

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu jalan menuju pertumbuhan dan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam proses membangun suatu bangsa. Dunia pendidikan diharapkan mampu menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk memajukan negara melalui ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum adalah suatu program yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan program pendidikan dalam bentuk kegiatan belajar yaitu untuk meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan. Pengembangan kurikulum merupakan suatu proses yang menyeluruh sebagai bentuk kebijakan nasional dalam pendidikan yang disesuaikan dengan visi, misi dan strategi yang dimiliki dari pendidikan nasional. Pengembangan kurikulum tidak dapat lepas dari berbagai aspek yang mempengaruhinya, yaitu seperti cara berpikir, sistem nilai, moral, keagamaan, politik, budaya, sosial, proses pengembangan, kebutuhan proses didik, kebutuhan masyarakat maupun arah program pendidikan. Proses pengembangan kurikulum mulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Perubahan kerangka kurikulum tentu menuntut adaptasi oleh semua elemen sistem pendidikan. Proses tersebut membutuhkan pengelolaan yang cermat sehingga menghasilkan dampak yang kita inginkan, yaitu perbaikan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia. Tujuan perubahan dari kurikulum, yaitu untuk mengatasi krisis belajar (*learning Crisis*).

Kami ingin menjadikan sekolah sebagai tempat belajar yang aman, nyaman inklusif, dan menyenangkan agar peserta didik bisa menerima pembelajaran yang disampaikan.

Merdeka belajar merupakan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia. Merdeka belajar adalah proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan upaya untuk mencapai profil pelajar Pancasila dengan menggunakan pembelajaran paradigma baru. Projek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan salah satu pembelajaran melalui projek yang tujuan utamanya adalah untuk mencapai dimensi profil pelajar Pancasila. Peserta didik belajar untuk menelaah tema-tema tertentu yang menjadi fokus setiap tahunnya. Tujuan projek penguatan profil pelajar Pancasila adalah untuk meningkatkan upaya pencapaian profil pelajar Pancasila yang terkait dengan Standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan projek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel, baik secara isi maupun secara waktu pelaksanaan.

Pembelajaran berbasis projek pada umumnya merupakan metode pembelajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dunia nyata. Sederhananya, pembelajaran berbasis projek merupakan pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strateri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 telah menetapkan enam dimensi projek profil pelajar Pancasila untuk dirumuskan menjadi topik oleh satuan pendidikan sesuai dengan konteks wilayah secara karakteristik peserta didik. Peserta didik dituntut sesuai dimensi dalam kurikulum merdeka yang memiliki enam (6) dimensi yaitu, 1) Beriman Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berahlak Mulia, 2) Berkebhinekaan Global, 3) Bergotong

Royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar Kritis dan 6) Kreatif. Penulisan ini difokuskan pada tingkat SMP di fase D dengan tema kearifan lokal. Penulisan ini bertujuan untuk menambah media dan membantu guru dalam melaksanakan proyek P5 dengan tema kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah segala bentuk kegiatan yang dimiliki oleh setiap masing-masing daerah dan memiliki khas tertentu. Selain mengambil nilai-nilai internal, juga untuk meperluas pemahaman tentang budaya sekitar, selalu menjaga dan melestarikan budaya yang ada agar tidak hilang. Peserta didik yang berkarakter baik dapat menghargai masyarakat, mengembangkan kecintaan terhadap kearifan lokal dan berkontribusi dalam pelestariannya. Oleh karena itu, sebagai pendidik kita harus mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan potensi daerah yaitu menghubungkan pembelajaran dengan konteks kearifan lokal. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya memuat materi yang mengandung aspek-aspek kehidupan manusia sehari-hari. Aspek tersebut mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga negara 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 terjadi di kehidupan peserta didik sesuai dengan kemampuan belajarnya. Kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat pada materi teks tanggap, yaitu peserta didik memberikan pendapat berupa pujian atau kritik secara objektif terhadap karya seni dan fenomena sosial yang dilihatnya.

Terdapat beberapa kearifan lokal contohnya yaitu makanan, tarian, pakain, lagu daerah, permainan, alat musik tradisional, dan lain-lain. Tema kearifan lokal yang peneliti bahas dalam penelitian ini, yaitu tentang Alat Musik Tradisional di Kabupaten Ketapang, Kabupaten Sintang, dan Kabupaten Sanggau. Alasan peneliti mengambil tiga kabupaten saja dalam komik yang

peneliti bahas, karena media yang dibuat ini hanya sebagai media tambahan dalam membantu guru melaksanakan pembelajaran projek profil pelajar pancasila, dan karena keterbatasan referensi buku-buku terkait kearifan lokal jadi peneliti hanya memfokuskan pada tiga kabupaten saja.

Masalah dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran atau kurangnya bahan ajar. Pada dasarnya, proses pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran yang menarik tidak lepas dari bahan ajar yang digunakan, namun langsung menggunakan materi saja tidak cukup. Guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang kreatif, inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Pontianak masih menggunakan media berupa buku paket dan *PowerPoint* yang digunakan guru dalam melangsungkan proses pembelajaran. Dengan adanya permasalahan ini maka bahan ajar harus lebih menarik lagi agar bisa menambah motivasi peserta didik dan meningkatkan minat baca peserta didik.

Bahan ajar bentuk teknologi ini untuk membantu kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang dapat digunakan berupa e-modul. E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik untuk belajar. E-modul dapat menarik minat peserta didik, maka perlu pengembangan yang lebih memperhatikan minat peserta didik. Memperkenalkan kearifan lokal di daerah dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memudahkan proses pengajaran guru. E-modul adalah perangkat pembelajaran dengan materi, metode, keterbatasan dan sistem evaluasi yang dibentuk secara elektronik, di mana materi pembelajaran disusun secara konsisten dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul berbasis *flibook maker* berbentuk komik digital yang dilengkapi video, gambar dan suara untuk media tambahan dalam membantu guru melaksanakan Pembelajaran Projek Profil Pelajar Pancasila dengan tema Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak. penelitian ini sesuai dengan teori mengadaptasikan model pengembangan ADDIE. Menurut Fitri, (2020:263) yang menyatakan bahwa

ADDIE terdiri atas lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implesentation* dan *Evaluation*. Branch, (2009:2) menyatakan bahwa ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implesentation* dan *Evaluation*. ADDIE merupakan konsep pengembangan produk untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Tahap sebelumnya diujicobakan e-modul berbasis *flipbook maker* berbentuk komik digital divalidasi terlebih dahulu. Validasi terdiri dari validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa.

Komik sebagai media pembelajaran memberikan nuansa baru bagi peserta didik, karena berperan penting bagi peserta didik yang sangat tanggap terhadap visual yang lucu, menarik dan praktis. Komik yang menyenangkan secara praktis dalam menggunakannya berpotensi memicu peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan begitu peserta didik lebih mudah menangkap materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka hasil pra observasi yang ditemukan di sekolah SMP Negeri 6 Pontianak pada tanggal 1 Febuari 2023 bahwa sekolah ini belum termasuk sekolah penggerak namun sudah menerapkan kurikulum merdeka dan diterapkan di kelas VII. Pada kurikulum merdeka ini terdapat mata pelajaran berbasis proyek (P5) tentang kearifan lokal. Di SMP Negeri 6 Pontinak dalam satu tahun terdapat tiga proyek, yaitu 1) dimensi gaya hidup berkelanjutan, 2) dimensi gaya hidup berkelanjutan tentang penghijauan lingkungan, dan 3) kearifan lokal. Kendala yang ditemukan dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya dalam pembelajaran proyek yaitu, 1) prasarana yang kurang lengkap, 2) kurangnya pengetahuan tentang kearifan lokal, dan 3) masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui nama-nama alat musik tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan E-Modul Berbasisi *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak?
2. Bagaimana Kepraktisan E-Modul Berbasisi *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Kevalidan E-Modul Berbasisi *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak.
2. Mengetahui Kepraktisan E-Modul Berbasisi *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 6 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penulisan ini diharapkan dapat membantu untuk berkembangnya ilmu pengetahuan tentang kearifan lokal, E-modul dan media *flipbook maker*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan medesain e-modul alat musik tradisional serta mengetahui kepraktisan dan kevalidan e-modul alat musik tradisional pembelajaran kearifan lokal.

- b. Bagi Pendidik

Sebagai sumber dan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi alat musik tradisional dan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami mata pelajaran kearifan lokal dengan materi alat musik tradisional melalui media *flipbook maker* sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah melakukan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas kapan dan dimana saja mereka punya akses internet.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasai produk adalah untuk menentukan tingkat kebergunaan produk yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk, peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu kesekolahan sehingga dapat melakukan kajian literatur atau pengembangan konsep dari teori yang akan digunakan. Dengan adanya spesifikasi produk yang akan dibuat, maka akan dapat digunakan untuk penilaian, apakah produk tersebut efektif dan efisien atau tidak.

Agar penulisan ini terpusat dan 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 yang dibuat dengan menggunakan program Flip PDF Professional. 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/cover, animasi, gambar, video,

materi dan soal evaluasi serta link web (yang bisa diputar pada Flip PDF Professional).

3. Komik

Komik ini memiliki pembahasan mengenai kearifan lokal di Kalimantan Barat yaitu membahas tentang alat musik tradisional yang mencakup pengertian, fungsi, dan makna. Komik ini dibuat dengan bahasa sederhana sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik (Hamzah, 2019:43).

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan e-modul adalah bahan ajar noncetak dengan tujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. E-modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui elektronik berupa komputer, laptop dan gawai.
2. E-modul komik diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar. Komik digital dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam *software* dengan desain grafis, salah satunya yaitu canva.
3. Kearifan lokal sudah ada di dalam kehidupan masyarakat sejak zaman dahulu mulai dari zaman prasejarah hingga saat ini, kearifan lokal juga merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya yang dapat bersumber dari nilai-nilai agama, adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat.
4. *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.