

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan beberapa orang yang memiliki kemampuan, dan kualifikasi yang sangat luar biasa. Pendidikan Indonesia yaitu sebagai usaha sadar dan terencana dapat mewujudkan keadaan belajar serta proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pada keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian.

Komponen yang penting dalam pendidikan sering di lupakan yaitu kurikulum. Kurikulum memiliki letak strategis karena pada umumnya kurikulum adalah gambaran dari visi, misi dan tujuan pendidikan dari bangsa. Kurikulum adalah komponen yang penting dalam pendidikan, kurikulum ini dapat diartikan sebagai salah satu program yang disediakan untuk peserta didik. Kurikulum yaitu seperangkat maupun sistem rencana dan pengaturan mengenai bahan pembelajaran dapat sebagai pedoman dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun perkembangan kurikulum ialah proses yang menyeluruh sebagai bentuk kebijakan nasional dalam pendidikan yang disamakan dengan visi, misi dan strategi yang dimiliki dalam pendidikan nasional. Proses dalam perkembangan kurikulum ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan konten pun lebih optimal supaya peserta didik dapat memiliki waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi. Dalam perubahan kerangka kurikulum tentunya peserta didik dituntut untuk beradaptasi dari semua elemen dan sistem pembelajaran. Proses ini memerlukan pengelolaan yang sangat teliti sehingga menghasilkan pengaruh yang kita inginkan, seperti perbaikan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang ada di Indonesia. Tujuan dalam perubahan kurikulum ini ialah untuk mengatasi krisis belajar (*learning crisis*).

Merdeka belajar merupakan pendekatan dilakukan agar peserta didik bisa memilih pelajaran yang mereka minati. Merdeka Belajar merupakan program kebijakan baru dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI).

Projek Penguat Profil Pelajar Pancasila adalah upaya untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan Pembelajaran Paradigma baru. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu pendekatan pembelajaran melalui projek dengan sasaran utama mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Peserta didik belajar menelaah tema-tema tertentu yang dijadikan prioritas setiap tahunnya. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila ini bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian Profil Pelajar Pancasila yang mengarah pada standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pancasila dilakukan dengan fleksibel, baik itu secara muatan ataupun secara waktu belajar mengajar.

Pembelajaran projek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan projek sebagai media dilakukan dengan menyiapkan konsep inovatif dan kreatif. Pembelajaran projek sebagai lintas dan disiplin ilmu dengan mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar untuk memperkuat sebagai kompetensi dalam Profil Pelajar Pancasila.

Peserta didik dituntut sesuai dimensi seperti; (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 berfokus pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) *Fase D* dengan tema Kearifan Lokal.

Kearifan lokal terdapat pada sekelompok masyarakat adat yang ada di Indonesia yang banyak memiliki nilai-nilai budaya bangsa yang masih kuat melekat pada masyarakat dan menjadi identitas karakter warga di masyarakat sana. Di sisi lain nilai kearifan selalu diabaikan, karena menganggap tidak mengikuti perkembangan zaman. Sebenarnya, dari kearifan lokal tersebut dapat dikenalkan nilai-nilai leluhur dapat dijadikan sebagai model perkembangan budaya yang ada

di Indonesia. Kearifan dalam arti luas tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan kesehatan, dan estetika. Dengan pengertian tersebut maka yang termasuk sebagai penjabaran kearifan lokal adalah berbagai pola tindakan dan hasil budaya materialnya. Ada beberapa kearifan lokal contohnya seperti, makanan, pakaian, tarian, lagu, alat musik dan permainan. Penulis dalam penelitian ini membahas tentang permainan tradisional yang ada di Sambas, Dayak Suhaid dan Ketapang, Penulis bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional yang ada di Kalimantan Barat.

Adapun masalah yang dihadapi oleh pendidikan yang ada di Indonesia yaitu kurangnya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tidak cukup praktis. Pengajar khususnya guru harus mampu membuat bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media belajar berbasis teknologi ini dikembangkan untuk membantu kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media belajar ini dapat digunakan berupa e-modul. E-modul adalah suatu media belajar yang dapat membantu peserta didik untuk belajar. Supaya e-modul menarik bagi peserta didik maka perlu pengembangan yang lebih memperhatikan minat peserta didik. Penelitian ini merupakan pengembangan yang mengadaptasikan model ADDIE, sesuai dengan teori Fitri, (2020:263) menyatakan bahwa tahap pengembangan model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penulis menggunakan model ADDIE karena model ADDIE yang sesuai dengan penelitian yang penulis ambil. E-modul komik ini diujicobakan untuk mengetahui apakah layak atau tidaknya digunakan dalam pembelajaran. E-modul komik dapat diujicobakan di SMP Negeri 16 Pontianak dengan tema Kearifan Lokal yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar menggunakan teknologi yang sudah berkembang.

Media Pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan dalam pembelajaran kepada peserta didik agar dapat memahami dan mencapai tujuan dalam belajar. Media pembelajaran adalah sumber

belajar yang dapat membantu guru untuk memperbanyak media pembelajaran yang digunakan agar tidak monoton dalam pembelajaran kepada peserta didik. Guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada saat mengajar agar dapat tercapai tujuan pengajar yang telah ditetapkan oleh sekolah.

E-Modul merupakan bahan ajar untuk belajar secara mandiri yang disusun secara sistematis, menarik, dikemas dalam bentuk aplikasi supaya memudahkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja selama memiliki akses internet. E-modul ini adalah perubahan dari modul konvensional yang dipadukan dengan memanfaatkan teknologi informasi, sehingga modul yang digunakan lebih menarik dan interaktif. Adanya e-modul guru dapat menambahkan fasilitas multimedia seperti, gambar, animasi, audio dan video di dalamnya sesuai dengan pelajaran. Dengan adanya e-modul guru tidak mengajar secara monoton tetapi menimbulkan suasana belajar yang menarik.

Komik adalah bentuk media komunikasi yang berbentuk visual mempunyai daya tarik yang kuat untuk menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan mudah. Komik merupakan cerita gambar didalamnya terdapat teks bacaan dan dialog singkat. Penggunaan media Komik berfungsi untuk menyampaikan pembelajaran dalam bentuk visual yang unik agar proses pembelajaran dengan peserta didik lebih menarik dan meningkatkan minat belajar.

Alasan Peneliti memilih SMP Negeri 16 Pontianak yaitu peneliti terlebih dahulu melakukan pra observasi di dua sekolah yaitu di SMP Negeri 19 Pontianak dan SMP Negeri 6 Pontianak. Kenapa peneliti tidak memilih salah satu dari sekolah tersebut karena tidak masuk kedalam kriteria penelitian, sedangkan SMP Negeri 16 Pontianak dalam kriteria penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas hasil pra observasi pada tanggal 3 Februari 2023 di SMP Negeri 16 Pontianak terdapat beberapa kendala dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya pada pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yaitu; (1) kurangnya media pembelajaran untuk P5, (2) Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang Permainan Tradisional, (3) kurangnya

pemahaman guru terhadap pembelajaran kurikulum Merdeka, (4) sumber belajar masih menggunakan buku teks membuat peserta didik belajar secara monoton dan tidak menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul komik yang dilengkapi video dan suara untuk media tambahan dan membantu guru dalam melakukan pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan fokus yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak”. Adapun membahas yang dapat diuraikan secara terperinci. Penulis membaginya menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak?
2. Bagaimana kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak?
2. Mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat dalam penelitian ini yaitu:

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan dan dipakai sebagai salah satu referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan dan juga sebagai salah satu pembelajaran untuk penulis.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi penulis

b. Menambah wawasan dan dapat mengetahui perkembangan pembelajaran media elektronik kearifan lokal permainan tradisional Kalimantan Barat yang khususnya menggunakan Media *Flipbook Maker*.

###### c. Bagi pembaca

Menambah wawasan dan dapat referensi baru tentang media elektronik yaitu *Flipbook Maker* yang bisa membantu dalam pembelajaran.

###### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

###### e. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan juga berperan aktif dalam minat belajar peserta didik untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam belajar.

###### f. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini menjadi salah satu referensi media belajar untuk guru, agar lebih mudah menentukan cara belajar dengan menggunakan media *Flipbook Maker* yang sesuai dengan kemampuan siswa dan memberikan dukungan untuk selalu mendorong semangat belajar siswa agar efektif dan efisien.

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

Spesifikasi produk yaitu untuk menentukan tingkat kebergunaan produk yang dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk desain penelitian ini melakukan

terlebih dahulu analisis kebutuhan di sekolah, sehingga dapat melakukan suatu pengembangan konsep dari teori yang berguna. Pada tahap menentukan spesifikasi produk ini penulis harus memastikan terlebih dahulu bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun produk yang dikembangkan dalam desain ini merupakan media pembelajaran yang dikemas secara sistematis yang memuat seperangkat pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media pembelajaran ini tentang Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak. Supaya penelitian ini terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

1. E-modul

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

2. Produk

Produk yang dihasilkan yaitu sumber belajar e-modul berbentuk komik yang di dalamnya berisikan sampul atau cover, Animasi, Gambar, Video dan Soal evaluasi serta link web (yang bisa diputar pada Flip PDF Profesional).

3. Komik

Komik ini membahas tentang kearifan lokal di Kalimantan Barat yaitu mengenai tentang Permainan Tradisional yang mencakup pengertian, sejarah, peralatan yang digunakan untuk permainan dan cara melakukan permainan tradisional. Komik yang dibuat menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah di pahami oleh peserta didik, Hamzah (2019:43-45).

## **F. Definisi Operasional**

1. Pengembangan E-modul

Perkembangan e-modul adalah media modul dari konvensional yang dipadukan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan membuat modul

lebih menarik dan interaktif sehingga dapat menambah media belajar yang dapat menambah fasilitas multimedia seperti, gambar, animasi, audio dan video di dalam e-modul tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

#### 2. E-modul berbasis *flipbook maker*

*Flipbook Maker* merupakan aplikasi yang mendukung media pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran.

#### 3. E-modul Komik

E-modul Komik adalah bentuk media komunikasi yang ditampilkan dalam bentuk animasi dan *game* yang dapat di akses secara online dan memalalui gawai, mempunyai daya tarik yang kuat untuk menyampaikan informasi yang dapat dipahami dengan mudah.

#### 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.