

BAB II

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER*

DALAM PEMBELAJARAN KEARIFAN LOKAL

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran di semua jenis sekolah dan jenjang sekolah. Kurikulum mendasarkan dan mencerminkan falsafah sebagai cara hidup bagi suatu bangsa. Kurikulum mendefinisikan dan menggambarkan mulai dari kurikulum persekolahan, pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi yang ditunjukkan untuk menghasilkan pembangunan manusia yang berkualitas yang memenuhi tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum (*curriculum*) berasal dari kata *curir* (pelari) dan *curere* (tempat berpacu) dan pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga. Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari *start* sampai *finish* untuk memperoleh medali/penghargaan. Kemudian, pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (subjek) yang harus ditempuh oleh peserta didik dari awal sampai akhir program pembelajaran untuk memperoleh penghargaan dalam bentuk ijazah.

Kurikulum adalah rancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya karena kurikulum adalah dokumen yang berisi tentang hal tersebut (Triwiyanto, 2022:20). Rancangan merupakan tahapan sebelum pelaksanaan yang diharapkan pengajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien. Kurikulum menentukan materi yang diajarkan di kelas. Rahmat, (2022:55) kurikulum juga mempengaruhi kecepatan dan metode pengajaran guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan

pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tersebut meliputi tujuan pendidikan nasional, kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan, dan peserta didik. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan tertentu.

Depdiknas, (2004:23) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi yang dibakukan dan cara pemcapaiannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan. Kompetensi perlu dicapai secara tuntas (belajar tuntas) kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, dan seni. Menurut Khuluqo, (2022:3) kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran yang terdiri atas program studi yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan, dimana di dalamnya terdapat rancangan pelajaran yang akan didapatkan oleh peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Dengan kata lain kurikulum adalah perangkat mata pelajaran yang terdapat pada suatu lembaga pendidikan untuk mengarahkan proses belajar mengajar agar berjalan dengan baik dan teratur.

Penyusunan kurikulum tidak dapat dilakukan begitu saja, mengingat pentingnya kurikulum dalam dunia pendidikan bagi perkembangan kehidupan manusia pada umum. Dalam dunia pendidikan, kurikulum mempunyai peranan yang penting karena merupakan fungsi dari tujuan yang ingin dicapai, bahkan tujuan tidak akan tercapai tanpa melibatkan kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan salah satu komponen utama pendidikan. Kurikulum dapat diartikan sebagai dokumen perencanaan yang berisi tujuan yang dicapai, isi bahan ajar dan pengalaman belajar bagi peserta didik, strategi dan metode yang akan dikembangkan, evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan dan pelaksanaannya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah rancangan atau rencana dalam proses pembelajaran yang diterima peserta didik sebagai program dan pengalaman belajar serta hasil-hasil yang diharapkan dan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan dalam periode waktu tertentu untuk mencapai ijazah.

2. Fungsi Kurikulum

Kurikulum dalam dunia pendidikan memiliki beberapa fungsi yang sangat penting (Pinontoan, 2023:21-31). Adapun beberapa fungsi kurikulum adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Kurikulum dalam Rangka Mencapai Tujuan Pendidikan.

Fungsi kurikulum dalam pendidikan merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan suatu bangsa dengan bangsa lain tidak akan sama, karena setiap bangsa dan negara mempunyai falsafah dan tujuan pendidikan tertentu yang dipengaruhi oleh berbagai segi, baik segi agama, ideologi, kebudayaan, maupun kebutuhan negara itu sendiri.

b. Fungsi Kurikulum bagi Sekolah yang Bersangkutan

Fungsi kurikulum bagi sekolah yang bersangkutan untuk menjadi patokan dalam upaya meningkatkan kualitas isi dan proses pendidikan di sekolah dibawah pengawasan dan pendampingan masyarakat melalui orang tua peserta didik.

c. Fungsi Kurikulum bagi Sekolah yang ada di Atasnya

Kurikulum pendidikan dasar untuk mengembangkan kurikulum pendidikan menengah sebagai bahan pengembangan untuk pendidikan di perguruan tinggi.

d. Fungsi Kurikulum bagi Guru

Guru tidak hanya berfungsi sebagai pelaksana kurikulum sesuai dengan kurikulum yang berlaku, tetapi juga sebagai pengembangan kurikulum dalam rangka pelaksanaan kurikulum itu.

e. Fungsi Kurikulum bagi Kepala Sekolah

Bagai kelapa sekolah kurikulum merupakan barometer atau alat pengukur keberhasilan program pendidikan di sekolah yang dipimpinnya.

f. Fungsi Kurikulum bagi Pengawas

Bagi pengawas, kurikulum adalah dapat dijadikan sebagai pedoman, patokan atau ukuran dalam menentukan bagian mana yang memerlukan penyempurnaan atau perbaikan dalam usaha pelaksanaan kurikulum dan peningkatan mutu kurikulum.

g. Fungsi Kurikulum bagi Masyarakat

Melalui kurikulum sekolah, masyarakat dapat mengetahui apakah pengetahuan sikap dan nilai serta keterampilan yang dibutuhkan relevan atau tidak dengan kurikulum suatu sekolah.

h. Fungsi Kurikulum bagi Pemakai Lulusan

Instansi atau perusahaan mampu yang mempergunakan tenaga kerja lulusan atau lembaga pendidikan, menginginkan tenaga kerja yang baik dalam arti berkualitas agar dapat meningkatkan produktivitas.

B. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) diluncurkan Mendikbudristek pada awal tahun 2020, sebagai salah satu program Merdeka Belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuannya untuk meningkatkan *soft skills* maupun *hard skills* lulusan agar relevan dengan kebutuhan zaman, menjadi pemimpin masa depan dengan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan kurikulum darurat untuk diluncurkan sebagai alternatif kurikulum pada pandemi Covid-19. Merdeka belajar adalah suatu pendekatan yang digunakan oleh peserta didik dalam memilih pembelajaran yang diminati. Tujuan merdeka belajar adalah guna mengintimidasi ketertinggalan pembelajaran pada masa pembelajaran secara efektif.

Rahmat, (2022:54) menyatakan bahwa 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. Kurikulum merdeka diharapkan memberikan kontribusi kepada peserta didik untuk berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkulitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif. Menurut Leonardy, (2019:33) mengatakan bahwa merdeka belajar adalah kemampuan untuk mengembangkan dan menyempurnakan cara belajar peserta didik.

Kebijakan kurikulum merdeka pada dasarnya sebagai pembentuk karakter peserta didik untuk memenuhi kebutuhan keterampilan abad-21. Selain membentuk karakter dan sikap bersesuaian dengan profil pelajar Pancasila, kurikulum merdeka hadir untuk mengatasi permasalahan beban pelajaran peserta didik yang dianggap terlalu berat sehingga esensi dari setiap pembelajaran seringkali dikesampingkan. Maka dari itu, pembelajaran dengan kurikulum merdeka diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi dalam menyempurnakan cara belajar dan dapat memberikan kontribusi kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan sesuai potensi yang dimiliki setiap peserta didik.

2. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam tahap pengimplementasian kurikulum merdeka. Penerapan profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka erat kaitannya dengan upaya pemerintah mempersiapkan pelajar Pancasila yang mampu bersaing dengan persaingan global yang tetap berpegang teguh pada nilai-

nilai luhur Pancasila. Saryanto, (2023:93) menyatakan bahwa profil pelajar Pancasila adalah profil lulusan yang bertujuan untuk menunjukkan karakteristik dan kompetensi yang diharapkan, diraih dan menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila peserta didik dan para pemangku kepentingan. Perspektif yang digunakan dalam profil pelajar Pancasila adalah perspektif pelajar, yaitu kemampuan karakter dan kompetensi yang perlu mereka bangun untuk menjadi manusia Indonesia yang produktif dan demokratis di Abad 21. Profil pelajar Pancasila dirancang dengan kesadaran bahwa masa depan negara dan bangsa Indonesia sangat membutuhkan generasi muda yang tidak hanya memiliki kemampuan bernalar yang kuat, tetapi juga beriringan dengan kecerdasan emosi, memiliki nilai moral yang teguh, dan bijaksana dalam menyikapi berbagai tantangan.

Pengimplementasian profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka diwujudkan dalam kegiatan proyek di sekolah. Dalam struktur kurikulum, proyek ini disebut sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang masuk dalam program kokurikuler sekolah. Program kokurikuler merupakan program yang menunjang dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap kegiatan intrakurikuler. Dengan demikian, proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah program untuk mendukung pembelajaran utama di sekolah dengan bentuk kegiatan yang lebih fleksibel dan tidak terikat dengan sistem klasik seperti yang biasa diterapkan dalam pembelajaran. Hidayat, (2021:4) proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

Permendikbud Nomor 22 tahun 2020 tentang Rencana Strategi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024 telah menetapkan enam dimensi profil Pelajar Pancasila yang harus ditumbuhkembangkan dalam peserta didik saat ini, 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. Keenam dimensi ini menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia seklaiigus warga dunia.

Pelaksanaan proyek penguat profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel, baik secara muatan maupun secara waktu pelaksanaan. Secara muatan proyek profil harus mengacu pada capaian profil pelajar Pancasila sesuai dengan fase peserta didik dan tidak harus dikaitkan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran. Secara pengelolaan waktu pelaksanaan proyek dapat dilaksanakan dengan menjumlah alokasi jam pembelajaran proyek dari semua mata pelajaran dan jumlah total waktu pelaksanaan masing-masing proyek tidak harus sama.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa profil pelajar Pancasila adalah pembelajaran yang melalui proyek secara muatan untuk membentuk karakteristik dan kompetensi peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai leluhur Pancasila yang mereka dapatkan dari pengetahuan lingkungan sekitar.

3. Fase D

Fase D adalah tingkatan atau jenjang pendidikan dalam kurikulum merdeka untuk tingkat SMP.

Tabel 2.1
Tema: Kearifan Lokal

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

SD		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 mengembangkannya secara luas dengan memanfaatkan teknologi.

Sumber: Kemendikbud, (2021:39)

Penelitian ini berfokus pada tingkat SMP yaitu fase D. Elemen dari fase D yaitu mural akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat saat ini. Dimana dalam fase D ini berfokus 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.

Capaian pembelajaran dirumuskan per fase, karena untuk membedakan dengan kelas, peserta didik di satu kelas yang sama bisa jadi belajar dalam fase pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran ini merupakan prinsip pembelajaran sesuai tahapan capaian belajar atau yang dikenal dengan

istilah *teaching at the riht level* (mengajar pada tahap/tingkat yang sesuai). Sehingga keenam dimensi profil pelajar Pancasila ini untuk membentuk karakter dan kompetensi yang harus saling berkaitan dan menguatkan. Keenam dimensi tersebut adalah: 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.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fase D adalah tingkatan atau jenjang pendidikan dalam kurikulum merdeka untuk tingkat SMP dengan elemen dari fase D yaitu mural akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat yang berfokus pada akhlak manusia mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan.

C. E-modul

1. Pengerian Modul

Modul merupakan satu kesatuan yang utuh, terdiri dari serangkaian kegiatan belajar, yaitu secara nyata telah memberikan hasil belajar yang efektif dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan secara jelas dan spesifik. Modul adalah suatu unit program belajar terkecil yang unsur-unsur modul terdiri dari pedoman guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja, kunci lembar jawaban, lembar tes, dan kunci lembar tes. Menurut Syafri, (2018:7) menyatakan bahwa modul adalah bentuk bahan ajar cetak yang dimanfaatkan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Modul melingkupi rencana tujuan yang dibuat secara jelas untuk dicapai, ketersediaan bahan pembelajaran, perangkat yang dibutuhkan dan perangkat yang digunakan untuk menilai, serta perangkat untuk mengukur tingkat pencapaian dan keberhasilan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Modul adalah seperangkat bagian dengan peranan utama dalam proses pembelajaran. Adanya modul dapat digunakan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan mengenai

pembelajaran. Tetapi, tidak semua dari modul yang dibuat memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pengembangan modul haruslah memperhatikan kebutuhan dari peserta didik.

Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran Triyono, (2021:41). Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang terkoordinasi dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang disusun guru sebagai penunjang atau pelengkap dalam proses belajar mengajar. Dengan modul peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya dalam menyerap materi pembelajaran. Modul adalah mendesain atau menciptakan bahan ajar yang direncanakan dan dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan tujuan tertentu Nur, (2022:95).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa modul adalah suatu bahan ajar yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang isinya lebih relatif singkat dan memudahkan peserta didik semakin memahami isi dari modul yang telah dirancang.

2. Indikator Modul

Indikator dalam penyusunan sebuah modul yang menarik perlu diperhatikan beberapa karakteristik yaitu.

Tabel 2.2
Karakteristik modul

No	Karakteristik	Ciri-ciri Karakteristik
1	<i>Self Instructional</i> (pembelajaran diri sendiri)	<ul style="list-style-type: none"> a. Rumusan tujuan modul disusun dengan jelas b. Menyajikan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran c. Bersifat kontekstual d. Menyajikan instrument penilaian yang bertujuan mengevaluasi diri pada akhir pembelajaran e. Adanya umpan balik terhadap tingkat penguasaan pemahaman peserta didik
2	<i>Self Contained</i> (satu kesatuan utuh yang dipelajari)	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh untuk dipelajari berdasarkan kompetensi yang ditetapkan b. Adanya keharusan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara utuh
3	<i>Stand Alone</i> (tidak tergantung faktor lain/berdiri sendiri)	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak tergantung dengan media yang lain dalam penggunaan b. Modul dapat dipelajari secara mandiri
4	<i>User Friendly</i> (mudah digunakan)	<ul style="list-style-type: none"> a. Modul dapat digunakan dengan mudah b. Modul disajikan secara sederhana dengan kompleksitas konten yang disajikan c. Modul dapat diakses berdasarkan keinginan peserta didik d. Penggunaan bahasa sederhana dan mudah dipahami

5	<i>Adaptive</i> (adaptif)	<ul style="list-style-type: none"> a. Modul bersifat adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan b. Modul menyajikan materi pembelajaran yang dapat digunakan pada periode waktu tertentu.
---	------------------------------	---

Sumber: Kurniawan, (2021:17-18)

Adapun karakteristik tambahan yang ditemukan pada e-modul adalah:

- a. Pengaturan penggunaan jenis font, spasi, dan tata letak naskah yang konsisten.
- b. Penyajian e-modul memenuhi persyaratan penyajian pada media elektronik.
- c. Adanya pemanfaatan audio-vedeo atau multimedia dalam proses penyajiannya.
- d. Pemanfaatan fitur aplikasi perangkat lunak (*software*).
- e. Desain khusus berdasarkan prinsip pembelajaran.

3. Pengertian E-Modul

Modul elektronik (E-Modul) merupakan pengembangan dari modul cetak dalam format digital yang mengadaptasi banyak modul cetak. E-modul merupakan modul yang memiliki format elektronik, serta merupakan pengukur intensitas dan kemampuan belajar peserta didik. Modul elektronik merupakan bahan ajar noncetak dengan tujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Bahan ajar ini disajikan dalam bentuk per-unit terkecil dari materi, hanya saja bentuk elektronik atau digital. Menurut Herawati, (2018:182) menyatakan bahwa modul elektronik adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, dimana kebanyakan dibandingkan dengan modul cetak dimana sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang

memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera. Menurut Laili, (2019:310) menyatakan modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer.

E-modul berperan penting dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Keunggulan E-modul dibanding bahan cetak lainnya adalah bersifat interaktif. E-modul yang dikemas dalam format digital dapat dibaca melalui laptop maupun komputer. E-modul juga dilengkapi dengan video pembelajaran, animasi, gambar, dan juga audio. Dengan demikian, E-modul dapat digunakan sebagai salah satu terbaik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik. Selain itu e-modul diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien dan efektif serta interaktif. E-modul dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. e-modul juga dapat digunakan dimana saja sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena e-modul penggabungan dari media cetak dan komputer.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa e-modul adalah dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien, karena adanya e-modul membudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang dilengkapi berbagai media seperti gambar, animasi bahkan video sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Komik Elektronik

1. Pengertian Komik Elektronik

Komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, buku dan juga di perangkat keras (PC & Smartphone) yang pada umumnya mudah dicerna dalam lucu. Komik adalah gambar yang belajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Urutan-urutan gambar yang

ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan.

Menurut Sireger, (2018:113) menyatakan komik adalah media komunikasi visual yang berisi suatu informasi, ide, pesan yang dituangkan ke dalam gambar semenarik mungkin. Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat (Putra, 2021:31). Komik merupakan suatu sajian cerita dengan seri gambar yang lucu (Nugraheni, 2017:112).

Komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran, jika informasi yang dibawakan di dalamnya bersifat edukasi (unsur pendidikan).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa komik adalah media yang berisikan suatu informasi yang dituangkan dalam bentuk cerita yang bergambar lucu dan menarik serta teks sehingga cocok untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Komik

Jenis-jenis komik menurut Fitria, (2022:3-8) dibedakan menjadi 2 yaitu, berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan dan berdasarkan dari jenis ceritanya

a. Berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi 4 jenis:

1) Komik strip

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja.

2) Komik buku

Komik buku merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh.

3) Komik humor dan petualangan

Komik humor dan petualangan merupakan komik yang paling banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor merupakan komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu dan mengandung pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut.

4) Komik biografi dan komik ilmiah

Komik biografi biasanya menceritakan kisah kehidupan seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah biasanya berisi campuran dari komik dan narasi antara lain penemuan listrik, penemuan lampu, penemuan telepon, dan lain-lain.

b. Berdasarkan dari jenis ceritanya, komik dibedakan menjadi 4 jenis yaitu:

1) Komik edukasi

Komik edukasi berfungsi sebagai hiburan dan sebagai media edukatif.

2) Komik promosi (iklan)

Komik jenis ini digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk.

3) Komik wayang

Komik Wayang adalah komik yang isi ceritanya tentang cerita perwayangan seperti Mahabharata, Ramayana, dan sebagainya.

4) Komik Silat

Komik silat merupakan komik yang mengadaptasi pencak atau teknik bela diri, sebagaimana karate dari Jepang atau Kun Tao dari Cina. Komik silat ini banyak mengadaptasi dari seni bela diri dan legenda-legenda rakyat.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi komik dapat dibedakan dari segi bentuk penampilan atau kemasan dan berdasarkan dari jenis ceritanya.

E. *Flipbook Maker*

1. Pengertian *Flipbook Maker*

Flipbook Maker adalah aplikasi yang dikenal sebagai perangkat lunak profesional untuk mengonversi pdf menjadi buku flash selama beberapa tahun. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk membuat buku HTML5 dan flash dari semua jenis file: PDF, gambar, *Word*, *PowerPoint*, *Excel*, dan lainnya. Aplikasi ini dapat memperkaya buku digital, brosur, katalog, majalah, dan lain-lain dengan menggunakan animasi bolak-balik halaman flash yang menakjubkan. *Flipbook maker* merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran sebagai alat bantu belajar, karena aplikasi ini tidak terpaku pada tulisan saja tetapi bisa berupa animasi gerak, video, dan audio yang dapat digunakan untuk membuat bahan pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Menurut Jayanti, (2023:87) menyatakan bahwa *flipbook maker* adalah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian materi, gambar, video yang disusun menjadi *flipbook* yang utuh. *Flipbook maker* adalah jenis perangkat lunak profesional yang mengubah file PDF menjadi bentuk buku, perangkat di halaman yang dapat ditambahkan fungsi pengeditan, memungkinkan penyisipan video, angka, audio, *hyperlink*, *hots*, dan objek multimedia (Yulisetiani, 2022:81).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook maker* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file-file PDF kedalam bentuk buku digital yang berisikan media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian materi, video, gambar, angka dan audio sehingga menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

F. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal diwariskan secara turun-temurun dan merupakan aspek budaya suatu masyarakat yang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal yang digunakan ialah kearifan lokal melayu. Kearifan lokal terdiri atas dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) atau kebijaksanaan dan lokal (*local*) atau setempat. Kearifan lokal adalah pemikiran setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, dan bernilai baik tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat.

Kearifan lokal merupakan bentuk kearifan lingkungan yang terdapat dalam kehidupan sosial suatu tempat atau wilayah. Dengan demikian, kearifan lokal mengacu pada tempat dan komunitas tertentu. Menurut Rapanna, (2016:4) didefinisikan bahwa kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal merupakan perpaduan antara manusia, cara berfikirnya, keyakinan, lingkungan dan kebiasaan atau adat istiadat dalam bertindak untuk lingkungannya (Syarifuddin, 2021:2). Kearifan lokal merupakan suatu kekayaan budaya lokal yang mengandung kebijakan hidup, pandangan hidup yang mengakomodasikan kebijakan dan kearifan hidup (Anggraini, 2017:74).

Kearifan lokal dapat dikatakan sebagai nilai-nilai atau perilaku masyarakat setempat yang berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya secara bijaksana. Itulah sebabnya kearifan lokal berbeda-beda tergantung pada tempat, waktu dan sukunya. Dengan kata lain, kearifan lokal merupakan hasil dari pengalaman masyarakat tertentu dan belum tentu dialami oleh masyarakat lain. Kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka (Njstrijsni, 2018:18).

Nilai-nilai tersebut sangat erat kaitannya dengan masyarakat tertentu dan nilai tersebut telah menempuh perjalanan waktu yang panjang selama keberadaan masyarakat tersebut. Kearifan lokal mempunyai fungsi agar manusia lebih bijaksana dalam menjalani kehidupan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan aspek kebudayaan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat, karena kebudayaan adalah cerminan jati diri setiap daerah yang diwariskan secara turun temurun yang memiliki nilai-nilai, etika dan perilaku.

2. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam dan mengembangkan sumber daya manusia. Terdapat juga fungsi yang lain yaitu sebagai pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan dan sebagai petuah kepercayaan sastra dan pantangan. Berikut fungsi kearifan lokal menurut Ramadhan, (2022:5-6) adalah:

- a. Sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
- b. Untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
- c. Untuk pengembangan sumber daya manusia, misalnya berkaitan dengan upacara daur hidup, konsep kanda pat rate.
- d. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, misalnya pada upacara saraswati, kepercayaan dan pemujaan pada pura Panji.

Kesimpulannya, kearifan lokal memiliki banyak fungsi yang perlu kita ketahui dan memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan begitu kita bisa melestarikan kearifan lokal yang ada di daerah setempat sehingga dapat dilestarikan.

3. Jenis-jenis Kearifan Lokal

Kearifan lokal lebih merujuk kepada tempat, lokalitas, dan kearifan tersebut tidak diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal mencangkup pada pengetahuan, nilai, dan pandangan dari berbagai komunitas baik komunitas masa kini maupun masa generasi sebelumnya.

Irwan, (2019:144) menyatakan bahwa kearifan lokal memiliki berbagai macam jenis-jenis yaitu:

a. Bidang kesehatan

Bagian bidang kesehatan ini, kearifan lokal dapat bermanfaat untuk ethnomedicine dan etnohealing. Kearifan lokal dapat mengembangkan pengetahuan teknologi pengobatan dengan lebih berwawan budaya sehingga akan lebih akrab dan mudah diterima oleh masyarakat.

b. Bidang pertanian

Kearifan lokal digunakan untuk mengungkap klarifikasi tanaman yang produktif, yang dapat diusahakan oleh masyarakat setempat, dan pola-pola tanaman.

c. Bidang perikanan dan kenelayanan

Kearifan lokal dibidang perikanan dan kenelayanan bertujuan untuk mengungkap jenis-jenis ikan dengan berbagai macam cara hidupnya, serta manfaatnya bagi masyarakat setempat.

d. Bidang perumahan

Kearifan lokal yang dikaji dalam bidang perumahan ialah mengenai berbagai jenis dan bentuk rumah, bahan-bahannya, fungsinya, dan maknanya.

e. Bidang lingkungan

Kearifan lokal ini ditekankan pada aspek pendeskripsian pandangan masyarakat mengenai lingkungan alam yang dihadapi, karena setiap pola pada dasarnya adalah hasil dari suatu proses mengenali dan beradaptasi dengan gejala-gejala lingkungan alam yang suda lama berlangsung.

f. Bidang seni

Kearifan lokal dibidang seni ini berbagai macam suku bangsa dan komunitas.

4. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Syarifuddin, (2021:106), menyatakan bahwa ciri-ciri kearifan lokal sebagai berikut:

- a. Mempunyai kemampuan mengendalikan, memberi arahan pada perkembangan budaya.
- b. Mampu bertahan di tengah gempuran budaya luar yang semakin masif.
- c. Memiliki kemampuan menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan unsur-unsur dari budaya luar.
- d. Mempunyai kemampuan penggabungan atau pembaruan terhadap unsur budaya luar kedalam budaya asli.

G. Alat Musik Tradisional

1. Pengertian Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional adalah alat musik yang terbuat dari bahan alam yang ada di Indonesia. Alat musik tradisional adalah alat musik peninggalan nenek moyang kita yang sudah berabad lamanya, dan sekarang sudah hampir punah dan jarang dikenali oleh masyarakat khususnya anak usia dini. Seperti alat musik angklung, gong, kolintang dan sebagainya yang telah terganti dengan adanya alat musik moderen. Alat musik tradisional juga banyak berbagai macam jenis dan kegunaan yang merupakan kekayaan bangsa dan budaya kita.

Alat musik tradisional adalah alat musik khas yang terdapat di daerah seluruh Indonesia. Alat musik tradisional menjadi identitas suatu daerah di Indonesia dan semuanya tidak bisa dilupakan begitu saja karena seharusnya justru dilestarikan dengan baik, namun kelangkaan menjadi penyebab kurang diminati alat musik tradisional tersebut hanya orang sanggar atau organisasi tertentu yang memilikinya. Menurut Khuluq, (2019:1) alat musik tradisional adalah sejumlah alat yang digunakan untuk menciptakan musik sesuai dengan tujuan yang diinginkan (sarana keagamaan, upacara budaya atau ritual, sarana hiburan, ekspresi diri, sarana komunikasi, pengiring tarian, atau sarana ekonomi). Musik tradisional sebagai salah satu seni dan kebudayaan juga memiliki fungsi dalam kehidupan masyarakat. Secara umum, fungsi musik tradisional bagi masyarakat ialah sebagai sarana upacara. Majid (Bidang, 2021:103) sebagai pengiring tari-tarian, sebagai

media ekspresi diri, dan musik sebagai hiburan. Alat musik tradisional memiliki karakteristik dari suara, bentuk dan bahan yang digunakan dari daerah tersebut. Perbedaan cara memainkan alat musik tradisional juga menjadikan identitas khusus dari masing-masing daerah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahawa alat musik tradisional adalah alat musik yang bisa digunakan untuk menciptakan nada dan irama agar terdengar indah. Alat musik tradisional ini juga merupakan kebudayaan peninggalan nenek moyang yang diwariskan secara turun-temurun dan setiap daerah selalu memiliki ciri khasnya tersendiri.

H. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang ditemukan untuk menghindari duplikasi selanjutnya, maka peneliti melakukan perbandingan terhadap beberapa penelitian terdahulu dan dapat dijadikan sebagai dasar dalam perbandingan untuk melakukan penelitian yaitu:

Penelitian pertama, dilakukan oleh Wibowo (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan *Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*” peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan ini merupakan bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi baik 3,23 dan nilai kelayakan oleh media sangat baik 3,28, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa baik 3,02.

Penelitian kedua, Wati (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbbok pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh”. Hasil penelitian ini diperoleh hasil ahli media diperoleh skor rata-rata 4,5 dan persentase total 90% dengan katerori “Sangat Layak”, berdasarkan ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,7 dan persentase total sebesar 93% dengan kriteris “Sangat Layak”. Sehingga layak untuk hasil tes respon siswa diperoleh jumlah total 30 siswa dengan total klasifikasi media *flipbook* 4,5 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Penelitian ketiga, Yuniarrahumana (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Fisika untuk Siswa Kelas X pada materi usaha dan energi SMA Neheri 1 Matan Hilir Utara”. Hasil penelitian ini diperoleh hasil ahli mteri mendapatkan rata-rata skor 80% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 75% dengan kriteria “Layak” dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran flipbook digital memperoleh rata-rata skor 80% dengan kriteria respon “Sangat Setuju”.

Penelitian keempat, Widiania (2021) dengan judul “pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran”. Hasil penelitian yang menghasilkan produk pengembangan e-modul pada Teknologi Perkantoran di Kelas X jurusan OTKP di SMKN 1 Sooko, Mojokerto dinilai sangat layak. Hasil validasi dari para ahli materi memperoleh rata-rata 85% dengan katogori sangat layak, ahli media memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa memperoleh rata-rata 88% dengan kategori sangat layak, dan siswa merespon baik adanya e-modul ini dengan baik dengan persentase rata-rata 95,45%.

Penelitian kelima, Maharcika, (2021) dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis *Flipbook Maker* untuk Subtema Pembelajaran di Sekitarku Kelas IV SD/MI”. hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa rata-rata keseluruhan validasi sebesar 95.56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada ktegori sangat valid, 2) rata-rata respon guru dan siswa terhadap modul elektronik (e-modul) sebesar 8719% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan e-modul yang valid dan praktis.