

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu Negara tentunya dipengaruhi oleh kualitas Pendidikan sebab sumber daya manusia akan berkualitas apabila sudah menempuh pendidikan. Sangat penting untuk mempunyai sumber daya manusia yang unggul sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan dalam suatu bangsa.

Jika berbicara tentang Pendidikan, tentunya tidak terlepas dari pembahasan kurikulum yang digunakan dalam mendukung Pendidikan. Kurikulum merupakan suatu komponen penting dalam proses Pendidikan. Kurikulum dimaksud sebagai suatu program yang disediakan untuk peserta didik. Program pembelajaran dalam wujud aktivitas belajar, tujuannya untuk menambah tingkat pertumbuhan serta perkembangan peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan kurikulum ialah suatu proses yang merata sebagai wujud kebijakan nasional dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan visi, misi serta strategi yang dimiliki dari pembelajaran nasional. Proses pengembangan kurikulum yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring serta penilaian.

Pada tahun 2019 Mendikbud telah mengubah kurikulum 2013 menjadi kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). Kurikulum merdeka ialah kurikulum yang menekankan kepada intrakurikuler, di mana peserta didik dituntut membuat konten yang lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Perubahan kerangka kurikulum tentu menuntut menyesuaikan diri dari semua komponen sistem pembelajaran. Tujuan perubahan kurikulum yakni untuk menanggulangi krisis belajar (*learning crisis*).

Merdeka Belajar ialah sesuatu program kebijakan baru Kementerian Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia(Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Mendikbud pada tahun 2019. Merdeka belajar maksudnya kebebasan belajar, ialah membagikan peluang kepada peserta didik belajar sebebas mungkin untuk belajar dengan tenang, santai, serta senang tanpa tekanan pikiran serta tekanan dengan memperhatikan bakat sesungguhnya dengan tanpa paksaan untuk lebih menguasai suatu bidang selain kemampuannya sehingga peserta didik memiliki portofolio yang sesuai dengan *passion*.

Masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh. Sebagian besar bahan ajar atau modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul cetak yang digunakan guru kurang diminati peserta didik sehingga pembelajaran cenderung monoton. Oleh karena itu guru harus mampu merancang bahan ajar yang inovatif, variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Cara yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran adalah dengan membuat bahan ajar berupa e-modul. E-modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dibuat berdasarkan pengalaman belajar yang telah didesain dan dirancang untuk membentuk peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. E-Modul juga merupakan suatu modul berbentuk elektronik yang dikemas secara utuh dan sistematis yang di dalamnya terdapat petunjuk belajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar sendiri tanpa bantuan dari guru.

Dalam penerapan kurikulum merdeka, peserta didik dituntut untuk menciptakan atau melaksanakan suatu proyek. Pembelajaran Berbasis Projek pada umumnya ialah prosedur belajar yang menggunakan permasalahan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan serta mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara

nyata. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan peluang kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek untuk memberikan pengalaman belajar yang mempunyai makna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik dibentuk berdasarkan suatu produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek tersebut.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ialah suatu upaya buat menggapai Profil Pelajar Pancasila dengan mengenakan pembelajaran paradigma baru. Tidak cuma itu, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ialah sesuatu pendekatan pembelajaran lewat proyek dengan sasaran utama buat mencapai ukuran Profil Pelajar Pancasila. Partisipan didik hendak belajar menelaah tema- tema tertentu selaku prioritas masing- masing tahunnya. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila bertujuan buat menguatkan upaya pencapaian profil pelajar Pancasila yang menuju pada Standar Kompetensi Lulusan.

Secara muatan, proyek profil harus mengacu pada capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan fase partisipan didik, serta tidak harus berhubungan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran. Secara pengelolaan waktu penerapan, proyek dapat dilaksanakan dengan menjumlah alokasi jam pelajaran proyek dari seluruh mata pelajaran dan jumlah total waktu pelaksanaan tiap- masing- masing proyek tidak harus sama. Proyek buat memantapkan pencapaian profil pelajar Pancasila dibesarkan bersumber pada tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila ini tidak ditunjukkan untuk menggapai capaian pembelajaran tertentu dan tidak terikat pada suatu materi mata Pelajaran.

Peserta didik dituntut sesuai dimensi, dalam kurikulum merdeka ini memiliki 6 dimensi, (1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, (2) *Berkebinekaan* Global, (3) Bergotong Royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar Kritis dan (6) Kreatif. Penelitian ini difokuskan pada tingkat SMP di fase D dengan tema kearifan lokal.

Tema yang dipilih yaitu kearifan lokal karena kearifan lokal merupakan suatu budaya Masyarakat yang sangat berarti buat dilestarikan paling utama pada masa saat ini. Dimana banyak budaya asing yang masuk di tengah warga masyarakat paling utama pelajar wajib paham makna berarti dari kearifan lokal untuk mencegah budaya yang ada tidak mudah bercampur dengan budaya baru yang masuk.

Konsep utama kearifan lokal yaitu lebih menekankan kepada lokalitas dan tidak harus merupakan suatu budaya yang telah diwariskan secara turun temurun. Budaya ini sudah mulai luntur pada generasi penerus bangsa jika tidak dihidupkan dan dibiasakan kembali. Karya sastra berlatar keragaman budaya serta kearifan lokal perlu terus didorong untuk tumbuh. Keragaman budaya yang dibahas dalam cerita fiksi dipercaya bisa pula merekatkan kembali persatuan bangsa yang belakangan ini terancam. Bermunculannya karya sastra yang menampilkan kekayaan budaya dan kearifan lokal sebagian wilayah bisa membantu masyarakat pembaca memahami kehidupan masyarakat daerah lain dari bermacam aspek. Bahasa Indonesia yakni salah satu mata pelajaran yang didalamnya muat materi yang mempunyai aspek- aspek kehidupan manusia sehari- hari. Aspek tersebut mengkaji seperangkat peristiwa, realitas, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dari pelajaran bahasa Indonesia, partisipan didik diarahkan buat dapat jadi masyarakat negeri Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta masyarakat negeri yang cinta damai.

Pembelajaran kearifan lokal dipadukan dengan pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah cocok, karena dengan tujuan bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang telah terjadi di kehidupan sehari-hari peserta didik sesuai dengan kemampuan belajarnya. Kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat pada materi teks tanggapan, yaitu peserta didik memberikan pendapat berupa pujian atau

kritik secara objektif terhadap karya seni dan fenomena sosial yang dilihatnya.

Kearifan lokal memiliki isi nilai kehidupan yang besar serta layak terus digali, dibesarkan, dan dilestarikan sebagai antitesis maupun perubahan sosial budaya serta modernisasi. Salah satu kearifan lokal yang terdapat ialah makanan tradisional. Makanan tradisional pula berperan sebagai bukti diri tiap wilayah sebab mempunyai cita rasa yang berbeda sesuai dengan area, kebiasaan, simbol, peraturan, dan pola konsumsi yang telah menjadi tradisi turun temurun pada setiap daerah, tidak terkecuali Kota Pontianak, Kapuas Hulu, dan Sanggau.

Bahan ajar berbasis teknologi dikembangkan untuk membantu kegiatan belajar peserta didik. Bahan ajar yang digunakan dapat berupa e-modul. E-modul atau modul elektronik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik untuk belajar. Agar media yang digunakan berupa e-modul komik menarik bagi peserta didik maka perlu pengembangan yang lebih memperhatikan minat peserta didik. E-modul yang dikembangkan menggunakan kemajuan teknologi dan komunikasi yang sedang berkembang di lingkungan Masyarakat sehingga penggunaan e-modul dapat diakses dengan cara memanfaatkan internet atau gawai. Elektronik modul juga sangat membantu peserta didik dalam belajar agar kegiatan belajar bisa aktif dan praktis sehingga menumbuhkan motivasi belajar yang lebih baik dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar adalah media komik.

Komik adalah suatu media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Komik juga berupa media visual berbentuk bacaan serta foto kartun dimana disajikan dengan alur cerita yang berentetan serta bisa berisi pesan yang besar secara ringkas, jelas serta gampang dimengerti pembacanya dan sanggup membagikan kekuatan visual, permanen serta populer. Oleh karena itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif dan juga bersifat personal serta dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Dalam proses pembuatan e-modul berbasis

flipbook maker ini, peneliti memerlukan aplikasi tambahan dalam membantu proses pembuatan e-modul komik sebelum dimasukkan ke dalam *flipbook maker*. Aplikasi tambahan yang digunakan peneliti yaitu *canva*, untuk membuat bagian dari teks dan gambar dalam e-modul komik berbasis *flipbook maker*.

Skripsi ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul komik yang dilengkapi video dan suara untuk media tambahan dan membantu guru dalam melakukan Pembelajaran Projek Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal di SMP Negeri 19 Pontianak. Skripsi ini merupakan pengembangan yang mengadaptasikan model pembelajaran ADDIE, sesuai dengan teori Dick and Carry (1996) dalam 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 komik dapat diujicobakan di SMP Negeri 19 Pontianak dengan tema Kearifan Lokal.

Berdasarkan latar belakang di atas pada saat pra observasi, Tanggal 1 Februari 2023 di SMP Negeri 19 Pontianak, terdapat beberapa kendala dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya dalam pembelajaran projek yaitu (1) kurangnya referensi guru dalam memberikan materi tentang kearifan lokal (2) guru belum memahami apa saja kearifan lokal yang ada, (2) media yang kurang memadai, (3) masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui nama makanan tradisional.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khasanah (2021) bahwa pada Pengembangan Sumber Belajar E-Modul Berbentuk Komik pada Materi Animalia, bahwa validasi desain mendapat skor 4,6 yaitu Sangat Valid, validasi materi mendapat skor 4 yaitu kategori Valid, sedangkan validasi bahasa mendapat skor 4,1 dengan kategori Valid. Pada tahap implementasi untuk melihat kepraktisan mendapat penilaian dari guru sebesar 81% yaitu Sangat Praktis dan kepraktisan yang dinilai oleh peserta didik mendapat penilaian sebesar 94,93% Sangat Praktis. Berdasarkan proses

pengembangan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa e-modul ini dikembangkan dengan menggunakan kerangka pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi dan berdasarkan respon siswa kelas X, e-modul sangat baik digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 19 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana Kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 19 Pontianak?
2. Bagaimana Kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 19 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui bagaimana Kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam pembelajaran kearifan lokal di SMP Negeri 19 Pontianak.
2. Mengetahui bagaimana Kepraktisan E-Modul berbasis *Flipbook Maker* dalam pembelajaran kearifan lokal di SMP Negeri 19 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi, menambah wawasan, dan pengetahuan terutama bagi peserta didik mengenai kontribusi bagi pengembangan disiplin ilmu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Arti studi ini untuk sekolah ialah buat membagikan kenaikan hasil belajar partisipan didik yang hendak berakibat pada kenaikan mutu sekolah.

b. Untuk peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membagikan pengetahuan serta bisa berfungsi aktif dalam minat belajar dan berhubungan dalam proses pendidikan pemikiran yang baru untuk partisipan didik dalam rangka perbaikan proses belajar buat bisa tingkatkan prestasi partisipan didik.

c. Untuk Guru Mata Pelajaran

Sanggup dijadikan pertimbangan guru dalam memastikan media pendidikan yang pas buat peserta didik, lebih gampang memastikan strategi belajar dengan memakai media *App Inventor* yang cocok dengan keahlian partisipan didik serta senantiasa membagikan support buat memicu semangat belajar partisipan didik supaya lebih efisien serta efektif.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk ialah guna memastikan tingkatan kebergunaan produk yang hendak dikembangkan. Sebelum meningkatkan produk di dalam penelitian ini peneliti melaksanakan analisis kebutuhan yang terletak di sekolah tersebut, sehingga bisa melaksanakan kajian literatur ataupun pengembangan konsep dari teori yang hendak digunakan. Pada sesi awal dalam memastikan spesifikasi produk ini, wajib ditentukan jika produk yang dikembangkan oleh peneliti ini betul- betul cocok dengan kebutuhan pengguna. Adapaun produk yang dikembangkan dalam skripsi ini ialah

media pendidikan yang dikemas secara utuh serta sistematis didalamnya muat seperangkat aktivitas belajar supaya lebih menarik serta gampang dimengerti oleh partisipan didik. Pengembangan media pendidikan ini merupakan untuk materi Kearifan Lokal di SMP Negeri 19 Pontianak.

Agar skripsi ini terpusat dan terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

1. E-Modul

E-Modul ini berbentuk komik dan dapat dioperasikan pada laptop, android atau komputer yang terbuat dengan memakai program *Flip PDF* Handal. Aplikasi *Flip PDF* Handal lebih gampang buat dipelajari serta digunakan sebab *Flip PDF* Handal merupakan aplikasi *flipbook* yang mempunyai banyak fitur serta mempunyai tugas guna edit halaman.

2. Produk

Produk yang dihasilkan ialah sumber belajar e- modul berupa buku yang di dalamnya berisikan sampul/ cover, Kompetensi inti, Kompetensi Bawah, Penanda, tujuan pendidikan, animasi, foto, video serta soal penilaian dan *link website* (yang dapat diputar pada *Flip PDF* Handal).

3. Produk

Produk yang dihasilkan yaitu sumber belajar e-modul berbentuk komik yang di dalamnya berisikan sampul/cover, Kompetensi inti, Kompetensi Dasar, Indikator, tujuan pembelajaran, animasi, gambar, video dan soal evaluasi serta link web (yang bisa diputar pada *Flip PDF* Profesional).

4. Komik

Komik ini memiliki pembahasan mengenai kearifan lokal di Kalimantan Barat yaitu mengenai makanan tradisional yang mencakup sejarah, pengertian, bahan dan Langkah-langkah membuat makanan tradisional. Komik yang dibuat ini menggunakan Bahasa sederhana dan mudah dipahami, (Hamzah, 2019:43).

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan E-Modul

Pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara kontekstual. Dengan adanya perkembangan e-modul guru dapat menambah media belajar yang dapat menambah fasilitas multimedia seperti, gambar, animasi, audio dan video di dalam e-modul tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan membuat guru tidak mengajar monoton dan menimbulkan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik.

2. E-Modul *Flipbook Maker*

Flipbook Maker merupakan aplikasi yang menunjang media pendidikan guna dalam menolong proses pendidikan sebab aplikasi tersebut tidak terfokus cuma pada tulisan- tulisan saja namun dapat ditambah dengan animasi gerak, video, serta audio yang dapat menjadikan suatu media pendidikan yang interaktif.

3. E-Modul Komik

Komik merupakan media yang sederhana, mudah dipahami dan bersifat sederhana dan jelas. Komik ialah media yang simpel, gampang dimengerti serta bersifat sederhana serta jelas. Komik merupakan media visual berbentuk bacaan serta foto kartun dimana disajikan dengan alur cerita secara urut serta bisa berisi pesan yang besar secara ringkas, jelas serta gampang dimengerti pembacanya dan sanggup membagikan kekuatan visual, permanen serta populer.

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah bagian dari kebudayaan tradisional dari setiap suku bangsa indonesia, di dalam kearifan lokal ini tidak hanya memiliki norma, nilai budaya tetapi juga memiliki unsur gagasan yang berimplikasi pada teknologi dan lain-lain. Kearifan lokal tersebut dapat

dikenalkan nilai-nilai leluhur dapat dijadikan sebagai model perkembangan budaya yang ada di Indonesia.