

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya sebagai proses kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam aktivitas kehidupan pengembangan potensi ilmu pengetahuan serta karakteristik kepribadian peserta didik untuk memberikan arahan yang positif bagi diri sendiri maupun orang lain di lingkungannya, dengan adanya pembelajaran di sekolah peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan untuk mencapai standar kompetensi pembelajaran sesuai yang diterapkan oleh kurikulum pendidikan, sehingga bukan hanya pembelajaran secara pasif yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, akan tetapi kurikulum pendidikan memberikan acuan bagi peserta didik mengenai program-program pendidikan yang harus dipelajari agar menunjang pengembangan potensi peserta didik.

Kurikulum merupakan seperangkat komponen penting yang strategis dalam suatu tingkat pendidikan, karena kurikulum sebagai pedoman aktivitas belajar mengajar pada program yang disediakan sekolah untuk peserta didik yaitu dapat diketahui dari sistem rencana serta peraturan mengenai isi, bahan pembelajaran, tujuan, dan evaluasi. Hidayati, (2021:2). Pengembangan kurikulum sebagai proses kegiatan yang mencakup perencanaan, penyusunan, implementasi, dan evaluasi pendidikan, sehingga kurikulum dapat menghasilkan peserta didik yang berpotensi unggul dalam menghadapi tantangan globalisasi pendidikan. Pengembangan kurikulum ialah proses secara menyeluruh sebagai bentuk kebijakan pendidikan yang disesuaikan dengan visi, misi, dan strategis yang dimiliki oleh pendidikan nasional untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menerapkan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran dengan intrakurikuler yang mengacu pada pengembangan bakat dan minat peserta didik, penerapan kurikulum merdeka dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar. Perubahan kurikulum menuntut dapat

beradaptasi dari semua elemen pada sistem pembelajaran, dengan demikian proses adaptasi memerlukan waktu yang optimal agar menghasilkan dampak positif bagi kualitas pendidikan khususnya pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka dapat membantu pendidikan dalam mengatasi krisis belajar (*Learning Crisis*) yaitu mengatasi kendala atau persoalan dalam proses belajar mengajar yang harus dipecahkan sehingga sekolah sebagai tempat belajar yang menyenangkan dan aman.

Merdeka belajar merupakan program kebijakan baru dibuat oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dirancang oleh Mendikbud. Merdeka belajar memberikan peluang dan solusi untuk mengembangkan kemampuan potensi peserta didik agar meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan pengetahuan secara mandiri namun tetap dalam arahan serta pantauan guru dan orang tua. Karakteristik utama dari kurikulum merdeka ini adalah dapat mendukung pemulihan pembelajaran berbasis projek dalam mengembangkan karakter dan kemampuan peserta didik sesuai profil pelajar Pancasila yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Projek Penguat Profil Pelajar Pancasila merupakan upaya untuk mencapai profil pelajar pancasila dengan pendekatan pembelajaran melalui projek sebagai sasaran utama mencaau dimensi profil Pancasila pada kurikulum merdeka. Dengan hal ini peserta didik akan belajar dan menelaah tema-tema yang menjadi ketentuan disetiap tahunnya, projek penguat profil pancasila memberikan dorongan, pemahaman, pengetahuan, serta penerapan kepada peserta didik untuk menjadi pelajar yang berkarakter dan berperilaku terhadap nilai-nilai Pancasila dengan pelaksanaan dilakukan secara fleksibel atau dilakukan pada saat belajar mengajar.

Pembelajaran projek ialah pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan menggabungkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman peserta didik pada aktifitas belajar secara nyata, sehingga pembelajaran projek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengendalikan atau mengelola pembelajaran di dalam kelas yaitu dengan kegiatan kerja projek namun dalam pantauan dan arahan guru.

Pembelajaran proyek sebagai lintas disiplin ilmu dengan mengamati dan memikirkan solusi terhadap masalah yang ada dilingkungannya, adapun peserta didik dapat memecahkan dan memberikan hasil dari pencapaian kompetensi profil pembelajaran pancasila.

Pelaksanaan pembelajaran proyek peserta didik dituntut sesuai dimensi dalam kurikulum merdeka yang memiliki enam dimensi yaitu; 1) Beriman, Bertawa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, 2) Berkebhinekaan Global, 3) Bergotong Royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar Kritis dan, 6) Kreatif. Penelitian ini difokuskan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu pada fase D dengan tema Kearifan Lokal.

Kearifan lokal merupakan bagian budaya dari masyarakat setempat yang tidak bisa dipisahkan dan sudah diwariskan secara turun temurun dari satu generasi melalui cerita dari mulut ke mulut seperti nilai budaya, bangsa, sosial yang masih kuat dan melekat sebagai bentuk identitas masyarakat di tempat tinggalnya, Mangundjaya, (2029:6). Kearifan lokal memiliki pandangan hidup dalam masyarakat untuk mempertahankan dan mewariskan kepada generasi agar tatanan sosial dapat terjaga dalam bentuk kekayaan yang harus dijunjung tinggi terutama dilestarikan pada tingkat Satuan Pendidikan Sekolah. Ada beberapa kearifan lokal contohnya seperti; makanan, lagu, tarian, alat musik, permainan, dan pakaian. Tema kearifan lokal ini peneliti membahas tiga Pakaian Tradisional yaitu Pakaian Tradisional Melayu Pontianak, Pakaian Tradisional Sintang, dan Pakaian Tradisional Dayak Kalimantan Barat.

Kearifan lokal dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mengetahui nilai-nilai keberagaman budaya masyarakat dari berbagai daerah, dalam mengembangkan tentunya terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang memadai hanya menggunakan buku paket, sehingga membuat peserta didik merasa bosan atau tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru harus mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai untuk peserta didik agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar

Bahan ajar merupakan sekumpulan sumber-sumber materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, terstruktur, dan dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar karena memberikan pengetahuan baru yang memberikan informasi terdiri dari materi-materi pembelajaran secara maksimal dan jelas. Penggunaan bahan ajar harus disesuaikan dengan media pembelajaran yaitu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, adanya penggunaan bahan ajar guru harus mampu merancang, membuat, serta mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 12 Pontianak Tanggal 3 Februari 2023, maka terdapat kendala dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya pada pembelajaran Projek Profil Pelajar Pancasila yaitu; 1). kurangnya pemahaman guru terhadap pembelajaran kurikulum merdeka. 2) kurangnya pengetahuan peserta didik tentang pakaian tradisional. 3) Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih menggunakan buku paket dan *powerpoint* yang membuat peserta didik tidak tertarik. 4) kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam tingkat pendidikan di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik dan sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Faktor tercapainya pembelajaran yaitu menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar. Adapun aplikasi yang cocok digunakan adalah *flipbook maker*. *Flipbook maker* merupakan aplikasi yang memiliki multimedia, sehingga mudah diakses secara mandiri dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Flipbook maker merupakan perangkat lunak *flip* mempunyai arti balik, dengan demikian *flipbook maker* ialah buku yang dapat dibolak-balik dan dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau

digital *book* yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya buku secara nyata. Aplikasi multimedia yang digunakan untuk membuat tampilan seperti buku sangat penting dan menarik dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan keseriusan peserta didik saat belajar dan membangkitkan minat belajar. Dengan demikian *flipbook maker* ini merupakan versi buku elektronik yang bervariasi dari satu halaman ke halaman berikutnya sehingga ketika membuka halaman berikutnya tampak gerak atau perubahan lainnya, *flipbook maker* ini dilengkapi dengan gambar, animasi, suara, dan video sehingga *flipbook maker* cocok untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu e-modul komik yang menarik peserta didik saat proses belajar di kelas.

E-modul (modul elektronik) merupakan bentuk digital yang dapat dibaca dan digunakan dengan alat teknologi seperti *handphone*, *laptop*, atau *computer*, berisi sekumpulan informasi yang dibuat oleh guru dan digunakan oleh peserta didik secara mandiri dalam bentuk sistematis dengan dilengkapi tulisan, gambar, video, maupun suara dibuat semenarik mungkin, sehingga e-modul dapat digunakan dimana saja dan kapan saja untuk mengakses sumber-sumber informasi sesuai dengan pembelajaran ketentuan kurikulum yang digunakan. Pengembangan e-modul berperan penting sebagai penunjang keberhasilan belajar, karena e-modul digunakan untuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan merangsang pikiran peserta didik, maka dari itu e-modul berbentuk komik merupakan e-modul yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan memudahkan untuk penyampaian materi.

Komik merupakan media pembelajaran yang dirancang berbentuk kartun dan teks percakapan secara visual berkaitan urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar sebagai tujuan agar memudahkan guru dalam penyampaian pembelajaran. Media komik digunakan dalam kegiatan belajar dapat membantu guru dan membantu peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuannya secara mandiri, sehingga komik dalam pembelajaran di kelas akan lebih bervariasi, menyenangkan, dan berbeda dari media pembelajaran

pada umumnya. Mengembangkan komik sebagai media pembelajaran merupakan hal hal penting dan dapat memberikan berpengaruh dalam membangkitkan minat peserta didik untuk membaca, melihat, dan menerima informasi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat perlu menggunakan metode pengembangan R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang suda ada. Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang dapat mengembangkan dan memvalidasi produk, sehingga produk yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya untuk guru dan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul komik yang dilengkapi dengan video dan suara sebagai media tambahan dan membantu guru dalam melakukan Pembelajaran Projek Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadaptasikan model ADDIE, sesuai dengan teori Fitri, (2020:263) menyatakan bahwa tahap pengembangan model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. E-modul komik ini diujicobakan untuk mengetahui apakah layak atau tidaknya digunakan dalam pembelajaran. E-modul ini diujicobakan di SMP Negeri 12 Pontianak dengan tema Kearifan Lokal.

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal, yaitu dikarenakan agar peserta didik mengetahui nilai-nilai budaya yang berkembang secara turun temurun dan peserta didik mengetahui atau menggunakan aplikasi *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal. Adapun aplikasi *flipbook maker* di SMP Negeri 12 Pontianak belum ada yang menggunakan atau mengembangkan media tersebut. Dengan demikian media pengembangan ini dapat membatu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, meningkatkan hasil peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan fokus dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak”. Adapun pembahasan dapat diuraikan secara terperinci, penulis membagikannya menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak?
2. Bagaimana Kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini secara umum yaitu “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak”. Adapun tujuan khusus penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui Kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak.
2. Mengetahui Kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak.

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan menambah ilmu pengetahuan, wawasan, menjadi referensi pembelajaran khususnya bagi pembaca maupun penulis menggunakan E-Modul berbasis *flipbook maker*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam proses pembelajaran khususnya bagi guru yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa dan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Peserta Didik dalam memahami materi pembelajaran, menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran E-Modul berbasis *flipbook maker*.

c. Bagi Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa, agar lebih mudah menentukan cara belajar dengan menggunakan E-Modul berbasis *flipbook maker* sesuai kemampuan siswa, lebih efektif dan efisien dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam perkembangan wawasan mengenai pembelajaran kearifan lokal menggunakan E-Modul berbasis *flipbook Maker*.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah untuk menentukan tingkat kebergunaan produk yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk di dalam desain ini penulis melakukan analisis kebutuhan yang berada di sekolah tersebut, sehingga melakukan kajian literatur atau pengembangan konsep dari teori yang

akan digunakan. Pada tahap menentukan spesifikasi produk ini penelitian harus memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan dalam desain ini merupakan media pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis didalamnya memuat seperangkat kegiatan belajar siswa agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk materi Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 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 yang dibuat dengan menggunakan program Flip PDF Profesional. Aplikasi Flip PDF Profesional lebih mudah untuk dipelajari dan digunakan karena Flip PDF Profesional adalah aplikasi *flipbook* yang memiliki banyak fitur dan memiliki fungsi untuk edit halaman.

2. Produk

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

3. Komik

Komik ini memiliki pembahasan mengenai kearifan lokal di Kalimantan Barat yaitu mengenai tentang Pakaian Tradisional yang mencakup pengertian pakaian, sejarah pakaian, dan fungsi pakaian. Komik ini dibuat dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti, Hamzah, (2019:43-45)

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan E-Modul

Pengembangan E-Modul adalah suatu media pembelajaran menggunakan media elektronik yang menarik, karena dapat menambahkan multimedia seperti gambar, animasi, audio, video, dan suara yang akan

digunakan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan pengembangan e-modul ini agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan motivasi siswa, peserta didik mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru secara keseluruhan, dan bisa diakses secara mandiri dalam mencari informasi pengetahuan.

2. E- Modul berbasis *Flipbook Maker*

Flipbook maker merupakan aplikasi yang mendukung media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar, karena aplikasi ini tidak terpaku pada tulisan-tulisan teks saja akan tetapi bisa dilengkapi dengan animasi, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran dalam bentuk file berupa PDF, dapat diakses dengan mudah sehingga flipbook maker ini dapat meningkatkan motivasi, menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. E-Modul Komik

Komik adalah media yang dirancang berbentuk teks dialog percakapan secara visual dan memberikan pesan singkat serta memiliki hubungan yang erat dengan urutan-urutan gambar dan kartun sebagai penyampaian informasi kepada peserta didik dengan bahasa yang mudah dipahami, materi, dan gambar yang ditampilkan sesuai pembahasan pembelajaran pada tingkatannya masing-masing.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah suatu bagian dari budaya masyarakat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat lokal yaitu memiliki nilai budaya, adat istiadat, bangsa, dan sosial yang masih melekat sebagai bentuk identitas masyarakat di daerah tempat tinggalnya. Kearifan lokal dikembangkan dari satu generasi ke generasi melalui cerita yang diungkapkan secara tulisan maupun lisan dari mulut ke mulut, sehingga kearifan lokal harus dipertahankan agar tatanan sosial dapat terjaga dalam bentuk kekayaan yang harus dijunjung tinggi dan dilestarikan.