

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan program pendidikan dan perangkat mata pelajaran yang dirancang, disusun oleh lembaga penyelenggara pendidikan sebagai acuan untuk peserta didik menjalankan proses kegiatan belajar mengajar yang diberikan kepada sekolah atau lembaga pendidikan untuk menyusun perangkat mata pelajaran disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan disetiap jenjang pendidikannya. Kurikulum adalah suatu program yang telah dibuat oleh Pemerintah untuk diimplementasikan ke sekolah dengan tujuan agar menghasilkan anak didik yang sesuai Undang-Undang Dasar 1945. Hidayati, (2021:2) kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, dan evaluasi atau cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Khoirurrijal, (2022:4) Kurikulum merupakan suatu kompoen pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi-materi pembelajaran secara terstruktur atau terencana dengan baik yang berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial dilingkungan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pendidikan. Suparman, (2020:16) kurikulum sebagai rencana pengalaman belajar yang dapat mempelajari mata pelajaran dan berbagai kegiatan dengan memberikan pengalaman belajar yang bermafaat, sehingga kegiatan belajar bukan hanya dilakukan didalam kelas melainkan kegiatan dapat dilakukan diluar kelas namun atas tanggung jawab sekolah. Pentingnya peranan kurikulum dalam melaksanakan program belajar mengajar perlu

dipahami dengan baik oleh semua unsur yang terlibat dalam pengolahan pendidikan terutama para pendidik atau guru.

Lismina, (2018:6) memaparkan kurikulum merupakan peranan penting dalam sistem pendidikan bukan hanya memberikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, namun dapat memperjelas arah pendidikan dan memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh peserta didik. Dengan adanya kurikulum sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan membuat peserta didik dapat mudah memahami berbagai materi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat komponen yang disusun secara sistematis mencakup strategi belajar mengajar, peraturan-peraturan dan program pembelajaran yang diberikan kepada lembaga pendidikan, sehingga program pembelajaran diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru dan peserta didik.

2. Fungsi Kurikulum

Fungsi kurikulum sebagai alat dan pedoman dalam proses pembelajaran bagi siswa terdapat enam fungsi kurikulum menurut Kusumawati, (2017:9-10) sebagai berikut:

- a. Fungsi penyesuaian adalah memiliki arti bahwa kurikulum merupakan sebuah alat dalam pendidikan yang dapat mengarahkan peserta didik agar memiliki sifat *well adjusted*, adalah mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik maupun lingkungan social, dimana lingkungan senantiasa mengalami perubahan. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki *skil* untuk menyesuaikan dirinya dengan perubahan yang terjadi di lingkungan.
- b. Fungsi integrasi memiliki arti bahwa kurikulum harus mampu berhasil mencetak peserta didik menjadi pribadi yang utuh. Peserta didik pada dasarnya merupakan anggota dan bagian dari masyarakat, oleh karena itu, peserta didik harus memiliki kemampuan yang dibutuhkan dalam masyarakat.

- c. Fungsi diferensiasi ialah kurikulum memiliki makna bahwa kurikulum adalah alat pendidikan yang mampu memberikan pelayanan terhadap keragaman setiap individu, setiap peserta didik memiliki beragam karakteristik baik dari fisik dan psikis yg harus dilayani dengan baik.
- d. Fungsi persiapan adalah pada kurikulum harus mampu mempersiapkan peserta didik di lembaga terkait untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, kurikulum harus mampu mempersiapkan peserta didik dalam hidup bermasyarakat dikala peserta didik tidak dapat melanjutkan pendidikannya.
- e. Fungsi pemilihan ialah kurikulum harus mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih program studi atau program belajar yang diminati dan sesuai dengan kemampuannya untuk meningkatkan fungsi tersebut kurikulum perlu disusun secara lebih baik.
- f. Fungsi diagnostik adalah kurikulum sebagai alat pendidikan yang mampu memberikan arahan dan bantuan kepada peserta didik dalam memahami, menerima kekuatan (potensi), dan kelemahan yang dimiliki, sehingga peserta didik dapat mengetahui kelebihan pada dirinya agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya atau memperbaiki kelemahan yang dihadapi dalam dirinya saat kesulitan belajar.

Berdasarkan fungsi kurikulum disintesis bahwa kurikulum berperan penting dalam jenjang satuan tingkat pendidikan yaitu kurikulum sebagai alat pada program belajar yang disusun dan dirancang agar kurikulum dapat meningkatkan suatu program pendidikan yang lebih baik untuk sekolah dan untuk masyarakat.

B. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat peserta didik, sehingga peserta didik dapat memiliki waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi. Merdeka belajar merupakan program kebijakan baru dalam

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Farhana, (2022:10-11) menyatakan kurikulum merdeka memfokuskan pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, sehingga peserta didik menjadi individu yang mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif. Secara keseluruhan kurikulum merdeka memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menekankan pengembangan kompetensi, karakter, dan kemampuan berpikir peserta didik.

Menurut Manalu (2022:81) kurikulum merdeka ialah kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik untuk diberikan kebebasan dalam mengakses atau mencari ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal, kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan menuntut kekreatifan terhadap guru maupun peserta didik.

Menurut Sigalingging, (2022:10) kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang dikembangkan untuk peserta didik agar lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, serta kompetensi yang harus dipahami dan dikuasi oleh peserta didik.

Menurut Khoirurrijal, (18:2022) kurikulum merdeka adalah kurikulum yang berfokus pada konten-konten yang esensial agar memiliki waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi, kurikulum ini diterapkan untuk melatih kemerdekaan dalam berfikir khususnya kemerdekaan berpikir bagi guru untuk diberikan kepada peserta didik

Menurut Soekamto, (2021:100) mengungkapkan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mempunyai strategi belajar yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu dengan media dan sumber belajar yang bervariasi berbentuk digital bersisian kurikulum yang sederhana dan penilaian menekankan pada kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

Pendapat para ahli dapat disintesisakan bahwa kurikulum merdeka merupakan metode pembelajaran yang mengacu pada pengembangan bakat

dan minat peserta didik, sehingga penerapan dalam kurikulum merdeka memberikan pembelajaran yang berkualitas, menyenangkan, dan menarik kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan lingkungan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

2. Karakteristik Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka mempunyai karakteristik utama untuk mendukung pemulihan dalam pembelajaran, menurut Sigalingging, (2022:10-11) yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis proyek memiliki tujuan untuk mengembangkan *soft skills* dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila.
- b. Fokus pada materi esensial sehingga mempunyai waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalami kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.
- c. Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian pada konteks dan muatan lokal.

3. Proyek Penguat Profil Pelajar Pancasila

Proyek penguat profil pelajar Pancasila merupakan upaya memberikan ruang untuk mencapai kegiatan profil belajar Pancasila di sekolah yaitu dengan pendekatan pembelajaran melalui proyek sebagai sasaran utama untuk mencapai dimensi profil Pancasila, adapun profil pelajar Pancasila merupakan bentuk tujuan pendidikan nasional pada program kurikulum merdeka yang menjadi sasaran utama adalah peserta didik.

Profil pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan atau pedoman untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil ini mudah diingat dan dijalankan baik oleh pelajar agar dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Hidayat, (2023:4-5) proyek penguat profil belajar Pancasila merupakan sarana pencapaian profil pelajar Pancasila dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik

untuk mengalami pengetahuan sebagai proses penguat karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungannya sekitar.

Kemendikbud, (2022:22) berdasarkan pertimbangan tersebut, profil pelajar pancasila terdiri dari enam dimensi yaitu; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif.

Projek penguat profil pelajar Pancasila merupakan bentuk dari pelajar Indonesia yang menjadi seorang pelajar sepanjang hayat dengan memiliki berbagai kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, Pertiwi, (2023:19). Artinya profil pelajar pancasila dapat menerapkan berperilaku sesuai kehidupan bangsa dan bernegara untuk mencerminkan nilai-nilai Pancasila didalam kehidupan.

Dalam mendukung projek penguat profil pelajar pancasila sekolah harus mendukung secara maksimal dengan membangun kegiatan pendukung untuk menghasilkan pelajar yang unggul, adanya kegiatan projek penguat profil pelajar pancasila di sekolah yaitu dapat memberikan pembentukan karakter bangsa pada peserta didik untuk mengetahui nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan pedapat para ahli diatas dapat disintesis bahwa profil pelajar pancasila merupakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui projek profil pancasila dengan sasaran utama yaitu peserta didik yang memiliki tujuan untuk mengetahui nilai-nilai profil pelajar pancasila agar terciptanya generasi penerus bangsa yang berkarakter, dan mengetahui nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan disekitarnya.

4. Fase D

Fase D merupakan tingkat atau jenjang pendidikan dalam penerapan kurikulum yang ada di sekolah, fase D sebagai bentuk kurikulum merdeka yang mempunyai satu fase yaitu untuk tingkatan pendidikan SMP.

Tabel 2.1
Fase

SD	Fase A	Pekan Permainan Tradisional, membuat kegiatan Bersama yang berkaitan dengan mengenalkan dan melakukan berbagai jenis permainan tradisional daerah sendiri atau
----	--------	--

		<p>daerah lain di Indonesia.</p> <p>Fokus: Membiasakan mendengarkan pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya</p>
	Fase B	<p>Khazanah Dongeng, Legenda Tanah Air, membuat kumpulan cerita menarik dan bermakna dari berbagai daerah di Indonesia</p> <p>Fokus: Akhlak kepada manusia</p> <p>Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya</p> <p>Mengumpulkan berbagai warisan budaya (intangible heritage) yang membawa pesan-pesan moral yang masih relevan dengan masa sekarang</p>
	Fase C	<p>Merancang Jalur Wisata Daerah yang berkaitan dengan peninggalan bersejarah tangible dan intangible</p> <p>Fokus: Akhlak kepada manusia</p> <p>Mulai mengenal berbagai kemungkinan interpretasi dan cara pandang ketika dihadapkan dengan dilemma.</p> <p>Memperkenalkan kekayaan budaya lokal beserta kearifannya kepada lingkup masyarakat luas secara kreatif lewat pengalaman indrawi</p>
SMP	Fase D	<p>Mural Akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat saat ini</p> <p>Fokus: Akhlak kepada manusia</p> <p>Mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan.</p> <p>Mengenal sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada cara hidup dan sudut pandang masyarakat dan menyajikan interpretasinya melalui penggambaran visual</p>
SMA	Fase E	<p>Gelaran seni yang memadukan elemen teknologi dan tradisi.</p> <p>Fokus: Akhlak kepada manusia</p> <p>Menghargai perbedaan identitas (ras, agama, dil.) dan menampilkan apresiasinya atas perbedaan dalam bentuk aktivitas. Menggali berbagai warisan budaya terkait seni dan</p>

		menemukan cara mengenalkannya secara luas dengan memanfaatkan teknologi.
--	--	--

Kemendikbud, (2021:39)

Penelitian ini berfokus pada tingkat SMP yaitu Fase D. Elemen dari Fase D yaitu Mural Akuturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya dimasyarakat saat ini. Fokus Akhlak kepada manusia mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan mengenal sejarah berkembang budaya yang berdampak pada cara hidup dan sudut pandang masyarakat dan menyajikan iterpretasinya melalui penggambaran visual.

C. Elektronik Modul

1. Pengertian Elektronik Modul

E-modul (modul elektronik) merupakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat digunakan dan diakses melalui *computer*, *laptop* atau *android*. E-modul ini dimodifikasi dari modul konvensional menjadi sumber media pembelajaran elektronik yang berisi sekumpulan Informasi dirancang, disusun, dan dibuat secara sistematis, terstruktur dan dilengkapi dengan tulisan, gambar, video, maupun suara yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja untuk mendapatkan sumber-sumber informasi pengetahuan. E-modul dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi yang menimbulkan daya tarik dan merangsang peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran.

E-modul sebagai media yang dapat menimbulkan pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran yang menekankan antara guru dan siswa saling berinteraksi, sehingga pembelajaran menggunakan e-modul dapat menyenangkan dan efektif. Adanya penggunaan e-modul dapat memperluas cakrawala pengetahuan, merangsang untuk berpikir, meningkatkan motivasi belajar, dan memudahkan peserta didik saat proses pembelajaran. E-modul yang dibuat berisikan materi yang dilengkapi dengan multimedia bertujuan

untuk memberikan respon balik antara guru kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar.

Nurmayanti, (2015:377) modul elektronik adalah bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri, dengan dilengkapi multimedia seperti animasi, video, audio, dan gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

E-modul dapat meningkatkan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dengan dibuat semenarik mungkin dan dapat dikembangkan dengan dilengkapi berbagai multimedia yang sesuai untuk digunakan, Herawati, (2018:182) e-modul atau elektronik modul adalah modul yang terdiri dari teks gambar atau keduanya yang berisi materi elektronik digital, disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Laili, (2019:308) menyatakan bahwa e-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui elektronik berupa komputer maupun *smartphone* hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut Widiana, (2021: 3731) e-modul ialah bentuk informasi pembelajaran yang terstruktur mengenai materi ajar untuk peserta didik dengan dibuat secara efektif dan efisien yang didalamnya memuat suatu pedoman dalam proses pembelajaran secara sistematis dan bisa digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan para ahli diatas dapat disintesiskan bahwa e-modul merupakan seperangkat alat elektronik seperti komputer, *laptop*, dan gawai yang berisikan sumber informasi dapat diakses secara mandiri dilengkapi multimedia sebagai daya tarik pembaca yaitu audio, video, atau gambar sehingga e-modul digunakan untuk memudahkan peserta didik dan memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran secara terstruktur.

2. Manfaat Elektronik Modul

keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dan diketahui dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam memilih, menerapkan, menyampaikan, dan menerima informasi pengetahuan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. E-modul memberikan manfaat agar mempermudah penyampaian materi sehingga dapat menimbulkan daya tarik dan motivasi peserta didik untuk mendapatkan informasi. Adapun menurut Najamuddin, (2021:101) terdapat tiga manfaat penting dalam menggunakan media elektronik sebagai sumber proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan informasi baru dan memperluas ilmu pengetahuan yang ada didalam lingkungan sekitar.
- b. Dapat merangsang pikiran seseorang untuk berfikir lebih luas sehingga materi-materi yang dibuat menjadi referensi untuk dikembangkan lagi oleh peserta didik.
- c. Bersikap dan berkembang lebih lanjut ketika menggunakan media elektronik untuk proses belajar mengajar.

D. Komik Elektronik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan media pembelajaran visual dalam menyampaikan pesan informasi secara singkat memiliki hubungan erat pada gambar yang berkaitan satu sama lain untuk membentuk sebuah cerita yang dirancang, disusun, dan dibuat secara sistematis terdapat karakter disetiap dialognya. Komik mempunyai peranan positif dalam mengembangkan kebiasaan membaca dengan imajinasi dan kreasi, sehingga komik sebagai alat media pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap cerita yang ingin disampaikan.

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan panduan kata-kata, secara umum komik sebagai cerita bergambar atau balon udara yang

menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada orang yang melihatnya. Sawitri, (2019:23).

Komik dapat digunakan untuk media belajar yang menyampaikan ilmu pengetahuan dengan karakter masing-masing mempunyai isi cerita yang singkat sehingga mudah dipahami, Siregar, (2021:116) menyatakan bahwa komik merupakan bentuk pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas, dengan adanya komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sehari-hari oleh peserta didik.

Komik dapat dikembangkan menjadi komik elektronik berjenis multimedia yaitu dengan dibuat menggunakan aplikasi, sehingga komik elektronik dapat berbentuk seperti buku secara nyata dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmadhani, (2022:254) komik digital merupakan media komunikasi visual berbentuk cerita kartun yang mengungkapkan karakter dalam satu cerita dibuat dengan urutan-urutan gambar untuk memberikan hiburan atau pesan kepada pembaca yang disajikan melalui media elektronik.

Beberapa menurut para ahli diatas dapat disintesisasikan bahwa e-modul komik ialah media elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena komik dirancang dan dibuat secara singkat untuk menyampaikan pesan informasi dalam wujud yang berkaitan dengan gambar, animasi, video dan suara, komik ini memiliki daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Ciri-Ciri Komik

Komik memiliki lima ciri-ciri menurut Siregar, (2021:118) adalah seagai berikut:

a. Bersifat Proposional

Komik bersifat proposional artinya pembaca dalam membaca komik dapat terlibat langsung secara nyata dari emosional pada pelaku utama isi cerita dalam komik tersebut.

b. Humor yang kasar

Komik bersifat humor artinya menggunakan bahasa lisan yang mudah dimengerti sehingga bentuk isi cerita yang disampaikan membuat pembaca tertawa dan memiliki rasa bahagia.

c. Bahasa percakapan (bahasa pasaran)

Komik menggunakan bahasa sehari-hari akan lebih mudah diketahui dan dimengerti, karena Bahasa sehari-hari adalah Bahasa yang sering didengar dan sering diucapkan bagi pembaca.

d. Penyederhanaan perilaku

Komik memiliki perilaku yang sederhana, menggambarkan moral, atau jiwa perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan, mudah diterka, dan mudah diketahui.

e. Bersifat kepahlawanan

Komik bersifat pahlawan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja dan mengetahui pahlawannya. Mengembangkan media yang menggunakan komik harus diperhatikan pada bagian-bagian dari komik itu sendiri.

3. Jenis – Jenis Komik

Komik dapat dilihat dalam bentuk maupun dari segi penampilan atau kemasan. Adapun komik menurut Sawitri, (2019:24-25) dibedakan menjadi tiga yaitu:

a. Komik *Strip* (comic strip)

Komik *strip* adalah komik terdiri dari beberapa gambar panel yang dapat dilihat dari segi isi cerita dalam mengungkapkan sebuah gagasan secara utuh dengan gambar dan gagasan yang disampaikan hanya sedikit, komik *strip* ini hanya melibatkan satu fokus pembicaraan yaitu memberi

tanggapan terhadap peristiwa atau informasi pengetahuan yang didapatkan dan isu-isu mutakhir dalam isi cerita komik tersebut.

b. Komik Buku

Komik buku merupakan komik yang isi ceritanya berseri dan satu judul buku komik memiliki berpuluh-puluh seri seperti tidak ada habisnya, komik ini menampilkan atau menunjukkan cerita yang berkelanjutan dan ada cerita yang tidak berkelanjutan.

c. Komik Humor dan Petualangan

Komik humor dan petualangan termasuk komik yang digemari oleh kalangan anak-anak, isi cerita dalam komik ini menampilkan dan mengundang sesuatu yang lucu sehingga pembaca tertawa ketika melihat atau membacanya. Humor pada komik biasanya diperoleh dari berbagai cara yaitu dapat diketahui dari gambar, ukuran tubuh, segi potongan, dan kata-kata yang digunakan dalam isi cerita komik.

d. Komik Petualangan

Komik ini menunjukkan atau menampilkan cerita petualangan pada tokoh dalam mengejar, mencari, membela, perekelahian, dan perjuangan yang termasuk dalam petualangan. Komik petualangan memperlihatkan dua kelompok tokoh yaitu kelompok baik dan kelompok jahat yang saling mempertahankan sesuatu atau mempertahankan prinsip masing-masing sehingga kelompok baik yang menjadi pemenang walaupun sebelumnya mempunyai banyak kesulitan.

E. *Flipbook Maker*

1. Pengertian *Flipbook Maker*

Flipbook maker merupakan aplikasi untuk membuat buku digital yang tidak hanya berupa teks akan tetapi *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja, Hidayatullah, (2016: 84). *Flipbook maker* dapat didownload secara free di internet dapat di akses menggunakan laptop atau link yang sudah dibuat menggunakan *flipbook maker* dapat diakses menggunakan gawai (android). Adapun *flip*

mempunyai arti balik, *flipbook maker* ialah berbentuk buku layaknya secara nyata yang dapat dibolak-balik dari satu halaman ke halaman berikutnya dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital.

Flipbook maker adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*, Handayani, (2020:86). Menggunakan *flipbook maker* dalam pembelajar yaitu dapat menjadi sebagai media yang interaktif, mudah menambahkan berbagai jenis media, dan *flipbook maker* dapat menyisipkan link atau video youtube.

Prihatiningtyas, (2020:58) *flipbook maker* ialah buku yang memiliki rangkaian gambar dan dapat berubah-ubah dari satu halaman ke halaman berikutnya secara berurutan dengan menstimulasikan gerakan atau memiliki perubahan lainnya. *flipbook maker* suatu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan, akan tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak monoton, Wibowo, (2018:149).

Safitri, (2015:3) *flipbook maker* dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang menarik dan mudah dilaksanakan. *Flipbook maker* mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie*, sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional.

Beberapa pendapat para ahli diatas dapat disintesisikan bahwa *flipbook maker* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran elektronik layaknya seperti buku yang dapat dibolak-balik secara nyata dengan memiliki multimedia seperti gambar, grafik, suara, link, dan video agar lebih menarik untuk digunakan, sehingga *flipbook maker* dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran karena menggunakan *flipbook maker* memiliki banyak fitur yang dapat diakses secara mudah.

2. Tahap pengembangan *flipbook maker*

Pengembangan *flipbook maker* mempunyai langkah-langkah yang dibuat secara berurutan. Menurut Handayani, (2020:86) tahap pengembangan *flipbook maker* ialah sebagai berikut:

a. Mendownload *software flipbook maker*

File dapat berupa PDF, text, gambar ataupun suara.

- 1) Buka aplikasi *Kvisoft flipbook maker*, *start > all program > kvisoft > Kvisoft > flipbook maker pro*.
- 2) Kita dapat mengimport berbagai macam jenis file, misalnya PDF, file gambar, file video ataupun file SWF.
- 3) File-file tersebut harus berjenis file PDF, JPGE, file video AVI ataupun file SWF.
- 4) Pada menu *page edit* terdapat 3 buah layer.
- 5) Selesai menambahkan pada sebuah halaman *flipbook*, langkah selanjutnya yaitu mendesain tampilan *flipbook*. Langsung saja kita menuju menu *design*.
- 6) Pada menu ini terdapat dua layer, layer kiri untuk mengubah-ubah tampilan *flash flipbook* yang akan kita buat sedang layer kanan berisi pratinjau halaman *flipbook* yang kita buat.
- 7) Ubah-ubah sesuai dengan kreasi anda masing-masing.
- 8) Setelah semua selesai, langkah terakhir yaitu mempublish semua file beserta perubahan yang sudah kita buat kedalam satu file.
- 9) Kita pilih *exe* pada layer sebelah kiri, kemudian pada layer sebelah kanan kita menentukan tempat hasil publish *flipbook* kita pada kolom file folder, nama *flipbook* kita pada kolom file nama. Kemudian tekan tombol start.

b. Untuk mendapatkan tampilan yang bagus dan menarik, bisa menyesuaikan dengan keinginan masing-masing. Maka memilih *style* dalam buku digital.

c. Bila telah yakin dengan bentuk buku digital yang dikehendaki dengan mengklik publish maka buku digital telah siap dibaca siapapun.

F. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu bagian dari budaya masyarakat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat dan dikembangkan dari satu generasi ke generasi secara turun temurun berbentuk religi, budaya, atau adat istiadat pada umumnya melalui cerita yang diungkapkan secara lisan maupun tulisan dari mulut ke mulut sebagai warisan masa lalu yang berasal dari leluhur untuk diberikan kepada penerusnya, dengan demikian kearifan lokal sebagai pandangan hidup dan pedoman ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang mempunyai nilai-nilai budaya berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal untuk mempertahankan, menunjukkan, menjaga, dan melestarikan nilai-nilai budaya.

Kearifan lokal secara etimologi merupakan kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*), Hammar, (2017:107). Kearifan lokal sebagai pandangan masyarakat setempat yang bersifat bijaksana, bernilai baik, dan sudah tertanam dalam jati diri yang diikuti oleh anggota masyarakat secara turun temurun dan setiap daerah memiliki kearifan lokal berbeda-beda tergantung dari lingkungan serta kebutuhan hidup masyarakat setempat. Kearifan lokal mempunyai nilai-nilai yang harus diakui, dipahami, dan dihargai oleh suatu masyarakat yang menjadi landasan berperilaku dalam hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan Tuhan yaitu berperilaku berupa nilai keadilan, kejujuran, kebersamaan, keseimbangan, keberlanjutan, kerukunan, keselarasan, dan kepatutan.

Menurut Mangundjaya, (2019:6) menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan bagian budaya dari masyarakat setempat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan suatu masyarakat yang telah diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui cerita dari mulut ke mulut.

Menurut Saidah, (2020:6) kearifan lokal merupakan sebuah istilah untuk menunjukkan kekhasan yang menjadi pandangan dan cara hidup masyarakat disuatu daerah tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan bentuk budaya, adat istiadat, dan ilmu pengetahuan terhadap nilai-nilai budaya masyarakat yang telah diwariskan oleh para leluhur dari generasi ke generasi dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat sebagai identitas ciri khas diderahnya masing-masing yang berkembang sampai sekarang, sehingga kearifan lokal harus dilestarikan dan dijaga oleh generasi penerus bangsa.

2. Ciri-Ciri Kearifan Lokal

Kearifan lokal pada petiap daerah mempunyai ciri khas dan nilai budaya masing-masing terdapat lima ciri-ciri kearifan lokal menurut Mangundjaya, (2019:7-8) sebagai berikut:

a. Dapat bertahan terhadap budaya asing.

Kearifan lokal berasal dari nilai-nilai budaya yang telah bertahan secara turun temurun diwariskan dan menjadi bagian dari kehidupan suatu masyarakat dan bangsa.

b. Memiliki kemampuan untuk mengakomodasi unsur budaya asing terhadap budaya asli.

Kearifan lokal ialah sesuatu yang feksibel sehingga adanya unsur budaya asing dapat diatasi tanpa merusak kearifan lokal yang ada di masyarakat tersebut.

c. Memiliki kemampuan mengintegrasikan unsur budaya asing kedalam budaya asli.

Kearifan lokal mampu menitegrasikan budaya asing masuk ke dalam karakteristik kearifan lokal yang ada sehingga menjadi satu kesatuan yang indah.

d. Mempunyai kemampuan untuk mengendalikan dampak negatif budaya asing.

Kearifan lokal ialah suatu warisan adat istiadat dan budaya yang telah turun temurun, hal ini menyebabkan tidak bisa dihilangkan dalam waktu yang cepat.

- e. Memiliki kemampuan untuk memberi arah pada perkembangan budaya.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang diajarkan oleh suatu masyarakat yang menjadi pedoman untuk bersikap dan bertindak

3. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal mempunyai fungsi yang sangat penting didalam kehidupan sosial masyarakat, karena memberikan pandangan serta memotivasi hidup agar selalu mengembangkan budaya di dalam daerah, dengan demikian kearifan lokal akan berfungsi untuk menumbuhkan jati diri dan kesejahteraan masyarakat dalam melestarikan budaya kearifan lokal. Adapun fungsi kearifan lokal menurut Mangundjaya, (2019:8-9) yaitu:

- a. Konversi pelestarian sumber daya alam.

Sumber daya alam dapat dikategorikan dengan kearifan lokal, karena dengan adanya kearifan lokal akan membantu masyarakat dalam melakukan konservasi dan pelestarian sumber daya alam yang berlandaskan pada nilai-nilai dan tradisi yang dianut oleh masyarakat tersebut.

- b. Sebagai pengembangan sumber daya manusia.

Kearifan lokal mencakup pada nilai-nilai yang menjadi acuan sikap dan perilaku seseorang. Hal ini berhubungan dengan proses pengembangan sumber daya manusia, sehingga berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlandaskan pada kearifan lokal sesuai dengan kearifan lokal pada daerahnya masing-masing.

- c. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Kearifan lokal disuatu daerah dan masyarakat tidak akan lepas dari nilai-nilai budaya yang melekat di masyarakat tersebut, dengan hal ini

kearifan lokal berlandaskan ilmu pengetahuan dan kebudayaan di masyarakat akan selalu berkembang.

d. Sebagai petunjuk kepercayaan, sastra dan pantangan.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai tradisi, adat istiadat yang menjadi penuntun seseorang untuk bersikap dan berperilaku. Hal ini ditampilkan dalam bentuk kepercayaan, karna seni, sastra, dan norma-norma masyarakat yang berisikan acuan serta pantangan untuk bertindak.

e. Bermakna sosial

Kearifan lokal memiliki makna sosial yang melibatkan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya kearifan lokal tersebut, maka dapat menjadi ciri khas sendiri dari suatu masyarakat tersebut.

f. Berhubungan dengan etika dan moral

Kearifan lokal dapat berwujud dalam berbagai upacara keagamaan yang berhubungan dengan tata nilai, etika maupun moral yang dianut oleh masyarakat.

G. Pakaian Tradisional

1. Pengertian Pakaian Tradisional

Pakaian merupakan suatu pokok penting dalam kehidupan manusia sehari-hari yang memiliki hubungan erat dan memberikan pengaruh pada manusia dari zaman dahulu hingga zaman sekarang, pakaian menjadi alat pelindung atau penutup tubuh manusia yang dapat memperindah penampilan dengan dibuat sebagus mungkin agar menarik ketika digunakan. Pakaian tradisional adalah pakaian yang mencerminkan identitas kehidupan seseorang, sehingga dalam menggunakan pakaian tersebut seseorang dapat menonjolkan status sosial, identitas, asal daerah yang menjadi ciri khas adat istiadat, kebiasaan, dan budaya yang dimilikinya, menggunakan pakaian tradisional mempunyai arti tersendiri pada simbol dan makna yang dapat diketahui dari aksesoris, warna, model, dan bentuk pada pakaiannya.

Menurut Darmawiguna, (2017:40) mengungkapkan pakaian tradisional ialah simbol kebudayaan dari daerah untuk menunjukkan atau melihatkan

nama daerah tempat tinggalnya dan pakaian tradisional yang digunakan menjadi identitas agar diketahui oleh orang lain.

Menurut Nasruddin, (2018:6) pakaian tradisional merupakan bentuk salah satu unsur-unsur budaya dari masyarakat secara turun-temurun yang selalu berkembang dan tumbuh secara cepat sehingga dapat menyesuaikan dengan lingkungannya.

Menurut Samsudin, (2021:3) pakaian tradisional adalah pakaian yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai nilai-nilai budaya yang pemahamannya dapat diketahui dari simbol-simbol dalam aksesoris yang digunakan pada pakaian tradisional.

Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pakaian tradisional merupakan pakaian yang digunakan dalam kehidupan masyarakat secara turun temurun dari generasi kegenerasi yang akan datang, adapun pakaian tradisional sebagai pelindung tubuh dibuat dan dijahit yang mempunyai arti, makna, simbol, status sosial, dan identitas yang mencerminkan nilai-nilai budaya pada masing-masing asal tempat daerahnya.

2. Pakaian Tradisional Pontianak

a. Pengertian Pakaian Tradisional Pontianak

Pakaian melayu ialah pakaian menutup aurat yang melindungi tubuh dengan memberikan keindahan nilai budaya dan menjadi ketentuan adat pada bentuk yaitu corak (motif), warna, pemakaian, dan penggunaan pakaiannya. Pakaian tradisional Pontianak adalah baju kurung dan baju telok belanga, baju kurung digunakan oleh perempuan dan telok belanga digunakan oleh laki-laki. Baju melayu mempunyai kesamaan dengan negara lain, akan tetapi baju kurung melayu Pontianak mempunyai perbedaan yaitu dapat diketahui pada kain corak yang digunakan.

Kain yang digunakan pada masyarakat melayu Pontianak ialah kain corak insang, menurut Imaniyah, (2022:2) kain corak insang merupakan kain khas tradisional masyarakat Klimantan Barat kota Pontianak, kain corak insang terinspirasi dari masyarakat Pontianak yang tinggalnya

disepanjang aliran sungai kapuas sebagai mata pencariannya yaitu menangkap ikan ditepi sungai kapuas.

Menurut Hayati, (2021:63-64) pemikiran inspirasi masyarakat melayu Pontianak yang memberikan makna arti dari kain corak insang yaitu simbol kehidupan, bernafas, bergerak, rasa cinta pada alam dan dilingkunnya agar masyarakat kota Pontianak selalu jaya, damai, tertram, dan selalu memberikan nilai-nilai kehidupan yang baik bagi masyarakat sekitar.

Pakaian tradisional baju kurung dan telok belanga tidak hanya digunakan oleh kalangan penjabat saja, akan tetapi semua masyarakat dapat menggunakan pakaian tersebut sebagai bentuk melestarikan dan menunjukkan identitas masyarakat di kota Pontianak.

b. Sejarah Pakaian Tradisional Pontianak

Munculnya baju kurung di kota Pontianak yaitu dimulai dengan kerajaan Pontianak pada tahun 1771 hingga tahun 1990 kesultanan kadriah mengalami masa kejayaan, pada masa itu kegiatan menenun didalam masyarakat melayu Pontianak berlangsung semarak hingga dihasilkan jenis motif kain yang bermutu tinggi, yaitu motif tertua dengan dinamakan kain tenun corak insang yang dijumpai pada masa pemerintahan Sultan Syarif Abduraman Al-kadri, Hayati, (2021:61-64).

Sejarah pakaian tradisional pontinak yaitu baju kurung dan telok belanga yang dilengkapi dengan kain corak insang menjadi terkenal diseluruh daerah Kalimantan barat. Kain corak insang melambangkan identitas, simbol, nilai-nilai budaya, dan status sosial pada masyarakat Melayu Pontianak, dengan pemikiran inspirasi masyarakat melayu Pontianak memberikan arti kain corak insang yaitu simbol kehidupan, bernafas, bergerak, rasa cita pada alam dan lingkunnya agar masyarakat kota Pontianak selalu berjaya dan selalu memberikan nilai-nilai kehidupan yang baik bagi generasi yang akan datang.

c. Fungsi Pakaian Tradisional Pontianak

Pakaian tradisional melayu Pontianak dapat digunakan dalam berbagai macam acara menurut Hayati, (2021:61) fungsi pakaian Pontianak sebagai berikut:

- 1) Acara upacara hari jadi kota Pontianak
- 2) Acara pernikahan
- 3) Acara perlombaan
- 4) Acara peringatan yang berkaitan dengan budaya melayu

Fungsi pakaian tradisional Pontianak digunakan bukan hanya dikalangan pejabat namun digunakan oleh anggota seluruh masyarakat melayu seperti bujang dare, dan peringatan hari jadi kota yang diadakan upacara, setiap mengikuti upacara wajib menggunakan baju kurung dan teluk belanga dengan hal ini dapat menunjukkan serta melestarikan budaya suku melayu di pemerintahan kota Pontianak.

3. Pakaian Tradisional Sintang

a. Pengertian Pakaian Tradisional Sintang

Masyarakat sintang mempunyai kehidupan yang penuh makna dan simbol dalam menggambarkan nilai-nilai hidup masyarakat, hal ini dapat diketahui dengan motif pakaian kain tenun ikat sintang yang terinspirasi dari lingkungan masyarakat sekitar yaitu pada masyarakat Sintang dapat dilihat dari tumbuhan, hewan, dan sungai. Menurut Tjandra, (2022:34) mengungkapkan pada umumnya motif khas pakaian sintang adalah motif *rabing (reptil)* yang dibuat oleh penenun berusia lanjut dan sudah memiliki pengalaman yang banyak.

Menurut Nurani, (2021:74) menyatakan pakaian sintang mempunyai berbagai motif salah satunya yang menjadi khas sintang ialah motif *rabing* artinya mempercayai kekuatan motif buaya atau hewan yang mengingat tentang kepercayaan nenek moyang atau penguasa air akan keberadaan *rabing*. *Rabing* akan muncul apabila manusia merusak habitatnya dan nenek moyang percaya bahwa bencana alam serta serangan hewan buas merupakan imbas balik dari perlakuan manusia kepada alam.

b. Sejarah pakaian Sintang

Sejarah pakain tenun ikat sintang sudah ada sejak zaman dahulu dan nenek moyang Kalimantan Barat telah mewariskan kepandaian menun berkembang di Kabupaten Sintang yaitu dari suku Dayak Iban, Dayak Desa, dan Dayak Ketungau, Nurcahyani, (2018:60). Daerah sintang pembuatan kain tenun dilakukan oleh kaum wanita yang telah berumur dari tahap membuat benang dari kapas, memintal benang, mengikat benang dalam alat, dan yang terakhir pencelup warna sampai dengan menjadi sebuah kain.

Menurut Tjandra, (2022:33-34) menyatakan bahwa motif kain tenun sintang dibuat dengan cara mengikat-ikat benang agar membentuk pola atau gambar yang mempunyai motif khas menggambarkan kehidupan dan kepercayaan masyarakat, sebelum membuat dan menciptakan kain tenun ikat pada masyarakat sintang melakukan ritual-ritual dengan tujuan agar hasilnya memuaskan, karena motif yang dihasilkan mengandung makna tersirat berasal dari inspirasi pengetahuan para leluhur, petuah, pantangan dan semangat dalam kehidupan masyarakat.

c. Fungsi Pakaian Sintang

Pakaian tradisional sintang dikategorikan dalam kain tenun ikat sebagai warisan leluhur secara turun-temurun yang mempunyai fungsi sebagai pakaian mewah di dalam masyarakatnya, menurut Tjandra, (2022:31-32) fungsi pakaian Sintang sebagai berikut:

- 1) Acara pernikahan
- 2) Acara upacara adat
- 3) Acara gawai tutup tahun atau panen

4. Pakaian Tradisional Dayak Kalimantan Barat

a. Pengertian pakaian Dayak Kalimantan Barat

Pakaian tradisional adat suku dayak Kalimantan menggunakan pakaian yang sangat sederhana, pakaian adat tersebut bernama king baba dan king bibingge. Pakaian king baba digunakan untuk laki-laki sedangkan king bibingge digunakan untuk perempuan, menurut Darmadi, (2016:332) mengungkapkan pakaian king baba dan king bibingge terbuat dari bahan kulit kayu tanaman ampuro atau kayu kapuo.

Pakaian Dayak Kalimantan barat dijadikan sebagai celana atau cawat, dan baju dengan kedua jenis tanaman yaitu tumbuhan endemik di Kalimantan barat yang memiliki kandungan serat tinggi untuk membuat pakaian dari kulit kayu tersebut pembuatan pakaian harus dipukul-pukul menggunakan palu bulat di dalam air sehingga hanya tersisa seratnya, setelah lentur kulit tersebut dijemur dan dihias sesuai dengan motif lukisan-lukisan khas dayak menggunakan bahan pewarna alami, kulit kayu dibentuk meyerupai rompi tanpa lengan dan celana.

b. Sejarah Pakaian Dayak Kalimantan Barat

Pakaian dayak merupakan alat pelindung tubuh yang digunakan oleh manusia sebagai petunjuk identitas suku dayak tertentu disetiap asal daerahnya masing-masing, sejarah pakaian dayak pada zaman dahulu tidak untuk diperjual belikan dan pakaian dayak jika diperjual belikan, dengan demikian pakaian tersebut hanya untuk memenuhi kehidupan sehari-hari yang diperlukan oleh masyarakat dilingkungannya.

Menurut Darmadi, (2016: 332) pakaian dayak terbuat dari kulit tanaman *amupro* atau kayu *kapuo* kedua jenis kayu ini termasuk dalam tumbuhan di Kalimantan yang mempunyai kandungan serat tinggi untuk dijadikan pakaian king baba dan king bibingge dengan bentuk seperti rompi.

Motif dayak mempunyai beberapa unsur ide yang menggunakan alam disekitar sebagai bentuk motifnya agar motif yang dibuat menunjukkan identitas lengkap dan menunjukkan motif leluhur khas suku Dayak, Norbeti, (2021:168).

Pakaian king baba dan king bibinge terkenal di Kalimantan barat dan selalu digunakan dalam acara-acara adat, hal ini menunjukkan bahwa menggunakan pakaian Dayak dibolehkan untuk masyarakat yang ingin menggunakannya dan memakai pakaian Dayak dapat disesuaikan dengan kehidupan dalam kegiatan masyarakat sehari-hari.

c. Fungsi Pakaian Dayak Kalimantan Barat

Pakaian tradisional Kalimantan Barat mempunyai berbagai fungsi yang berkaitan dengan aspek sosial, ekonomi, identitas dan keagamaan masyarakat yang diberikan oleh orang zaman dahulu secara turun-temurun. Adapun fungsi pakaian Dayak Kalimantan Barat sebagai berikut:

- 1) Acara pernikahan
- 2) Acara gawai dayak (pesta)
- 3) Acara upacara keagamaan

H. Penelitian Relevan

1. Edi Wibowo dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tahun 2018 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan *Flipbook Maker*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi baik 3,23 dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik 3,28, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa baik 3,02. Respon peserta didik sangat menarik, 3,33 uji coba kelompok kecil dan 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru sangat menarik 3,64. Ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan.
2. Arum Puspita Nur Illahi dari PGSD FIP UNESA tahun 2023 dengan judul Pengembangan E-Modul Ips Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang Bagi Siswa Kelas V Sd. Hasil Penelitian pada e-modul melewati uji validasi materi dan media. uji validasi materi memperoleh nilai 78% dengan kategori valid, revisi ringan. Uji validasi media memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat valid, tanpa revisi. Kemudian dilaksanakan uji coba pada

siswa kelas V SDN Talunkidul Jombang sebanyak 35 siswa. Berdasarkan kuesioner angket respon siswa didapatkan nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Adapun kuesioner angket respon guru mendapat nilai sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa e-modul IPS berbasis kearifan lokal Kabupaten Jombang telah layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Yuni Maisarah dari Institut Keguruan IKIP PGRI Pontianak tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 16 Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi". Tahapan penelitian ini menggunakan tahapan Research and Development (R&D). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket Teknik dokumentasi adalah cara mendapatkan atau memperoleh informasi dengan cara meneliti dokumen atau arsip Kuesioner digunakan dalam validasi ahli, penilaian guru dan tanggapan siswa Hasil pengembangan media pembelajaran flipbook diketahui bahwa: (1) media pembelajaran flipbook layak digunakan di SMPN 16 Pontianak berdasarkan tingkat kelayakan dan tanggapan siswa yang telah diperoleh (2) tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi (96,66%) dan ahli media (90,5) termasuk kriteria "sangat layak" untuk digunakan (3) hasil respon siswa media pembelajaran sebesar (85,64%) termasuk kriteria "sangat baik" 1 Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran Flipbooklayak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Januarli Yulius dari Institut Keguruan IKIP PGRI Pontianak tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Penyederhanaan Logika Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi. Hasil penelitian media pembelajaran berbasis android pada materi Penyederhanaan Logika telah teruji kelayakannya oleh ahli media dan diperoleh hasil 85% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil pengujian

oleh ahli materi diperoleh 79% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil respon mahasiswa berjumlah 29 mahasiswa diperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 3,22 dengan kategori “Baik”. Sehingga secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan.

5. Dwi Agustin tahun 2022 dengan judul Pengembangan E-modul Menggunakan *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan E-modul oleh validator ahli materi dan bahasa mendapatkan presentase 85,7% dengan kriteria “sangat layak”, dari validator ahli IT mendapatkan presentase 96,9% dengan kriteria “sangat layak. kemudian dari respon peserta didik skala kecil mendapatkan 98,9% dengan kriteria “sangat menarik” pada skala besar mendapatkan 96,5% dengan kriteria “sangat menarik” dan respon pendidik mendapatkan 85,3% dengan kriteria “sangat menarik” dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dan menunjang dalam proses pembelajaran.