

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, seiring dengan perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan di Indonesia, utamanya perubahan pada kurikulum, Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia menerapkan adanya kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka yang berfokus pada materi yang esensial dan disesuaikan dengan perkembangan kompetensi siswa pada fasenya agar siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna, menyenangkan, juga tidak terburu-buru (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022, hlm. 7176).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang bisa disebut IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar yang bersandarkan pada Kurikulum Merdeka. IPAS sendiri merupakan ilmu pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang mengaji tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta mengaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022, hlm. 119).

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008 Tahun 2022 (2022, hlm. 120) tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana. Selain itu, tujuan lain dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka, dalam hal ini tujuan dari IPAS juga mengarah kepada pembentukan kecakapan hidup (*life skill*). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, dapat diimplementasikan melalui materi Kegiatan Ekonomi dan Ekonomi Kreatif yang menjadi materi pembelajaran di IPAS pada fase C.

Namun, untuk mewujudkan tujuan dari IPAS tersebut tidaklah mudah.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap kelas V pada salah satu Sekolah

Dasar di Bandung, dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi hanya dibelajarkan konsep dasarnya saja sehingga tidak ada pengembangan lanjutan terhadap materi tersebut. Selain itu, dalam penyampaian materi, guru hanya mengandalkan buku guru saja sebagai bahan ajarnya. Hal ini menyebabkan pembelajaran terkesan monoton, penyampaian konsep yang sekilas saja bagi siswa, serta tidak adanya pengembangan untuk keterampilan siswa. Di kelas siswa juga menjadi pasif dan pembelajaran hanya berjalan searah. Akibatnya, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang baik dan siswa hanya mempelajari materi sebatas pada pemahaman konsep saja. Ketika siswa tidak lagi berminat dan bosan dalam pembelajaran, akan berakibat pada penguasaan materi yang seharusnya bisa dikembangkan lagi. Sejalan dengan pendapat Wahyudi (2022, hlm. 53), pendidik kebanyakan hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada, hal tersebut menjadi persoalan yang serius dan dapat dipecahkan dengan pengembangan bahan ajar yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dan menarik minat serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, berdasarkan tes awal terhadap siswa kelas V mengenai materi ekonomi kreatif, ditemukan bahwa siswa belum mengetahui dan memahami apa itu ekonomi kreatif. Hal ini disebabkan karena ekonomi kreatif memang belum dipelajari di kelas. Materi ekonomi kreatif sendiri baru muncul dalam kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Masalah tersebut menjadi suatu urgensi yang dapat peneliti tindaki dengan membuat suatu kebaruan dalam penelitian ini. Dengan adanya materi ekonomi kreatif tentu saja tidak dapat terlepas dari generasi muda sebagai gudang kreativitas. Generasi muda adalah sumber daya produktif yang dengan ide kreatifnya dapat mengembangkan diri melalui ide-ide yang besar (Amin, dkk. 2020, hlm. 309).

Dengan adanya materi ekonomi kreatif yang banyak siswa masih belum mengetahui materi tersebut, maka guru yang dituntut untuk dapat menyampaikan materi dengan kreatif dan menarik, selain agar mudah dipahami hal tersebut juga dapat membawa pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, materi juga harus dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep secara kreatif sehingga siswa dapat menuangkan

ide-idenya dalam membangun suatu keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, guru dapat membuat bahan pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah modul.

Modul merupakan alat yang menyediakan materi pelajaran secara logis, yang disusun secara berurutan dan teratur, untuk membimbing siswa melalui konten dan penilaian (Trisnawati & Sari, 2019, hlm. 457).

Lebih lanjut lagi, modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang isinya dikemas dengan utuh dan sistematis yang di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar bagi siswa yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan pembelajaran secara spesifik. Modul dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah penyajian materi, selain itu modul juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya (Rahdiyanta, 2018, hlm. 1).

Seiring dengan berkembangnya zaman, era revolusi industri 4.0 kini berpengaruh terhadap penerapan media pembelajaran yang awalnya konvensional kini beralih menjadi digital, salah satunya adalah dengan penerapan modul digital. Sama halnya seperti pengertian modul, menurut Syamsudin (dalam Kuncayono, 2018, hlm. 221) modul digital atau bisa disebut sebagai e-modul merupakan bahan ajar non-cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari siswa secara mandiri yang di dalamnya berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi serta dilengkapi petunjuk agar siswa dapat belajar sendiri dengan berbasis digital.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri dkk. (2019, hlm. 315) penggunaan modul pada pembelajaran kegiatan ekonomi sebagai upaya mengembangkan keterampilan sosial dinyatakan efektif dengan kriteria sangat baik berdasarkan hasil perolehan rata-rata 3.61. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan modul dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian-pengertian yang telah dipaparkan dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, maka peneliti akan mengembangkan modul dengan nama “Modul Ekoratif” atau “Modul Ekonomi Kreatif” sebagai modul digital interaktif yang memuat seperangkat materi serta evaluasi siswa untuk

pembelajaran kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif pada mata pelajaran IPAS kelas 5 Sekolah Dasar.

Modul ini dibuat berbasiskan model *learning cycle*. Model *learning cycle* ialah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Roger Bybee dengan memiliki konsep 5 fase atau tahapan di dalamnya yaitu *Engage, Explore, Explain, Elaborate, dan Evaluate* (dalam Ozenc, 2020, hlm. 107). Model *learning cycle* digunakan pada modul ini karena pada tahapan-tahapannya model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif, berpikir kritis, serta kreatif.

Modul Ekoratif dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman konsep materi kepada siswa, tetapi juga untuk membentuk kecakapan hidup (*life skill*) siswa utamanya pada bidang ekonomi. Hal ini dapat menjadi perhatian bagi banyak pendidik untuk mengembangkan ekonomi kreatif pada siswa di sekolah sehingga dapat memunculkan jiwa *entrepreneurship* yang kreatif dan inovatif bagis siwa sejak usia dini.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti akan mengembangkan modul digital dalam pembelajaran dengan judul “Pengembangan Modul Ekoratif (Ekonomi Kreatif) Berbasis *Learning Cycle* untuk Mengembangkan Ekonomi Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain awal Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validasi pengembangan desain Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah desain akhir Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah penggunaan Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan desain awal Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar.
2. Memvalidasi pengembangan desain Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan pengembangan desain akhir Modul Ekoratif untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar.
4. Mengetahui bagaimana penggunaan Modul Ekoratif dapat mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini berupa modul “Ekoratif” yang dapat dijadikan sumber yang bermanfaat dalam memperkaya landasan-landasan teori yang memperkuat mengenai ekonomi kreatif, learning cycle dalam kajian pendidikan dasar pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

- a. Memberikan kontribusi dalam mengembangkan kualitas bahan pembelajaran utamanya pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif di Sekolah Dasar.
 - b. Menjadi bahan yang dapat mendukung dan menyediakan sarana prasarana guru sebagai upaya mengembangkan ekonomi kreatif siswa di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru
- a. Dapat mengembangkan modul ini sebagai inovasi dalam pembelajaran IPAS di kelas sehingga dapat menjadi alternatif yang menarik dalam menumbuhkan kreativitas siswa pada materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif.
 - b. Dapat menjadi referensi ataupun pemahaman untuk menggunakan modul dalam pembelajaran IPAS utamanya materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif.
3. Bagi siswa
- a. Dalam penelitian ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar IPAS dengan menggunakan modul digital yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran IPAS.
 - b. Dengan hasil penelitian yang berupa modul “Ekoratif” penelitian ini diharapkan dapat memunculkan jiwa *entrepreneurship* yang kreatif dan inovatif sejak usia dini yang nantinya dapat berguna bagi peserta didik.
4. Bagi penelitian selanjutnya
- Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan modul materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif di Sekolah Dasar, sehingga hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi wawasan untuk membuka penelitian selanjutnya terhadap fokus ekonomi kreatif di Sekolah Dasar.