

## **BAB II**

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

#### **A. Kurikulum Merdeka**

Kurikulum merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan, kurikulum diartikan sebagai suatu program yang disediakan untuk siswa. Sebagaimana yang dijelaskan Menurut Silahuddin (2014:333-334) Kurikulum merupakan unsur penting dalam setiap bentuk dan model pendidikan yang ada dimana pun, tanpa adanya kurikulum sangat sulit bahkan tidak mungkin bagi para perencana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang direncananya, mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam mensukseskan program belajar mengajar, maka kurikulum perlu dipahami dengan baik oleh semua unsur yang terlibat dalam pengelolaan pendidikan terutama para pendidik atau guru.

Menurut Hermawan (2020:43) Kurikulum adalah suatu kegiatan pendidikan yang mencakup berbagai rencana kegiatan peserta didik yang terperinci berupa bentuk-bentuk bahan pendidikan, saran-saran strategi belajar mengajar, pengaturan-pengaturan program agar dapat diterapkan, dan hal-hal yang mencakup pada kegiatan yang bertujuan mencapai tujuan yang diinginkan.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler beragam dan konten pun lebih optimal supaya peserta didik dapat memiliki waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensi. Menurut Manalu (2022:81) Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Sedangkan Farhana (2022:3) kurikulum merdeka yaitu salah satu upaya kemerdekaan dalam berpikir atau bereksperisi. Selain itu kurikulum tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dan kurikulum menjadi pedoman utama untuk menunjang dan merancang program pendidikan yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan bahan pelajaran sehingga pembelajaran lebih terstruktur dengan adanya kurikulum.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu pendekatan pembelajaran melalui projek dengan sasaran utama mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil Pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik, Kemendikbud (2022:2). Sedangkan menurut Hidayat (2023:4-5) Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis projek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi yaitu; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebinekaan global, 5) bernalar kritis dan 6) kreatif, Badan Standar, Kemendikbud (2022:2).

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

**Tabel 2.1**  
**Tema Kearifan Lokal**

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

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

Kemendikbud, (2021:39)

Desain Penelitian ini berfokus pada tingkat SMP yastu Face D. Elemen dari 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 Mengenal sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada cara hidup dan sudut pandang masyarakat dan menyajikan interpretasinya melalui penggambaran visual.

## **B. E- Modul**

Modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh learning guide yang tepat. Hal ini mengingat waktu tatap muka di depan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan learning guide yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Di antara learning guide yang memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan mengutamakan kemandirian aktif siswa adalah modul elektronik.

Kemampuan guru dalam menyusun E-Modul menarik untuk diteliti karena ada keharusan bagi guru-guru pada sekolah rujukan untuk membuatnya sebagai bahan pembelajaran di kelas. Kondisi ini memunculkan berbagai macam tanggapan baik yang positif maupun negatif. Respon yang positif memandang. Menurut Triyono,(2021:4) E-Modul merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, yang negatif memandang membuat E-Modul banyak kendala yang dihadapi, sehingga untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam pembuatan E-Modul perlu dilakukan sebuah penelitian. Menurut Laili dkk,(2019:308) E-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer. E-modul dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Kemajuan teknologi juga telah memungkinkan e-modul ditampilkan melalui smartphone. Kelebihan lainnya e-modul juga dapat mengurangi penggunaan

kertas dalam proses pembelajarannya. Sebuah e-modul disusun secara sistematis dengan bahasa yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Sehingga tidak membingungkan siswa dalam memahami. E-modul juga merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa mengukur dan mengontrol kemampuan dan intensitas belajarnya. Penggunaan modul tidak dibatasi tempat dan waktu, karena tergantung kesanggupan siswa dalam menggunakan modul. Dengan demikian e-modul yang dikembangkan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja menggunakan smartphone yang rata-rata telah dimiliki siswa di era teknologi ini. Sehingga keterbatasan bahan ajar pada saat guru menjelaskan dapat terbantu serta pada saat praktikum siswa sudah memahami apa yang akan dikerjakan karena siswa sudah mempelajarinya terlebih dahulu. Menurut Danang, (2014:4) E-Modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Sehingga menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa e-modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

### **C. Komik**

Menurut Maharsi, (2011:2-3) Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian sangat jelas bahwa sebenarnya komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita. Sedangkan menurut Fitria, (2022:1) Komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umum- nya berisi

tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain. Sementara komik digital adalah komik yang bentuknya dalam bentuk digital (PDF/EPUB) dan tidak berbentuk fisik (cetak). Menurut Pramana, (2015:2) Komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Usia anak-anak dan remaja cenderung lebih menggemari membaca komik daripada membaca buku-buku mata pelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki gambar yang menarik dan berisikan cerita-cerita yang menarik

Berdasarkan beberapa definisi tentang komik sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi pembelajaran. Sehingga komik juga tidak dapat meningkatkan minat baca peserta didik, tetapi juga dapat memotivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan

#### **D. *Flipbook Maker***

*Flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. *Software flipbook maker* dapat membuat dan mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya. Hasil akhir dapat disimpan dalam format. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu dengan penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran. Divayana, (2018:36) *flipbook maker* ini dihasilkan buku berformat digital yang memberikan kemudahan pembacanya untuk mengakses dimana saja dan kapanpun mereka inginkan, karena buku digital ini dapat diakses melalui smartphone. Disamping itu, dengan aplikasi *flipbook maker* ini memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam memasukkan/menyisipkan fasilitas multimedia, seperti: text, gambar, animasi, musik ke dalam buku digital, sehingga peserta didik tidak merasa bosan/jenuh saat membaca buku digital tersebut. Sedangkan menurut Setiawati, (2022:2) *Flipbook* merupakan media elektronik yang menyajikan informasi dalam bentuk animasi, teks, video,

gambar, audio, serta navigasi yang dapat menarik perhatian bagi pembacanya. Menurut Rahmawati, (2017:2) *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah media dengan berbagai kombinasi antara teks, gambar, video, animasi yang sangat kreatif, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bentuk media *flipbook* yang memahami peningkatan kreatifitas berpikir peserta didik dan dapat menambah motivasi keterampilan berpikir mandiri peserta didik

## **E. Kearifan Lokal**

### **1. Hakikat Kearifan Lokal**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kearifan berarti kebijaksanaan, kecendekiaan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dalam berinteraksi. Kearifan Lokal adalah merupakan berbagai gagasan-gagasan, nilai-nilai atau pandangan dari suatu tempat yang dianggap memiliki sifat bijaksana dan bernilai baik yang secara umum diikuti dan dipercayai oleh masyarakat di suatu tempat tersebut dan sudah diikuti secara turun temurun, yang akhirnya sudah menjadi ciri tersendiri dari masyarakat tersebut. Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang muncul dari periode yang panjang dan berevolusi bersama dengan masyarakat serta lingkungan di daerahnya berdasarkan apa yang sudah dialami.

Menurut Hammar, (2017:108) Kearifan Lokal adalah “pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan. Menurut Mangundjaya, (2019:6) Kearifan lokal adalah bagian dari budaya dari masyarakat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan suatu masyarakat. Kearifan lokal umumnya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya

melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal adalah warisan masa lalu yang berasal dari leluhur, yang tidak hanya terdapat dalam bentuk sastra tradisional (sastra lisan maupun tulisan), tetapi juga terdapat dalam berbagai pandangan hidup, kesenian, kesehatan, arsitektur maupun cara berhubungan dengan lingkungan. Untuk itu, kearifan lokal antara lain dapat ditemukan pada cerita rakyat, peribahasa, lagu, permainan rakyat maupun kebiasaan yang sudah menjadi tradisi pada masyarakat setempat.

## 2. Ciri – Ciri Kearifan Lokal

Menurut Mangundjaya, (2019:7) Terdapat beberapa ciri – ciri kearifan lokal, yaitu sebagai berikut :

- a. Dapat bertahan terhadap budaya asing. Kearifan lokal berasal dari nilai-nilai budaya setempat, yang telah bertahan secara turun temurun diwariskan dan menjadi bagian dari kehidupan suatu masyarakat dan bangsa. Hal ini membuat budaya asing yang masuk melalui berbagai media, tidak akan membuat kearifan lokal menjadi hilang di masyarakat, kecuali memang dirasakan tidak dibutuhkan lagi.
- b. Memiliki kemampuan untuk mengakomodasi unsur budaya asing terhadap budaya asli. Kearifan lokal adalah sesuatu yang luwes dan fleksibel, sehingga adanya unsur budaya asing dapat diakomodir tanpa merusak kearifan lokal yang ada di masyarakat tersebut.
- c. Memiliki kemampuan mengintegrasikan unsur budaya asing ke dalam budaya asli. Kearifan lokal selain mengakomodir juga mampu mengintegrasikan budaya asing dalam karakteristik kearifan lokal yang ada, menjadi suatu kesatuan yang indah. Misalnya dalam pembuatan gedung, pura dsb. Bentuk desain dan arsitekturnya tetap merupakan cerminan desain budaya Hindu Bali, tetapi cara dan proses pembuatannya telah mengikuti proses pembangunan yang modern yang diadaptasi dari budaya asing
- d. Mempunyai kemampuan untuk mengendalikan dampak negatif budaya asing. Kearifan lokal adalah suatu warisan adat istiadat dan budaya yang telah turun temurun, hal ini menyebabkan sukar untuk dihilangkan dalam



waktu yang cepat. Hal ini juga membuat, kearifan lokal mampu mengendalikan dampak- dampak negatif dari budaya asing.

- e. Memiliki kemampuan untuk memberi arah pada perkembangan budaya. Kearifan lokal merupakan nilai- nilai yang dianut oleh suatu masyarakat, yang menjadi pedoman untuk bersikap dan bertindak. Kondisi ini membuat melalui kearifan lokal maka masyarakat akan mampu mengembangkan budaya secara terarah

### 3. Fungsi Dan Manfaat Kearifan Lokal

Menurut Mangundjaya, (2019:8-9) Terdapat beberapa macam fungsi kearifan lokal diantaranya :

- a. Untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam. Sumber daya alam termasuk pula dalam kategori kearifan lokal. Untuk itu, dengan adanya kearifan lokal maka akan dapat membantu masyarakat dalam melakukan konservasi dan pelestarian sumber daya alam dengan berlandaskan pada nilai-nilai dan tradisi yang dianut oleh masyarakat selama ini. Misalnya, dalam pelestarian hutan dan tanaman.
- b. Untuk pengembangan sumber daya manusia. Kearifan lokal mencakup juga nilai-nilai yang menjadi acuan sikap dan perilaku seseorang. Hal ini akan sangat berhubungan dengan proses pengembangan SDM. Untuk itu, berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan pekembangan manusia biasanya akan berlandaskan pada kearifan lokal didaerahnya masing-masing. Misalnya: yang berkaitan dengan upacara daur hidup.
- c. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Kearifan lokal disuatu daerah dan masyarakat tidak akan lepas dari nilai-nilai budaya yang melekat dimasyarakat tersebut. Untuk itu, dengan berlandaskan kearifan lokal yang ada maka ilmu pengetahuan maupun kebudayaan di masyarakat akan berkembang dengan baik, Misalnya: pada berbagai upacara keagamaan, kepercayaan dan pemujaan yang dilakukan di berbagai pura.

- d. Sebagai petunjuk, kepercayaan, sastra dan pantangan. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, tradisi, adat istiadat yang menjadi penuntun seseorang untuk bersikap dan berperilaku. Hal ini ditampilkan tidak hanya dalam bentuk kepercayaan, karya seni dan sastra juga dalam norma-norma masyarakat yang berisikan acuan serta pantangan untuk bertindak. Misalnya, kepercayaan tertentu suatu masyarakat Bali mengenai karma yang menjadi acuan hidup bermasyarakat yang baik, karena apa yang di tanam itulah yang akan dituai di kemudian hari.
- e. Bermakna social Kearifan lokal juga memiliki makna sosial, yang melibatkan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya kearifan lokal tersebut, maka dapat menjadi ciri dari suatu masyarakat atau bangsa tertentu. Misalnya upacara integrasi komunal/kerabat di Lombok, dimana pada waktu pernikahan harus dilakukan arak-arakan yang tujuannya memperkenalkan pada masyarakat bahwa pasangan pengantin tersebut sudah menikah. Kegiatan kebersamaan (gotong royong) dalam berbagai kegiatan masyarakat, dalam membangun rumah atau bangunan lainnya, juga menjadi salah satu kearifan lokal yang bermakna sosial.
- f. Berhubungan dengan etika dan moral Kearifan lokal juga dapat terwujud dalam berbagai upacara keagamaan, yang berhubungan dengan tata nilai, etika maupun moral yang dianut oleh masyarakat setempat. 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 diatas, terlihat bahwa kearifan lokal suatu daerah dan budaya akan dapat berperan sebagai nilai tambah bagi bangsa tersebut, bila di kelola dengan baik dan benar.

## **F. Tarian Daerah**

### **1. Pengertian Tarian Tradisional**

Tari tradisional adalah suatu tarian yang berasal dari masyarakat suatu daerah yang sudah turun-temurun dan telah menjadi budaya masyarakat

setempat. Tari tradisional dikelompokkan menjadi tiga yaitu tari klasik, tari rakyat atau folkklasik, dan tari kreasi baru. Tari klasik merupakan tari tradisional yang lahir di lingkungan keraton, hidup dan berkembang secara turun temurun di kalangan bangsawan. Tari rakyat atau folkklasik adalah jenis tari tradisional yang lahir di kebudayaan masyarakat lokal, hidup dan berkembang sejak zaman primitif, dan diturunkan secara turun-temurun. Tari kreasi baru merupakan tari klasik yang mengalami aransemen dan dikembangkan sesuai perkembangan zaman, namun tetap mempertahankan nilai-nilai yang dimiliki didalamnya, tari kreasi baru biasanya diciptakan oleh para pakar tari.

Tarian tradisional memberikan keindahan tersendiri dan memiliki makna yang dituangkan dalam media gerak tersebut, Tari daerah atau tari tradisional merupakan salah satu adat istiadat yang turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan dilakukan berulang-ulang serta mengandung nilai-nilai atau norma-norma yang mengikat masyarakatnya. Jadi, dapat disimpulkan tarian tradisional merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah atau komunitas yang menciptakan identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut.

Menurut Marsan, (2021:2) Gerakan tarian tradisional memberikan keindahan tersendiri dan memiliki makna yang dituangkan dalam media gerak tersebut, Tari daerah atau tari tradisional merupakan salah satu adat istiadat yang turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan dilakukan berulang-ulang serta mengandung nilai-nilai atau norma-norma yang mengikat masyarakatnya. Jadi, dapat disimpulkan tarian tradisional merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang dalam suatu daerah atau komunitas yang menciptakan identitas budaya dari masyarakat yang bersangkutan di daerah tersebut sedangkan Menurut Hadi, (2018:4) Tari tradisional adalah suatu tarian yang pada dasarnya berkembang di suatu daerah tertentu yang berpedoman luas dan berpijak pada adaptasi kebiasaan secara turun temurun yang dipeluk/dianut oleh masyarakat yang memiliki tari tersebut.

Tari tradisional yang sampai saat ini masih dipertahankan keutuhannya sebagai salah satu bentuk aset budaya seni peninggalan nenek moyang yang perlu dilestarikan keberadaannya. Seni pertunjukan tari ini biasanya tampil pada even-even penting yang berkaitan dengan adat istiadat kebudayaan seperti pada upacara panen padi dan upacara adat lainnya.

## **2. Tarian Daerah Landak Tarian Jonggan**

Menurut Kristova (2014:2) Tari jonggan adalah tari tradisional khas Dayak Kanayatn yang bersifat menghibur. Ada beberapa daerah yang dapat kita temui masih melestarikan tari Jonggan, satu di antaranya adalah Desa Pahauman Kecamatan Sengah Temila Kabupaten Landak. Tari Jonggan juga merupakan tari pergaulan masyarakat Dayak Kanayatn. Tari Jonggan menggambarkan suka cita dan kebahagiaan masyarakat Dayak Kanayatn. Jonggan dalam bahasa Kanayatn sama artinya dengan joget, Bejonggan berarti berjoget. Tari Jonggan mulai muncul setelah Indonesia merdeka, sekitar tahun 1950. Tarian ini mulai disahkan oleh seorang camat yang bernama Impan sebagai tarian hiburan di masyarakat dayak Kanayatn. Sebelum Jonggan muncul, sudah pernah ada satu tarian hiburan yang berkembang di masyarakat Dayak Kanayatn. Tarian tersebut dikenal dengan nama Makyong. Makyong merupakan tarian hiburan pada masyarakat Melayu yang sudah ada sebelum tahun 50an. Terinspirasi dari kesenian Melayu tersebut, maka diciptakanlah tari Jonggan untuk hiburan khas masyarakat Dayak khususnya Dayak Kanayatn. Makyong menjadi satu di antara faktor penyebab terciptanya tari Jonggan.

Awal mula tari Jonggan diciptakan guna untuk menghibur masyarakat yang sudah letih bekerja kepada pemerintah daerah untuk membuat jalan setapak antara beberapa dusun yang ada di daerah kecamatan Sengah Temilak. Pada siang hari masyarakat bekerja mencangkul jalan antardusun, kemudian malam harinya para pekerja jalan tersebut dihibur dengan tarian Jonggan yang disiapkan oleh bernama camat Impan. Tari Jonggan tidak hanya menghibur pekerja jalan, tetapi juga menjadi hiburan bagi masyarakat Dayak Kanayatn yang ada di Desa Pahauman. Tari Jonggan semakin populer

dikalangan masyarakat Dayak Kanayatn, sehingga pada acara-acara syukuran, pernikahan dan peringatan hari kemerdekaan pun tari Jonggan sering ditampilkan. Permasalahan yang diangkat dari tari Jonggan ini adalah tentang fungsi yang ada dalam tari Jonggan serta bentuk pertunjukan dari tari Jonggan itu sendiri.

Fungsi tari Jonggan yang paling tampak adalah fungsi tari sebagai hiburan. Tari Jonggan dikenal masyarakat sebagai tari hiburan pelepas lelah bagi para pekerja yang membuat jalan setapak serta sebagai hiburan dalam acara-acara kerakyatan lainnya seperti acara pernikahan, acara syukuran atas panen padi, dan acara hari kemerdekaan. Tarian sebagai sarana komunikasi masyarakat. Ditarikan dengan tujuan menjalin kebersamaan antar individu, baik antara pria dan wanita, wanita dengan wanita. Ungkapan kegembiraan dapat dilihat dari gerak-gerak ringan dalam suatu tarian dan gerak-gerak yang mudah diikuti. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari narasumber, gerakgerak dalam tari Jonggan tidak terkandung makna. Karena tujuan dari tari ini adalah untuk ungkapan kegembiraan tanpa memikirkan makna dari gerak yang ditarikan serta gerak-gerak dalam tari Jonggan lebih menyesuaikan dengan lagu yang dinyanyikan.

### **3. Tarian Daerah Sanggau Tarian Nyongkat Tariu**

Menurut Megawati (2012:31) Pada zaman dahulu suku Dayak tidak lepas dari pada Tariu yang merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh panglima besar pada masa itu. Tariu ini merupakan suara teriakan besar atau nyaring yang dipandu oleh pemimpin kemudian dilakukan beramai-ramai pada saat kejadian. Kehidupan zaman dahulu berperang atau mengayau sering terjadi diantara kehidupan orang Dayak, mereka mengadu kekuatan dengan melakukan Ngayau.

Mengayau adalah perang antara dua belah pihak mengadu kekuatan menang dan kalah, jika menang ia akan mempunyai gelar nama terhormat, jika kalah ia akan mati. Biasanya kepala adalah sasaran utama. Pada zaman dahulu orang yang menang akan membawa hasil sebuah kepala dan kemudian dibawa pada orang-orang yang dituakan sebagai bukti bahwa

musuhnya telah mati. Kepala tersebut kemudian dijadikan persembahan oleh tertua adat, kemudian disimpan di tempat yang telah disiapkan dengan posisi digantung memakai seikat tali dari kulit kayu.

Dari cerita tersebut terinspirasi oleh penata untuk membuat karya tari oleh Yulinne Asyupia dengan penata musik Theodorus Libertus dari Sanggar Botuh Ngantakng berdomisili di Desa Lape Kecamatan Kapuas dengan judul Tari Nongkat Tariu. Kisah tari ini menceritakan tentang kehidupan orang Dayak pada zaman dahulu, ketika berperang atau mengayau.

#### **4. Tarian Daerah Sanggau Tarian Asal Mulo Bomalis**

Menurut Megawati (2012:26-28) Di daerah Kecamatan Parindu kaya akan budaya terutama seni tari yang menjadi bagian budaya mereka. Kreativitas anak muda saat ini terlihat pada hasil karya mereka yang semakin marak. Terbukti karya mereka setiap tahun selalu mendapatkan hasil yang terbaik. Pada even Gawai Dayak tahun 2012, Tari Bomalis mendapatkan juara 1 dari 15 peserta dengan nilai yang sangat baik. Kehadiran tari asal mula bomalis yang diciptakan oleh koreografer Erin Monita dan penata musik Coki Flower. Terciptanya tari bomalis ini terinspirasi pada kehidupan masyarakat Dayak Dusun Kopar pada saat mengadakan upacara adat malis tolak bala. Upacara ini adalah upacara untuk mengusir roh-roh jahat yang mengganggu kehidupan masyarakat Dayak Kopar. Upacara adat ini setiap tahun dilaksanakan sebagai salah satu pelestarian budaya adat Dayak Kopar. Dari kegiatan inilah oleh penata dijadikan sebuah tari yang mengisahkan tentang bagaimana cara pelaksanaan upacara malis.

Cerita ini diawali dengan menampilkan wanita Dayak Kopar yang sedang mengambil air dengan memakai seruas bambu (ntabakng) di sungai yang masih alami dimana airnya bersih dan jernih seketika itu berubah menjadi keruh, berbau, dan banyak jentik-jentik. Kejadian ini membuat mereka berpikir bagaimana cara untuk mengatasi masalah ini, lalu akhirnya mereka membuat ide dengan memakai topeng malis dan membuat sapu

terbuat dari bambu khusus di sebut Kunyer. Dengan cara ini mereka untuk menakuti agar roh yang mengganggu segera pergi. Kunyer ini dipukul ke lantai oleh para penari sebagai pertanda mengusir roh yang jahat agar pergi dari kampung mereka.

Akhirnya mereka berhasil mengusir roh-roh jahat dan kampung mereka pun kembali bersih dan aman dari segala malapetaka. Tari Bomalis ini dilakukan oleh pria dan wanita dilengkapi dengan seorang dukun dan penampilan topeng malis. Busana yang dikenakan penari memakai pakaian khas Dayak membawa properti sapu yang terbuat dari bambu. Musik pengiring pada Tari Bomalis ini adalah musik khas Dayak malis yang dikreasikan dengan pengembangan musik lain oleh penata musik. Kemudian musik menyesuaikan langkah- langkah gerak tari sampai berakhirnya tari ditampilkan. Durasi yang digunakan dalam tari ini 6 sampai 7 menit yang diringi oleh beberapa pemain musik.

Tari Bomalis dalam masyarakat Kopar merupakan salah satu bentuk tari kreasi dari beberapa tari yang telah diciptakan oleh penata. Kehadiran Tari Bomalis ini adalah salah satu bentuk seni budaya di bidang tari yang perlu dilestarikan dengan mengembangkan kembali cerita penting dalam suatu garapan tari dengan perwujudan gerak yang indah agar penampilan suatu karya tari menjadi suatu karya yang spektakuler dan dapat disukai banyak orang baik dari dalam maupun luar daerah.

## **G. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian relevan dari Rina Puspitasari, Dedy Hamdani dan Eko Risdianto pada tahun 2020 yang berjudul Pengembangan *E-modul* Berbasis Hots Berbantuan *Flipbook Maker* Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ahli diperoleh presentase skor 84,7% untuk aspek materi, 81,0% untuk aspek bahasa, dan 81.2% untuk aspek media, sehingga total rata-rata skor adalah 82,3% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Dengan demikian modul elektronik (*e-modul*) berbasis HOTS berbantuan *Flipbook Marker* menjadi produk jadi yang layak digunakan.

Penelitian relevan dari Cici Romayanti, Agus Sudaryono, Dewi Handayani pada tahun 2020 yang berjudul Pengembangan *E-modul* Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dan layak digunakan dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 97,7%. validasi ahli materi sebesar 90,2%, uji coba keterbacaan pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 siswa dikelas X MIPA 2 sebesar 97,04%, dan respon siswa pada uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh 25 siswa dikelas X MIPA 1 sebesar 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul kimia berbasis kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan *flipbook maker* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian Firdauzi Nisa dari Universitas Islam Malang tentang “Pengembangan *Interactive Digital Book* Bermuatan Kearifan Lokal Jawa Timur menggunakan *flipbook maker* berbasis Problem Solving pada Materi Linear untuk Peserta Didik Kelas X” pada tahun 2020. Hasil penelitian yang berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik mendapat 82% guru menyatakan sangat membutuhkan media pengembangan *interactive digital book* menggunakan *flipbook maker* dan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan kategori 85% peserta didik menyatakan setuju dengan media pengembangan *interactive digital book* menggunakan *flipbook maker* dari analisis ini media yang digunakan sangat valid untuk dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik di kelas pada materi linear.

Penelitian Ervin dari Institut Keguruan IKIP PGRI Pontianak tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Smk Pelayaran Pembangunan Pontianak”. Pada tahun 2023. Hasil penelitian validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori Layak. Validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori Layak. Untuk ujicoba skala kecil diperoleh total media *flipbook* sebesar 4,35 dengan kategori Sangat Baik sedangkan untuk



respon siswa pada 10 orang diperoleh jumlah keseluruhan sebesar 4,39 dengan kategori Sangat Baik.