

BAB II

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* DALAM PEMBELAJARAN KEARIFAN LOKAL

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan program Pendidikan dan perangkat mata pelajaran yang dirancang dan disusun oleh Lembaga penyelenggara Pendidikan sebagai acuan untuk peserta didik menjalankan proses kegiatan belajar mengajar yang akan diberikan kepada sekolah atau Lembaga Pendidikan untuk Menyusun perangkat pembelajaran disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan disetiap jenjang pendidikannya. Menurut Rahelly (2018:318) Kurikulum adalah seperangkat rencana pengaturan mengenai tujuan, isi, dan sebagai bahan yang digunakan dalam penyelenggara kegiatan pembelajaran.

Kurikulum merupakan suatu komponen yang penting dalam peranan sistem Pendidikan serta memberikan arahan dan pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sebuah institusi, khususnya di Lembaga-lembaga Pendidikan karena tanpa kurikulum Pendidikan tidak akan terarah dengan baik, (Sukariyadi, 2022:1). Dengan adanya kurikulum dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, kurikulum merupakan suatu perangkat belajar dalam Pendidikan yang sangat penting sebagai alat untuk mengembangkan potensi peserta didik.

2. Fungsi Kurikulum

Fungsi kurikulum yaitu sebagai pedoman dalam proses pembelajaran bagi peserta didik, terdapat 6 fungsi tambahan yang berhubungan dengan fungsi kurikulum bagi peserta didik, Tim Pengembangan MKDP (Wafi,2017:136) yaitu :

- a. Guna Penyesuaian memiliki makna bahwa kurikulum ialah suatu perlengkapan dalam pembelajaran yang wajib memusatkan peserta didik supaya memiliki watak *well adjusted*, ialah sanggup membiasakan dirinya dengan lingkungan sekitar, Di mana area senantiasa alami perubahan. Oleh sebab itu, partisipan didik wajib mempunyai keahlian buat membiasakan diri dengan pergantian yang terjalin di area sekitarnya.
- b. Guna Integrasi Kurikulum merupakan wajib sukses mencetak partisipan didik yang mempunyai individu yang utuh. Partisipan didik pada dasarnya merupakan anggota ataupun bagian dari warga. Oleh sebab itu, partisipan didik wajib memiliki keahlian yang diperlukan dalam lingkungan penduduk.
- c. Guna Diferensiasi Kurikulum ialah kurikulum wajib sanggup membagikan pelayanan terhadap keragaman tiap orang, tiap partisipan didik mempunyai berbagai ciri baik dari raga serta psikis yang wajib dilayani dengan baik.
- d. Guna Persiapan Kurikulum ialah wajib sanggup mempersiapkan partisipan didik di lembaga terpaut buat melanjutkan ke jenjang pembelajaran berikutnya. Tidak hanya itu, kurikulum pula sanggup mempersiapkan partisipan didik dalam hidup bermasyarakat di dikala partisipan didik tidak bisa melanjutkan pendidikannya.
- e. Guna Pemilihan Kurikulum ialah sanggup membagikan peluang buat memilih jurusan sesuai dengan minat peserta didik.
- f. Fungsi Diagnostik Kurikulum yaitu mampu mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

B. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Menurut Manulu, dkk (2022:81) Kurikulum merdeka belajar ialah salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian guna setiap partisipan didik. Kemandirian memiliki arti jika masing-masing partisipan didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak menghalangi konsep pendidikan yang berlangsung di sekolah ataupun diluar sekolah serta pula menuntut kekreatifan terhadap guru ataupun partisipan didik.

Merdeka belajar adalah sebuah gagasan yang membebaskan para pengajar & murid pada memilih sistem pembelajaran. Tujuannya, yakni untuk membentuk pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan guru karena selama ini pendidikan di Indonesia lebih menekankan pada aspek pengetahuan dari pada aspek keterampilan. Kegiatan dalam penerapan Merdeka belajar menekankan pada pengembangan karakter yang sesuai dengan peserta didik sesuai nilai-nilai bangsa Indonesia, (Armadani, 2023:341).

Berdasarkan pengetian di atas dapat disimpulkan bahwa, kurikulum merdeka adalah suatu konsep kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam.

2. Komponen Kurikulum Merdeka

Komponen Kurikulum Merdeka Bagi Susilowati,(2022: 123) memaparkan terdapat 3 komponen berguna di dalam kurikulum merdeka, ialah:

a. Komitmen pada Tujuan

Tujuan yang utama merupakan mengambil keputusan secara percaya serta tidak gampang terbawa- bawa oleh orang lain. Tidak hanya itu, Tidak cuma itu, Pelajar Merdeka pula mempunyai pengabdian maupun kewajiban yang mengikat pada aksi tertentu buat mencapai tujuan dan keberhasilan dalam.

b. Mandiri Terhadap Cara

Maksudnya senantiasa mempunyai metode dalam menanggulangi ataupun menanggapi tantangan dalam menggapai tujuan. Peserta didik mampu menentukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, memilih caranya sendiri dalam menyusun strategi dalam memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi oleh pelajar Merdeka.

c. Melakukan Refleksi

Melakukan penilaian diri sendiri dan meminta umpan balik dari orang lain untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Dengan proses refleksi untuk mengawali proses terhadap perjalanan dan pengalaman hidup pribadi yang merefleksikan bahwa itu adalah cermin bagi diri sendiri.

3. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Proyek penguatan profil pelajar pancasila merupakan kegiatan kurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan standar kompetensi kelulusan. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan pembelajaran interdisipliner dalam mengamati permasalahan lingkungan dan memikirkan solusi untuk memperkuat berbagai keterampilan profil pelajar Pancasila, (Rossa,2022:76).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan sarana pencapaian profil pelajar Pancasila dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami pengetahuan sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya, (Hidayat, 2022:4-5). Dilakukan secara fleksibel Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam segi muatan, kegiatan maupun waktu pelaksanaan.

Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi yaitu, 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, Badan Standar, Kemendikbud (2022:2). P5 dirancang terpisah dari intrakurikuler, tujuan, konten, dan kegiatan proyek P5 ini tidak harus terkait dengan tujuan dan tema intrakurikuler.

Berdasarkan pengertian di atas Proyek Penguatan Profil Pancasila yang sering dikenal dengan P5 merupakan suatu kegiatan proyek yang harus dilakukan sekolah terhadap peserta didiknya sebagai implementasi kurikulum merdeka dan bertujuan agar semua kompetensi yang dimiliki setiap peserta didik dapat tergali secara lebih luas.

4. Fase D

Fase D merupakan tingkatan atau jenjang Pendidikan dalam kurikulum merdeka untuk tingkat SMP.

Tabel 2.1

Fase dalam Kurikulum Merdeka

SD	Fase A	Pekan Permainan Tradisional, membuat kegiatan Bersama yang berkaitan dengan mengenalkan dan melakukan berbagai jenis permainan tradisional daerah sendiri atau daerah lain di Indonesia. Fokus: Membiasakan mendengarkan pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.
	Fase B	Khazanah Dongeng, Legenda Tanah Air, membuat kumpulan cerita menarik dan bermakna dari berbagai daerah di Indonesia. Fokus: Akhlak kepada manusia Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya. Mengumpulkan berbagai warisan budaya (intangible heritage) yang membawa pesan-pesan moral yang masih relevan dengan masa sekarang.

	Fase C	Merancang Jalur Wisata Daerah yang berkaitan dengan peninggalan bersejarah tangible dan intangible Fokus: Akhlak kepada manusia Mulai mengenal berbagai kemungkinan interpretasi dan cara pandang ketika dihadapkan dengan dilemma. Memperkenalkan kekayaan budaya lokal beserta kearifannya kepada lingkup masyarakat luas secara kreatif lewat pengalaman indrawi.
SMP	Fase D	Mural Akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat saat ini Fokus: Akhlak kepada manusia Mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan. Mengetahui sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada cara hidup dan sudut pandang masyarakat dan menyajikan interpretasinya melalui penggambaran visual.
SMA	Fase E	Gelaran seni yang memadukan elemen teknologi dan tradisi. Fokus: Akhlak kepada manusia Menghargai perbedaan identitas (ras, agama, dil.) dan menampilkan apresiasinya atas perbedaan dalam bentuk aktivitas. Menggali berbagai warisan budaya terkait seni dan menemukan cara mengenalkannya secara luas dengan memanfaatkan teknologi.

(Kemendikbud, 2021:39)

Penelitian ini pada tingkat SMP yaitu Fase D. Elemen dari Fase D yaitu Mural Akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat saat ini. Fokus pada Akhlak kepada manusia mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan mengenai sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada interprestasinya melalui penggambaran visual.

C. E-Modul

1. Penafsiran E-Modul

Departemen pendidikan Nasional mengartikan bahwa elektronik modul merupakan bahan pembelajaran yang dirancang untuk dapat digunakan peserta didik secara mandiri, karena di modul tersebut memiliki petunjuk penggunaan untuk memudahkan belajar sendiri. Modul elektronik menurut Sugianto merupakan media pembelajaran mandiri dengan tujuan mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan yang dikemas dalam bentuk elektronik terdiri dari, animasi, audio, navigasi, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif dengan aplikasi, (Rahmi,2018:107).

E-modul adalah suatu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan media elektronik. E-Modul memiliki peran penting dalam pembelajaran. Untuk membuat kegiatan pembelajaran yang menarik, guru bisa menggunakan modul elektronik sehingga mampu mengatasi peserta didik yang hadapi kesulitan ataupun permasalahan dalam belajar. E- modul mempunyai ilmu pengetahuan yang tentu dalam aktivitas pendidikan yang hendak dicoba supaya partisipan didik bisa mengenali hal- hal apa yang wajib dipahami ataupun dimengerti buat menggapai tujuan pendidikan yang sudah diresmikan (Daryanto, 2013: 9).

Modul elektronik (e- modul) ialah sesuatu pengembangan modul cetak dalam wujud digital yang banyak, serta mengadaptasi dari modul cetak. Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak yaitu yang memiliki sifat interaktif dan memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/ memuat gambar, audio, video, animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera, (Sugihartini, 2017:22).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan jika E- modul ialah modul tipe elektronik dimana akses serta penggunaannya bisa dicoba

lewat perlengkapan elektronik berbentuk computer, laptop, tablet, bahkan gawai. Teks pada e-modul dapat di buat menggunakan Microsoft Word. E-modul berbentuk bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar yang telah dikemas dan disusun secara sistematis sehingga bisa dipelajari secara mandiri.

2. Manfaat E-Modul

E- Modul bisa membagikan manfaat buat bisa memudahkan penyampaian modul sehingga memunculkan energi tarik partisipan didik buat memperoleh data. Bagi Najamuddin,(2021: 101) terdapat 3 khasiat berarti dalam pemakaian elektronik materi selaku sumber belajar ialah:

- a. Memperoleh data baru serta memperluas ilmu pengetahuan yang terdapat di dalam area sekitar.
- b. Bisa memicu pikiran seorang buat berpikir lebih luas schingga materi- materi yang terbuat jadi rujukan untuk dibesarkan kembali oleh partisipan didik.
- c. Memiliki sikap serta memiliki perkembangan yang lebih baik dalam menggunakan elektronik modul sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

D. Flipbook Maker

Flipbook merupakan salah satu inovasi bahan ajar digital yang bersifat interaktif. Komik digital yang dihasilkan dari aplikasi *Flipbook Maker* tidak hanya berupa teks saja, namun para guru pula bisa menyisipkan gambar, suara, link dan video pada lembar kerja. Secara universal, fitur multimedia ini pula bisa memasukkan file berbentuk pdf, foto, video ataupun animasi sehingga hasilnya dapat jadi lebih menarik, Aprianis,dkk,(2022:29).

Mulyaningsih (2017:26) menjelaskan bahwa *Kvisoft Filpbook Maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversikan file PDF ke halaman baik publikasi digital atau digital *book*. Sedangkan menurut Wibowo (2018:149), *kvisoft flipbook* merupakan aplikasi yang mendukung media pembelajaran untuk membantu dalam proses

pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa ditambah dengan animasi gerak, video, audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran.

Flipbook Maker merupakan suatu aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berbentuk bacaan, *flipbook Maker* pula bisa menyisipkan foto, grafik, suara, link serta video pada lembar kerja, (Hidayatullah, 2016: 84).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa, *flipbook maker* adalah suatu perangkat lunak yang dapat membantu membuat bahan ajar yang inovatif dan menarik yang menyajikan tayang suara, grafik, gambar, animasi, maupun video.

E. Komik

Media komik digital merupakan salah satu bentuk model pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun belajar di luar kelas. Menurut Savira, (2022:425) komik digital yaitu komik sederhana yang disajikan dalam sebuah media elektronik tertentu dengan demikian di katakana bahwa komik digital berbentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi maupun pesan melalui media elektronik.

Komik ialah sesuatu perlengkapan berbentuk cerita yang memakai rangkaian gambar tidak bergerak serta divisualisasikan dalam wujud kotak dilengkapi balon- balon perkataan serta simbol- simbol tertentu yang digunakan untuk mengantarkan pesan bisa menarik perhatian seluruh orang dari segala umur, sebab sangat mudah untuk dimengerti. Menurut Sukmanasa, (2017:165) e-modul komik berbentuk format yang tidak hanya menyampaikan alur cerita saja, melainkan disajikan dalam bentuk game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang memudahkan pembaca untuk mengikuti dan menikmati isi cerita dapat dilakukan secara online atau melalui gadger tertentu.

Selain sebagai media hiburan keuntungan dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Kelebihan lainnya adalah dapat memicu semangat dan motivasi belajar karena isinya sesuai dengan lingkungan peserta didik dan dapat mengasah kemampuan peserta didik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu alat cerita yang berupa gambar yang dapat bergerak dengan dilengkapi balon percakapan dan dimbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca dari segala usia, karena komik tersebut mudah untuk dipahami. Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar yang menarik yang disukai peserta didik contohnya seperti komik akan membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Komik yang dibuat dalam bentuk digital akan menyajikan sebuah sajian yang dilengkapi dengan video pembelajaran yang akan menambah wawasan, Farsa,dkk (2022: 23-24).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik e-modul sangat penting dalam proses pembelajaran karena memiliki daya tarik pada peserta didik untuk belajar dan meningkatkan motivasi belajar agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih efektif, efisien dan tidak merasakan bosan saat menerima materi pembelajaran, dengan demikian komik dibuat menggunakan Bahasa yang mudah dipahami pada setiap jenjang pendidikan dan menyampaikan informasi ilmu pengetahuan secara singkat dan tempat.

F. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal diartikan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu suatu kebijaksanaan, kecendekiaan sebagai salah satu yang diperlukan dalam kegiatan interaksi. Kearifan lokal yaitu pengetahuan yang muncul dari periode yang panjang dan berevolusi bersama dengan masyarakat serta lingkungan di daerahnya berdasarkan apa yang sudah dialami, Hammar (2017:5).

Kearifan lokal ialah cara berfikir dan bertindak masyarakat lokal, yang dilakukan sesuai dengan kebiasaan dari leluhur Masyarakat tersebut yang dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar dalam kurun waktu yang sangat lama, (Syarifuddin, 2021:4). Kearifan Lokal ialah gagasan-gagasan, nilai- nilai ataupun pemikiran dari sesuatu tempat yang dikira mempunyai watak bijaksana serta bernilai baik yang secara universal diiringi serta dipercayai oleh warga di sesuatu tempat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah bagian dari budaya dari masyarakat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan suatu masyarakat, diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui cerita dari mulut ke mulut.

2. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Ciri- ciri kearifan lokal, ialah:

- a. Bisa bertahan terhadap budaya asing.

Kearifan lokal berasal dari nilai- nilai budaya setempat. yang sudah terdapat secara turun temurun diwariskan serta sebagai bagian dari kehidupan warga. Hal ini pengaruhi budaya asing yang masuk tidak hendak mengancam keberadaan kearifan lokal di wilayah jadi hilang di area masyarakat, kecuali memanglah tidak dibutuhkan lagi.

- b. Mempunyai keahlian guna sediakan suatu untuk penuhi kebutuhan faktor budaya asing terhadap budaya asli.

Kearifan lokal ialah suatu budaya yang luwes serta fleksibel, sehingga terdapatnya faktor budaya asing bisa diatasi tanpa mengganggu kearifan lokal yang terdapat pada warga tersebut.

- c. Mempunyai keahlian mengintegrasikan faktor budaya asing kedalam budaya asli.

Kearifan lokal tidak hanya mengakomodir pula sanggup mengintegrasikan budaya asing dalam ciri kearifan lokal yang terdapat, menjadi sesuatu kesatuan yang indah. Misalnya dalam pembuatan gedung, pura dsb. Wujud desainnya bisa memakai desain

budaya. Hindu Bali namun proses serta metode pembangunannya modern serta diadaptasi dari budaya asing.

- d. Memiliki keahlian guna mengatur akibat negatif budaya asing.

Kearifan lokal ialah salah satu peninggalan budaya yang lama secara turun temurun yang menimbulkan sukar dihilangkan dalam waktu yang pendek. Perihal ini pula menjadikan kearifan lokal sanggup mengatur dampak- dampak negatif dari budaya asing.

- e. Mempunyai keahlian untuk berikan arah pada pertumbuhan sesuatu budaya.

Kearifan lokal ialah sesuatu nilai- nilai yang diambil oleh sesuatu Warga dalam mempunyai perilaku serta aksi. Kondisi ini membuat melalui kearifan lokal maka masyarakat akan mampu mengembangkan budaya secara terarah Hammar, (2017: 7).

3. Fungsi Kearifan Lokal

Ada sebagian macam peranan kearifan lokal, yaitu

- a. Guna konservasi serta pelestarian sumber energi alam.

Sumber energi alam tercantum dalam jenis kearifan lokal. Guna itu, dengan terdapatnya kearifan lokal hingga hendak bisa menolong warga dalam melaksanakan konservasi serta pelestarian sumber daya alam dengan berlandaskan pada nilai- nilai serta tradisi yang dianut oleh warga sepanjang ini. Misalnya. dalam pelestarian hutan serta tumbuhan.

- b. Guna pengembangan sumber energi manusia.

Kearifan lokal ini senantiasa berisi nilai- nilai yang jadi acuan dalam perilaku serta sikap seorang ialah salah satu guna dalam kearifan lokal. Hal ini akan sangat berhubungan dengan proses pengembangan SDM. Untuk itu, berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan peembangan manusia biasanya akan berlandaskan pada kearifan lokal didaerahnya masing- masing.

- c. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Kearifan lokal di suatu daerah dan masyarakat tidak akan lepas dari nilai-nilai budaya yang melekat dimasyarakat tersebut. dengan adanya kearifan lokal dapat menjadi landasan perkembangan dalam ilmu pengetahuan maupun kebudayaan di Masyarakat, contohnya: pada berbagai kegiatan upacara keagamaan, kepercayaan dan pemujaan yang dilakukan di berbagai daerah.

- d. Sebagai petunjuk, kepercayaan, sastra dan pantangan.

Kearifan lokal juga bisa sebagai adat istiadat yang menjadi penentu seseorang dalam memiliki sikap dan Tindakan yang memiliki nilai-nilai, tradisi. Hal ini berlaku tidak hanya dalam bentuk kepercayaan, karya seni dan sastra saja, tetapi dalam norma-norma masyarakat yang berisikan acuan serta pantangan untuk bertindak. Misalnya, kepercayaan tertentu terhadap karma yang menjadi acuan hidup bermasyarakat yang baik, karena apa yang di tanam itulah yang akan dituai di kemudian hari yang dipercayai oleh masyarakat Bali.

- e. Bermakna sosial

Kearifan lokal juga memiliki makna sosial, yang dimana melibatkan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya kearifan lokal tersebut, maka dapat menjadi ciri dari suatu masyarakat atau bangsa tertentu. Aktivitas kebersamaan ataupun gotong royong dalam aktivitas warga, membangun rumah ataupun bangunan yang lain, pula jadi salah satu kearifan lokal yang bermakna sosial.

- f. Berhubungan dengan etika serta moral

Kearifan lokal umumnya pula ada dalam sebagian upacara keagamaan, yang berhubungan dengan nilai, etika ataupun moral yang dianut oleh sesuatu warga tertentu. Misalnya, upacara ngaben di Bali, maupun upacara mengabadikan jenazah di Toraja. Dalam upacara tersebut terdapat nilai-nilai keagamaan yang sarat dengan etika dan moral.

Dari berbagai manfaat yang disebutkan di atas, terlihat bahwa kearifan lokal suatu daerah dan budaya akan dapat berperan sebagai nilai tambah bagi bangsa tersebut, bila di kelola dengan baik dan benar.

G. Makanan Tradisional

Menurut Lily Arsanti Lestari (2018: 1), makanan tradisional merupakan suatu produk makanan dari daerah yang dibuat secara manual atau tradisional, yang memiliki arti bahwa kegiatan pembuatannya memerlukan alat yang sederhana dan seadanya. Itulah sebabnya seseorang harus mengetahui makanan tradisional dari daerah setempatnya karena agar tidak menghilangkan ciri khas suatu daerah masing-masing. Dalam pembuatan makanan tradisional biasanya menggunakan alat-alat yang masih tradisional dan cara pengolahan makanannya pun memiliki kekhasan tersendiri.

Sedangkan Adiasih,(2015) mengartikan bahwa makanan tradisional merupakan makanan yang dimakan hanya oleh golongan etnik dan wilayah tertentu, diolah atau diproduksi berdasarkan cara dan resep secara turun temurun. Bahan baku yang digunakan berasal dari daerah setempat sehingga makanan yang dihasilkan juga sesuai dengan selera masyarakat.

1. Ikan Asam Pedas

Asam Pedas Ikan, merupakan salah satu makanan khas dari Kalimantan Barat. Makanan ini adalah jenis lauk-pauk yang dibuat dari bahan ikan. Ikan asam pedas Pontianak merupakan Salah satu kuliner masyarakat Melayu Pontianak termasuk dalam warisan budaya tak benda Kota Pontianak yang ditetapkan di Jakarta tanggal 8 Oktober 2019, ,Hayati, ETTY,(2021:74).

a) Sejarah Ikan Asam Pedas Pontianak

Zaman dahulu masyarakat Melayu Pontianak menggunakan ikan sungai atau ikan tawar sebagai bahan utama masakan ikan asam pedas ini. hal ini dikarenakan masyarakat Melayu Pontianak yang memperkenalkan masakan ikan asam pedas adalah masyarakat melayu

yang tinggal di sepanjang Sungai Kapuas. pada saat itu sebagian besar Mata pencaharian masyarakat Melayu Pontianak yang tinggal di sepanjang Sungai Kapuas adalah sebagai nelayan. dulunya ikan asam pedas Tidak dihidangkan di sembarang tempat dan waktu seperti sekarang ini, ikan asam pedas hanya dihidangkan pada waktu tertentu saja seperti ketika menyambut kedatangan tamu Tersebut serta menunjukkan tanda kasih sayang, dan untuk mempererat tali silaturahmi dengan tamu tersebut, Hayati, ETTY,(2021:74).

Di masa sekarang ini masyarakat Melayu Pontianak tidak hanya menggunakan ikan sungai atau ikan air tawar saja sebagai bahan utama masakan ikan asam pedas Pontianak, namun sekarang ikan laut juga digunakan sebagai bahan utama masakan ikan asam pedas Pontianak seperti ikan kakap, ikan tenggiri, ikan angsam, ikan bawal, dan lain-lain, Hayati, , ETTY,(2021:75).

b) Bahan yang digunakan dalam membuat Ikan asam pedas

Bahan pokok yang digunakan dalam membuat masakan ini adalah ikan, bisa ikan laut maupun ikan sungai. Jenis ikan laut: tenggiri, kakap putih, kakap merah, senangin dan gembung. Jenis-jenis ikan Sungai yang dapat dimasak yaitu ikan Lais, ikan paten, ikan jelawat, ikan kelabau, ikan belidak. Kedua jenis ikan tersebut dapat dibuat sayur asam pedas dan keduanya sama enakannya. Pilihan ikan tersebut tergantung kebiasaan, penduduk pantai selalu menggunakan ikan laut, demikian juga penduduk pinggir sungai selalu mempergunakan ikan sungai. Ikan tersebut digunakan karena mudah didapat di pasar daerah kota Pontianak. Sebelum diolah dan dimasak, ikan tersebut sebaiknya dibersihkan dan di cuci kemudian dipotong menjadi beberapa bagian.

Pemberian bumbu selain menimbulkan aroma yang khas juga dapat mengundang selera untuk memakannya. Adapun bumbu untuk ukuran 1 kg ikan adalah sebagai berikut: Bawang merah 8-10 biji,

Bawang putih 6 biji, Kunyit 1 cm, Cabe besar/cabe kering: 5 biji atau 8 biji bagi yang tidak suka pedas cukup 5 biji saja, Lengkuas sebesar ibu jari kaki atau 5 cm, Garam secukupnya, Asam jawa. Hayati, ETTY,(2021:77).

2. Kerupuk Basah

Berkaitan dengan budaya makanan tradisional, kerupuk basah merupakan hasil transformasi budaya. Kerupuk basah sangat dikenal masyarakat sebagai makanan khas yang berasal dari Kapuas Hulu. Pada awalnya masyarakat Kapuas Hulu menyebut panganan ini dengan nama "Temet", seiring berjalannya waktu istilah "Temet" mulai memudar karena bisa jadi istilah tersebut kurang dikenal oleh masyarakat luas ataupun istilah "Temet" kurang trend, sehingga istilah "Temet berubah menjadi kerupuk basah. Damayanti, Wahyu, (2013: 37).

a) Sejarah Kerupuk Basah

Berkaitan dengan budaya makanan tradisional, kerupuk basah merupakan hasil transformasi budaya. Kerupuk basah sangat dikenal masyarakat sebagai makanan khas yang berasal dari Kapuas Hulu. Pada awalnya masyarakat Kapuas Hulu menyebut panganan ini dengan nama "Temet", seiring berjalannya waktu istilah "Temet" mulai memudar karena bisa jadi istilah tersebut kurang dikenal oleh masyarakat luas ataupun istilah "Temet" kurang trend, sehingga istilah "Temet berubah menjadi kerupuk basah. Makanan berbahan baku ikan air tawar ini pertama kali dipopulerkan masyarakat Embaloh, salah satu kecamatan di Kapuas Hulu. Lambat laun, makanan ini menjadi primadona sebagai makanan khas dari hulu Sungai Kapuas, Damayanti, Wahyu, (2013:36)

Kerupuk basah merupakan panganan yang sangat unik, karena kalau mendengar nama kerupuk pasti identik dengan

kerupuk yang kriuk-kriuk, tetapi kerupuk basah justru disiram dengan bumbu kacang. Kerupuk basah khas Kapuas hulu biasa diolah menggunakan ikan air tawar. Jenis ikan yang paling lezat dilidah adalah ikan Belida. Ikan ini banyak dijumpai di Danau Sentarum. Jenis ikan Belida susah untuk diperoleh dan ditangkap maka oleh masyarakat setempat ikan Belida diganti dengan ikan Toman atau ikan Tapah. Oleh masyarakat Kapuas Hulu kerupuk basah biasa disajikan pada saat acara seperti perkawinan, pesta rakyat, dan juga untuk buah tangan, Damayanti, Wahyu, (2013:37).

b) Cara Pembuatan Kerupuk Basah

Bahan utama yang harus disiapkan adalah ikan, bisa berupa ikan belida, ikan toman ataupun ikan tapah. Bahan mentah lain yang harus disiapkan diantaranya tepung tapioka, garam, merica, bawang putih, penyedap rasa, dan air. Tepung tapioka dipilih yang memiliki kualitas bagus yaitu Merk Gunung Agung karena pernah dicoba memakai merk lain hasilnya tidak bagus, Damayanti, Wahyu, (2013:41).

3. Sungkui

Sungkui merupakan makanan khas Sanggau berbentuk mirip lontong yang dibungkus dengan daun keririt/daun sungkui/daun sanggau memiliki rasa dan aroma yang khas. Bagi warga Sanggau merupakan makanan yang paling favorit untuk jamuan acara-acara pesta atau pun di saat hari-hari besar seperti Idul Fitri dan Idul Adha.

Makanan tradisional khas sanggau ini biasanya disajikan dan dilengkapi dengan opor ayam, sambal nanas, rendang dan satu menu wajib pendamping lainnya yaitu serondeng. Dapat dipastikan setiap tamu yang singgah kesana akan disajikan makanan yang membuat liur anda ketagihan. Menu Sungkui adalah menu andalan untuk tamu terhormat bagi kerajaan.

a) Sejarah makanan sungkui

Sungkui merupakan salah satu makanan tradisional khas sanggau yang terbuat dari olahan Beras. Biasanya, Sungkui ini dibawa oleh Babai Cing'a sebagai persediaan perjalanan perlombaan yang diadakan oleh Raja. Babai Cing'a adalah Masyarakat biasa yang menikah dengan anak Raja, yang bernama Daranante. Makanan tradisional Sanggau ini diolah menjadi makanan dengan betuk yang tetap sederhana, yang memiliki bentuk lonjong dan tipis. Tetapi, di balik itu, masakan tradisional ini mempunyai keistimewaan dengan aroma yang khas. Dengan kekhasannya seperti itu, yang berminat memakannya bukan cuma dari Warga biasa- biasa saja. Tetapi, menu Sungkui telah jadi langganan oleh para pejabat ataupun pengusaha dikala perayaan hari raya ataupun perayaan yang lain. Tata metode pembuatannya merupakan dengan memasukan beras ke daun keririt kemudian dilipat. Sehabis dibungkus kedalam daunkeririt kemudian diikat jadi 10 bungkus dengan daun yang sama. Sesudah itu direbus kurang lebih 4 jam, dimana tiap 2 jamsekali wajib dibolak- balik supaya bisa masak menyeluruh. Sesudah jadi nasi Sungkui bisa dihidangkan dengan lauk pauk pilihanlainya semacam serondeng, sambal nanas, opor ayam, gulai rendang sapi serta serondeng. Makanan ini kerap disajikan oleh semua kalangan mulai dari para petinggi daerah, keraton, hingga masyarakat padaumumnya di hari perayaan spesial seperti hari raya ini. Khusus bagi kalangan keraton, makanan ini juga merupakan menuwajib hidangan kehormatan bagi para tamu Raja Sanggau, Tomi, (2017:39)

b) Bahan yang digunakan

Bahan- bahan: 1. Beras 2. Daun Sungkui 3. Air Seperlunya.
Metode Pembuatan: 1. Mencuci beras terlebih dulu sampai betul- betul bersih 2. Bungkus beras tersebut memakai daun Sungkui dengan wujud lonjong serta tipis, kemudian ikat memakai tali 3. Masak air seperlunya hingga mendidih, setelah itu masukkan

sungkui serta di rebus sepanjang 4 hingga 5 jam, sembari dibolak-balik. 4. Sehabis matang, angkat serta sediakan.

H. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Berikut adalah beberapa hasil penelitian relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Penelitian Khasanah pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar E-Modul Berbentuk Komik pada Materi Animalia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan hasil praktikalitas evaluasi dari guru mata pelajaran biologi buat produk yang dibesarkan memperoleh skor sebesar 81 serta mendapatkan presentase dengan jumlah 81% serta masuk kedalam jenis Sangat Praktis. Bersumber pada hasil uji coba yang dicoba periset pada kelompok kecil ialah 10 orang siswa memperoleh skor sebesar 712 serta dengan jumlah presentase 94, 93% serta masuk dalam jenis Sangat Praktis. Dari asumsi guru serta reaksi siswa yang baik hingga e- modul berupa komik modul animalia selaku media pendidikan pada kelas X MA sesuai buat digunakan selaku sumber belajar dalam pendidikan biologi serta dinilai praktis buat digunakan.
2. Penelitian Hertiansyah pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik”. Hasil riset membuktikan kalau;(1) analisis kebutuhan menjelaskan sebanyak 100% siswa belum memakai materi elektronik(2) proses pengembangan materi pendidikan dicoba dalam 5 tahapan utama

ialah *Analysis*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*, (3) dalam pengujian buat mengenali kelayakan didapatkan rata-rata 3,5 dengan kriteria Sangat Layak serta materi elektronik berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik layak digunakan buat dalam proses pendidikan; serta (4) dalam pengujian keefektifan dicoba dengan menyamakan nilai posttest serta eksperimen dengan nilai posttest kelas kontrol didapatkan hasil nilai hitung = 5,74 yang mempunyai makna Materi yang digunakan efisien dalam proses pendidikan.

3. Penelitian Maharcika pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Berbasis *Flipbook Maker* untuk Subtema Pekerjaan disekitarku kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Rata-rata keseluruhan validitas sebesar 95,56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada kategori sangat valid. 2) Rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik sebesar 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis.