

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas serta bahan ajar ini menjadi komponen penting untuk mencapai keefektifan dalam hasil belajar peserta didik. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dapat memberikan pengetahuan baru terhadap peserta didik dan mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan maksimal. Adapun bahan ajar digunakan harus dirancang secara intruksional dan sistematis karena akan digunakan untuk membantu dan menunjang proses belajar mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu pendidikan yang ada di sekolah. Kurikulum ini juga dapat diartikan sebagai suatu program yang disediakan langsung untuk peserta didik dan merupakan sebuah rancangan perencanaan pembelajaran untuk memperbaiki seperangkat pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Kurikulum juga dapat diartikan sebagai suatu rencana tertulis yang menggambarkan cakupan dan susunan program pendidikan yang ditujukan pada sekolah dan menjadi pedoman bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Kurikulum pembelajaran menjadi sebuah langkah untuk terus memperbaiki mutu pembelajaran yang ada di sekolah dengan menggunakan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakuler yang beragam dengan menggunakan konten yang membuat pembelajaran akan lebih maksimal serta menarik sehingga peserta didik juga memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi belajar peserta didik. Merdeka belajar merupakan program kebijakan baru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dirancang oleh Mendikbud.

Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter peserta didik. Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan karakter dan kemampuan peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila dan fokus pada materi esensial artinya mempunyai waktu yang cukup selama proses pembelajaran.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan cara untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan pembelajaran baru. Adapun Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui proyek dengan sasaran utama untuk mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menjawab permasalahan dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media yang dilakukan dengan menyisipkan konsep inovatif dan kreatif tinggi yang dimuat supaya peserta didik dapat memahami tahapan sampai tuntas. Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar secara nyata.

Adapun dalam pembelajaran proyek peserta didik dituntut belajar sesuai dengan dimensi seperti (1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, (2) Berkebhinekaan Global, (3) Bergotong Royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar Kritis dan (6) Kreatif. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada *fase D* dengan tema Kearifan Lokal.

Kearifan lokal adalah tata nilai dalam kehidupan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun yang berbentuk religi, budaya ataupun adat istiadat pada umumnya seperti pakaian, tarian, permainan tradisional, makanan dan lagu daerah. Adapun kaitan kearifan lokal di dalam pendidikan bahasa Indonesia terdapat pada materi teks tanggapan yaitu peserta didik memberi pendapat berupa pujian atau kritik secara objektif dan santun dengan karya seni, pakaian, lagu daerah dan fenomena sosial yang dilihatnya. Tema Kearifan lokal yang penulis bahas dalam penelitian ini yaitu tentang lagu daerah dari Pontianak dan Kabupaten Ketapang.

Kearifan lokal di dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk terus di lestarikan dan dikembangkan, namun di dalam mengembangkan hal itu pastinya terdapat permasalahan seperti keterbatasan media yang digunakan pada saat mengajar dan bahan ajar yang digunakan lebih cenderung menggunakan buku paket sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar. Dengan demikian seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat, kreatif, inovatif dan menarik guna mendukung proses pembelajaran yang di ajar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan keinginan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi sumber yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar dengan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Artinya pengelolaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan dan tenaga pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemilihan media yang tepat dan menarik. Aplikasi *flipbook maker* diharapkan

dapat mengatasi permasalahan dalam pendidikan karena *flipbook maker* adalah salah aplikasi yang mampu mendukung proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi dapat dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik dengan membuat modul berbentuk komik digital yang diaplikasikan melalui *flipbook maker* sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan peserta didik dapat lebih bersemangat belajar.

Komik merupakan media yang sederhana yang diartikan sebagai cerita bergambar yang disajikan melalui media elektronik. Penyajian komik yang berbentuk elektronik dapat memudahkan guru dalam menambahkan unsur gambar-gambar animasi dan suara dalam penyajiannya. Media pembelajaran komik berisi pesan-pesan komunikasi yang dibungkus dalam wujud gambar-gambar sesuai yang diinginkan.

Media komik ini dapat membantu guru dalam mengajar dua arah sebagai alat bantu mengajar dan media yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran di kelas akan lebih bervariasi dan lebih menarik dari media pada umumnya serta. Agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat maka perlu menggunakan metode pengembangan R&D yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang di hasilkan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul komik yang dilengkapi dengan video, audio dan suara sebagai media tambahan untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran Projek Profil Pelajar Pancasila dengan tema kearifan lokal di SMP LKIA (Lembaga Kesejahteraan Ibu dan Anak) Pontianak. Adapun penelitian ini sesuai dengan teori Fitri, ( 2022:72) yang menyatakan bahwa tahap pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evolution*. Tahap ini diujicobakan

untuk mengetahui e-modul yang digunakan layak di validasi atau tidak. Jika sudah di validasi e-modul komik langsung diujicobkan. Validasi terdiri dari validasi materi, validasi media dan validasi bahasa untuk mengetahui layak atau tidaknya digunakan dalam pembelajaran. E-modul diujicobkan di SMP LKIA Pontianak.

Berdasarkan Pra observasi yang pernah dilakukan oleh peneliti, Tanggal 1 Februari 2023 di SMP LKIA (Lembaga Kesejahteraan Ibu dan Anak) Pontianak, masih terdapat beberapa permasalahan dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya dalam pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yaitu (1) media yang digunakan kurang memadai (2) kurangnya pengetahuan tentang kearifan lokal, (3) masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui lagu daerah Kalimantan Barat, (4) sumber belajar yang digunakan berupa buku teks dan *powerpoint* masih kurang disukai peserta didik dan tidak menarik sehingga lebih monoton, (5) kurangnya pengetahuan peserta didik dalam menggunakan media *flipbook maker*.

Mengacu pada permasalahan tersebut perlunya media pembelajaran yang tepat, agar dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu media yang efektif adalah media yang berbasis *flipbook maker*, keunggulan media ini mampu menyampaikan pembelajaran dengan ringkas dan praktis, meningkatkan minat belajar peserta didik karena terdapat animasi, audio, dan video, mudah diakses menggunakan gawai (smartphone) dan tidak perlu mengunduh aplikasi *flipbook maker* pada saat menggunakan medianya.

Alasan mengapa peneliti mengembangkan media berbasis *flipbook maker* ini dan mengambil materi kearifan lokal dikarenakan agar peserta didik semakin mengetahui perkembangan budaya pada setiap daerah dan lebih memahami pembelajaran yang berbasis digital karena di sekolah SMP LKIA Pontianak belum pernah menggunakan *flipbook maker* untuk mendesain produk berupa media pembelajaran kearifan lokal menggunakan aplikasi *flipbook maker* dan media ini diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran kearifan lokal

sehingga dapat memberikan solusi pada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan motivasi belajar secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan fokus dalam penelitian ini adalah “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak. Adapun pembahasan dapat diuraikan secara terperinci, penulis membaginya menjadi beberapa sub masalah yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak
2. Bagaimanakah kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak”. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak.
2. Mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi, menambah wawasan dan pengetahuan terutama bagi mahasiswa program studi Bahasa dan Sastra Indonesia agar lebih mengembangkan media pembelajaran elektronik di dalam kelas sehingga dapat menambah minat belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik yang akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat berperan aktif dalam minat belajar serta berinteraksi dalam proses pembelajaran pemikiran yang baru bagi peserta didik dalam rangka perbaikan proses belajar untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

### c. Bagi Guru Mata Pelajaran

Dapat dijadikan pertimbangan guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik, lebih mudah menentukan strategi belajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan selalu memberikan dukungan untuk merangsang semangat belajar peserta didik agar lebih efektif dan efisien.

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk adalah untuk menentukan tingkat kebergunaan produk yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk di dalam desain ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang berada di SMP LKIA Pontianak, sehingga dapat melakukan kajian literatur atau pengembangan konsep dari teori yang akan digunakan. Pada tahap menentukan spesifikasi produk ini peneliti harus memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapaun produk yang

dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis yang didalamnya memuat seperangkat kegiatan belajar peserta didik agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk materi Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak.

Adapun spesifikasi bahan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul

E-modul berbentuk komik ini dapat dioperasikan pada laptop, android ataupun komputer (dengan bantuan aplikasi yang berbentuk Flip PDF dan dibuat dengan menggunakan program Flip PDF Professional. Aplikasi Flip PDF Profesional lebih mudah untuk dipelajari dan digunakan karena Flip PDF Professional adalah aplikasi *flipbook* yang memiliki banyak fitur dan memiliki fungsi untuk edit halaman.

2. Produk

Produk yang dihasilkan yaitu sumber belajar-modul berbentuk komik yang di dalamnya berisikan sampul/cover animasi, gambar, video dan soal evaluasi serta *link web* (yang bisa diputar pada Flip PDF Professional).

3. Komik Elektronik

Komik ini memiliki pembahasan mengenai kearifan lokal di Kalimantan Barat yaitu membahas tentang Lagu Daerah yang mencakup sejarah dan makna dari lagu tersebut. Komik ini dibuat dengan bahasa sederhana sehingga mudah di pahami dan dimengerti oleh peserta didik. Hamzah (2019:43-45).

## **F. Definisi Operasional**

1. Pengembangan e-modul

Pengembangan e-modul adalah sebagai suatu media pembelajaran yang menggunakan elektronik karena dapat menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari pengembangan e-modul ini agar meningkatkan motivasi belajar peserta

didik, kemampuan berpikir yang rasional, mampu memahami materi yang dijelaskan guru secara menyeluruh serta dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar menggunakan e-modul elektronik.

## **2. *Flipbook Maker***

*Flipbook maker* merupakan aplikasi untuk membantu dalam proses pembelajaran peserta didik karena aplikasi ini tidak hanya terpaku pada teks saja tetapi dapat menyisipkan gambar, animasi, suara, link, dan video pada lembar kerja peserta didik serta dapat memasukkan file berupa pdf sehingga peserta didik akan membaca dan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik.

## **3. *Komik Elektronik***

Pembelajaran e-komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca e-komik yang berbentuk cerita bergambar terdiri dari berbagai situasi cerita bersambung tergantung isi materi yang telah disiapkan.

## **4. *Kearifan Lokal***

Kearifan lokal adalah tata nilai dalam kehidupan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang berbentuk religi, budaya ataupun adat istiadat pada umumnya. Kearifan lokal merupakan sebuah gagasan-gagasan, nilai, pandangan-pandangan masyarakat setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang sudah tertanam dalam jati diri masyarakat dan diikuti anggota masyarakat lainnya dan memunculkan karya yang mempunyai nilai guna yang tinggi yang terdapat dalam setiap karya yang diciptakan oleh masyarakat setempat.