik yaitu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri dan memberikan kemudahan peserta didik dalam mengakses materi dan mendorong peserta didik untuk lebih memperhatikan pentingnya makanan sehat demi keberlangsungan hidup dimasa yang akan datang.

b) Bagi Guru

E-Modul ini dapat menjadi solusi untuk mendukung proses pembelajaran digital yang dipadukan dengan nilai nilai keberlanjutan kepada anak di Sekolah Dasar.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan penunjang bahan ajar tambahan bagi sekolah yang selaras dengan perkembangan teknologi sehingga mendukung peningkatan dan perbaikan pembelajaran melalui pengembangan e-modul di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan modul digital bermuatan *Sustainable Development Goals* di Sekolah Dasar

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Hasil penelitian ini dapat dijadikan upaya untuk menangani isu terkait *stunting*, kelaparan, dan peningkatan ketahanan pangan Indonesia yang mengalami pemerosotan dan menambah wawasan mengenai ketahanan pangan bahwa semua orang dapat menikmati makanan yang aman dan bernutrisi sepanjang tahun serta peningkatan standar hidup manusia dan ketercapaian tujuan *SDG's* dengan target pada tahun 2030, mengakhiri segala bentuk malnutrisi khususnya pada anak maupun remaja, manula yang ada dalam situasi rentan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Bermuatan *SDG's* Tema *Zero Hunger* di Sekolah Dasar” diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang akan disusun.

BAB II Kajian Pustaka, memuat teori serta literatur pendukung untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam penyusunan skripsi. Pada skripsi ini meliputi E-modul, aplikasi dalam mengembangkan E-modul, kajian perihal *SDG's* d, hakikat *ESD*, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, memuat alur penelitian skripsi beserta tahapan-tahapannya secara rinci. Mulai dari desain penelitian, prosedur desain penelitian, partisipasi, tempat, waktu penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yang memuat temuan yang ada di lapangan disertai tahapan sesuai dengan desain penelitian diantaranya yaitu identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif, mengembangkan *prototype* solusi yaitu pengembangan e-modul bermuatan *SDG's* tema *Zero Hunger* di sekolah dasar, melakukan uji coba berulang produk e-modul bermuatan *SDG's* tema *Zero Hunger* di sekolah dasar dan refleksi bentuk akhir produk e-modul.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, memuat hasil dari kegiatan penelitian secara ringkas yang dilengkapi implikasi serta rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka, meliputi sumber-sumber atau daftar rujukan yang digunakan dalam penyusunan skripsi, baik secara cetak maupun noncetak.

Daftar Lampiran, meliputi dokumen-dokumen yang menjadi bukti pendukung dalam melaksanakan penelitian.