

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kurikulum Merdeka yang dulunya disebut kurikulum *prototipe* dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, namun tetap fokus pada materi inti dan mengembangkan karakter dan kompetensi siswa. Ciri utama kurikulum ini adalah mendukung pemulihan pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skill* dan karakter sesuai profil siswa pancasila. Kurikulum mandiri adalah kurikulum dengan pembelajaran lintas kurikuler yang bervariasi di mana muatannya lebih optimal sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk memperdalam konsep dan memperkuat kompetensi. Perubahan kurikulum tentunya memerlukan adaptasi dari seluruh elemen sistem pendidikan. Proses ini membutuhkan pengelolaan yang cermat untuk menghasilkan efek yang diinginkan, yaitu peningkatan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia. Tujuan perubahan kurikulum adalah untuk mengatasi krisis belajar (*learning crisis*).

Kurikulum merupakan komponen penting dalam pendidikan, kurikulum ini dapat diartikan sebagai salah satu program yang diberikan kepada peserta didik. Kurikulum, yaitu seperangkat atau sistem rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan kurikulum merupakan proses menyeluruh sebagai wujud kebijakan pendidikan nasional yang selaras dengan visi, misi, dan strategi pendidikan nasional. Proses pengembangan kurikulum ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi.

Merdeka belajar adalah pendekatan yang dirancang untuk memungkinkan siswa memilih topik yang menarik bagi mereka. Merdeka Belajar merupakan program kebijakan baru di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Belajar mandiri merupakan filosofi yang dikembangkan dan dilaksanakan melalui belajar

mandiri. Belajar mandiri pada dasarnya adalah filosofi yang menganggap bahwa anak mandiri baik dalam berpikir maupun bertindak ketika mengikuti kegiatan pendidikan. Anak memiliki kebebasan dan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif. Anak juga memiliki kebebasan dan kesempatan untuk menerapkan dan mengembangkan ide-ide kreatifnya. Dalam filosofi belajar mandiri, guru menjadikan anak sebagai individu yang aktif, dan kegiatan pendidikan harus fokus pada anak (*student center*) dan bukan pada guru (*teacher center*).

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan keterampilan individu, baik dalam hal sikap maupun perilaku dalam masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses sosial di mana lingkungan yang terorganisir seperti sekolah dan rumah dapat memengaruhi seseorang untuk mengembangkan sikap dan keterampilan perilaku dalam dirinya dan dalam masyarakat. Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran berusaha untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran yang menarik tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar yang digunakan, namun menggunakan bahan ajar yang instan atau hanya menggunakan bahan ajar saja tidak cukup. Guru harus mampu membuat bahan ajar yang inovatif, variatif dan menarik serta memenuhi kebutuhan siswa.

Pembelajaran berbasis proyek umumnya merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dunia nyata. Sederhananya, pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran yang mencoba menghubungkan teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas yang melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang sangat besar untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

Peserta didik dituntut sesuai dengan kurikulum merdeka yang memiliki enam (6) dimensi yaitu, 1) Beriman Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berahlak Mulia, 2) Berkebinekaan 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.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu upaya untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan pembelajaran paradigma baru. Selain itu, Proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui proyek dengan sasaran utama untuk mencapai dimensi profil pelajar Pancasila. Peserta didik akan belajar menelaah tema-tema tertentu yang menjadi prioritas setiap tahunnya. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian profil pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel, baik 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 pelajaran proyek dari semua mata pelajaran dan jumlah total waktu pelaksanaan masing-masing proyek tidak harus sama. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memperlancar proses pengajaran, media sangat membantu guru untuk menyampaikan isi bahan ajar pembelajaran sehingga siswa dapat mengingat materi lebih lama karena media pembelajaran yang digunakan peserta didik. Artinya dengan adanya media ini

diharapkan dapat memberikan inovasi mengajar yang baru dan memberikan nuansa dan kesan baru dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik dapat mengingat materi lebih lama dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tersebut memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik

Komik adalah karya sastra yang memiliki unsur-unsur dalam produksinya, dan unsur-unsur yang membentuk komik biasanya tidak lebih dari gambar dan cerita. Komik adalah cerita yang dibuat dari beberapa gambar yang disusun dalam garis horizontal, strip atau kotak (panel) dan teks yang diucapkan dari kiri ke kanan (berurutan). Komik juga sering menggambarkan petualangan satu atau lebih karakter dalam rangkaian waktu terbatas. Dialog atau teks tertulis yang tertanam dalam kata-kata dalam gelembung teks. Pada dasarnya komik adalah karya seni dan perpaduan antara seni dan sastra, yang didalamnya terdapat bentuk visual atau gabungan bentuk visual (gambar) dengan teks atau informasi verbal.

Modul elektronik merupakan bahan ajar yang dikembangkan melalui aplikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. E-modul digunakan sebagai bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan media elektronik, hal ini dikarenakan di dalam e-modul terdapat tujuan akhir pembelajaran agar siswa mengetahui apa saja yang harus dikuasai untuk mencapai pembelajaran tujuan tercapai.

Kearifan lokal adalah segala bentuk kegiatan yang dimiliki oleh setiap masing-masing daerah dan memiliki khas tertentu. Kearifan lokal diwujudkan dalam pembelajaran, karena memiliki sumber pembelajaran berbasis budaya dan juga nilai karakter untuk membangun bangsa yang kuat dan berkarakter. Kearifan lokal adalah pengetahuan atau pemahaman tentang kegiatan masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan hidup. Selain mengambil nilai-nilai internal, juga untuk memperluas pemahaman tentang budaya sekitar, selalu menjaga dan melestarikan budaya yang ada agar tidak hilang. Siswa yang berkarakter baik dapat menghargai masyarakat, mengembangkan kecintaan terhadap kearifan lokal dan berkontribusi dalam pelestariannya. Kearifan lokal adalah segala sesuatu yang khas daerahnya, baik itu berupa

makanan, adat istiadat, tarian, nyayian, alat musik atau upacara adat. Oleh karena itu, sebagai peserta didik harus mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan potensi daerah yaitu menghubungkan pembelajaran dengan konteks kearifan lokal. Ada beberapa kearifan lokal contohnya yaitu makanan, tarian, pakaian, lagu daerah, permainan, dan alat musik. Tema kearifan lokal yang peneliti bahas dalam penelitian ini yaitu tentang Tarian Tradisional di daerah Kabupaten Sanggau dan Tarian Tradisional di daerah Kabupaten Landak. Tarian adalah ekspresi jiwa manusia yang dituangkan dalam gerak tubuh yang indah dan ritmis tarian lahir seiring dengan kehadiran manusia di dunia ini. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mengambil materi tentang tarian tradisional yang ada di Kalimantan Barat agar peserta didik dapat memahami apa saja tarian yang ada di Kalimantan Barat.

Media ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul komik yang dilengkapi dengan video dan suara sebagai media tambahan dan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran projek profil Pancasila dengan tema kearifan lokal di SMP Negeri 20 Pontianak. Desain penelitian ini sesuai dengan teori Fitri,dkk (2020) ADDIE terdiri dari *Anatysis, Design, Devalopment, Implementation,dan Evaluantion*. Adapun tahapan sebelum diadakan uji coba terlebih dahulu e-modul komik divalidasikan yaitu divalidasi pada materi dan divalidasi pada media. Validasi materi kategori sangat dan validasi media kategori sangat baik, sehingga e-modul komik dinyatakan layak untuk diujicobakan di SMP Negeri 20 Pontianak.

Berdasarkan hasil pra observasi pada tanggal 1 Februari 2023 di SMP Negeri 20 Pontianak terdapat beberapa masalah dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya pada pembelajaran Proyek Profil Pancasila yaitu : (1) kurangnya media pembelajaran untuk P5, (2) kurangnya pengetahuan peserta didik tentang tarian 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. Oleh karena itu objek dalam penelitian ini adalah kelas VII A yang berjumlah

24 siswa dan sudah menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka yang artinya dimana kurikulum ini yang akan digunakan pada penelitian tersebut.

Penelitian Edi Wibowo dari Univeristas Islam Negeri Raden Intan Lampung tentang “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*” pada tahun 2018. Hasil penelitian adalah: (a) menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi kategori baik 3,23 dan nilai kelayakan oleh ahli media Sangat Baik 3,28 sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa dengan kateogri Baik 3,02. (b) Respon peserta didik Sangat Menarik 3,33 uji coba kelompok kecil dan 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru Sangat Menarik 3,64. Ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbbok maker* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan. Sedangkan menurut Penelitian Sri Wulan dari Universitas Islam Negeri Palopo tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* dengan pendekatan Kontekstual pada materi bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTS Negeri 3 Luwu” pada tahun 2020. Hasil penelitian adalah : (a) ahli materi sebesar 95% yang berarti Sangat Valid. (b) hasil validasi ahli desain media sebesar 80% yang artinya Sangat Valid. (c) hasil validasi dari guru mata pelajaran sebesar 75% yang artinya Valid. Hasil penilaian media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dengan tiga validator mendapatkan kategori Valid atau dapat digunakan pada materi bilangan bulat dan pecahan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “ Pengembangan E-modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 20 Pontianak”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 20 Pontianak?

2. Bagaimana kevalidan siswa terhadap E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 20 Pontianak.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 20 Pontianak.
2. Mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* Dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 20 Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi, menambah wawasan, dan pengetahuan kepada para pembaca untuk mengetahui pengembangan E-modul berbasis *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal di SMP Negeri 20 Pontianak

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu untuk memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik yang akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

- b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat berperan aktif dalam minat belajar serta berinteraksi dalam proses pembelajaran pemikiran yang baru bagi peserta didik dalam rangka perbaikan proses belajar untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

- c. Bagi Guru Mata Pelajaran

Dapat dijadikan pertimbangan guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik, lebih mudah menentukan strategi belajar dengan menggunakan media App Inventor yang sesuai

dengan kemampuan peserta didik dan selalu memberikan dukungan untuk merangsang semangat belajar siswa agar lebih efektif dan efisien.

d. Bagi peneliti

Diharapkan dari media yang digunakan mampu untuk memberikan dorongan dan menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar sehingga hal tersebut dapat menjadikan motivasi belajar peserta didik.

### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk adalah untuk menentukan tingkat kebergunaan produk yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk didalam desain penelitian ini peneliti melakukan analisi kebutuhan yang berada disekolah tersebut, sehingga dapat melakukan kajian literatur atau pengembangan konsep teori yang akan digunakan. Pada tahap menentukan spesifikasi produk ini peneliti harus memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dikemas secara utuh dan sistematis didalamnya memuat seperangkat kegiatan pembelajaran peserta didik agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk materi kearifan lokal di SMP Negeri 20 Pontianak.

Adapun spesifikasi bahan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah 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/cover, animasi, gambar, video 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 tarian tradisional yang mencakup pengertian, makna, dan sejarah tarian tersebut. Komik ini dibuat dengan bahasa sederhana sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Hamzah (2019:43-45)

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu bagian yang memuat landasan teori yang bertujuan untuk menjelaskan data yang akan digunakan dalam penelitian. Definisi operasional ini dimaksud untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang akan digunakan. Adapun definisi operasional penelitian ini sebagai berikut :

1. 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
2. komik adalah cerita serial bergambar yang merupakan perpaduan seni gambar dan seni sastra, gambar-gambar pada komik umumnya dilengkapi dengan balon-balon kata dan terkadang disertai narasi sebagai penjelasan. Oleh karena itu fungsi komik untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam hal ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran atau penulis komik tersebut). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Sehingga

menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan siswa tersebut termotivasi untuk belajar.

3. *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa
4. 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 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.