

BAB II

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

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum adalah komponen yang penting dalam pendidikan, kurikulum ini dapat diartikan sebagai salah satu program yang disediakan untuk peserta didik. Kurikulum merupakan suatu seperangkat ataupun sistem rencana serta pengaturan mengenai bahan pembelajaran dapat sebagai pedoman dalam aktivitas belajar mengajar.

Silahuddin (2014:333-334) Kurikulum adalah suatu unsur penting dari setiap bentuk serta model pendidikan yang ada, tanpa ada kurikulum sangat sulit sehingga tidak mungkin bagi para perencana pendidikan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang sudah direncananya. Sedangkan Sukariyadi, (2022:1) Kurikulum ialah komponen peranan penting dari suatu sistem pendidikan yang memberikan arah dan pedoman dalam pelaksanaan proses pendidikan maupun pengajaran di institusi, khususnya pada lembaga-lembaga pendidikan karena tanpa adanya kurikulum pendidikan tidak akan terarah dengan baik.

Kurikulum merupakan kegiatan pendidikan yang mencakup berbagai rencana kegiatan peserta didik yang terperinci seperti bentuk bahan pendidikan, saran strategi belajar mengajar, pengaturan program agar dapat diterapkan, dan hal-hal yang mencakup suatu kegiatan yang bertujuan mencapai suatu tujuan yang diinginkan, Hermawan, (2020:43). Sebagai mana dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan kegiatan pendidikan yang terperinci berupa bahan pendidikan, saran srategi dan lain-lain serta sebagai unsur penting dalam setiap bentuk model pendidikan yang ada karena tanpa adanya kurikulum maka akan sulit bagi para perencana pendidikan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

2. Komponen Kurikulum

Kurikulum memiliki beberapa komponen sebagai suatu peranan penting dalam pengembangan kurikulum menurut Khuluqo, (2022:16) terdapat 4 komponen kurikulum sebagai berikut:

- a. Tujuan ini berhubungan dengan sebuah hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran.
- b. Isi atau Materi berhubungan dengan berbagai aspek, termasuk pelajaran serta kegiatan peserta didik yang lebih terarah sesuai dengan tujuan pendidikan.
- c. Strategi Pelaksana berhubungan dengan metode, pendekatan dan peralatan yang digunakan dalam proses pelaksanaan kurikulum dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- d. Evaluasi berhubungan dengan proses penilaian terhadap tingkatan ketercapaian tujuan dan efektivitas suatu kurikulum dalam proses pembelajaran. Dengan adanya evaluasi ini dapat ditentukan dari kurikulum yang dipertahankan atau tidak, atau diperbaiki agar lebih baik lagi.

3. Fungsi Kurikulum

Fungsi kurikulum sebagai pedoman kerja guru dalam proses pembelajaran. Di dalam kurikulum terdapat 6 fungsi kurikulum menurut Khuluqo, (2022:16-17) sebagai berikut:

- a. Fungsi Penyesuaian kurikulum sebagai suatu alat penyesuaian merupakan kemampuan yang menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan dinamis.
- b. Fungsi Integrasi kurikulum sebagai alat untuk pendidikan yang digunakan untuk menciptakan seorang yang utuh, serta dapat dipercaya dan berintegrasi di masyarakat umum.
- c. Fungsi Diferensiasi kurikulum merupakan alat yang memberikan pelayanan terhadap perbedaan pada setiap peserta didik yang harus dilayani dan dihargai.

- d. Fungsi Persiapan kurikulum merupakan suatu alat pendidikan yang mempersiapkan para peserta didik ke jenjang pendidikan berikutnya, serta mempersiapkan diri agar dapat hidup di lingkungan masyarakat.
- e. Fungsi Pemilihan kurikulum yaitu adanya kesempatan bagi peserta didik dapat memilih program belajar yang sesuai dengan minat bakatnya.
- f. Fungsi Diagnostik kurikulum sebagai alat pendidikan yang dapat memahami serta mengarahkan suatu potensi peserta didik, memahami kelemahan dirinya serta memperbaikinya.

4. Manfaat Kurikulum

Manfaat kurikulum sebagai pedoman kerja bagi guru dalam mengajar dengan demikian dibagi lah menjadi 3 manfaat kurikulum menurut Khuluqo, (2022:17-18) sebagai berikut:

a. Manfaat Kurikulum bagi Guru

Ada beberapa manfaat kurikulum bagi guru sebagai berikut:

- 1) Kurikulum digunakan sebagai pedoman untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran.
- 2) Kurikulum membantu memberikan suatu pemahaman kepada pengajar untuk menjalankan tugas serta tanggungjawabnya sebagai seorang pengajar.
- 3) Kurikulum mampu mendorong pengajar agar lebih kreatif dalam proses belajar-mengajar.
- 4) Kurikulum mampu membantu menunjang pengajaran yang lebih baik.

b. Manfaat Kurikulum bagi Sekolah

- 1) Kurikulum sebagai pendorong bagi sekolah untuk menyukseskan penyelenggaraan pendidikan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).
- 2) Kurikulum akan membuka suatu peluang bagi pihak sekolah supaya mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Kurikulum bisa digunakan sebagai alat dalam suatu upaya pencapaian tujuan program pendidikan.

c. Manfaat Kurikulum bagi Masyarakat

- 1) Kurikulum dapat digunakan pedoman maupun standar bagi orang tua dalam membimbing proses belajar anak.
- 2) Kurikulum memungkinkan masyarakat agar ikut berpartisipasi dalam mengembangkan serta menyempurnakan suatu program pendidikan, yaitu melalui kritik dan saran membangun.

5. Peranan Kurikulum

Adapun Peranan Kurikulum yaitu salah satu dari komponen yang penting untuk melakukan pembelajaran. Menurut Arifin, (2020: 23-24) peranan kurikulum dibagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

- a. Peranan Konservatif, kebudayaan yang sudah ada sebelum lahirnya suatu generasi dan tidak pernah mati meski pun yang bersangkutan sudah tidak ada. Kebudayaan diperlukan manusia dan diwujudkan dalam tingkah laku, maupun kebudayaan terwujud dan didirikan dari perilaku manusia.
- b. Peranan Kreatif, perkembangan ilmu pengetahuan serta aspek-aspek yang selalu terjadi setiap hari. Peranan kreatif menekankan bahwa kurikulum wajib mampu mengembangkan sesuatu yang baru selesai dengan perkembangan yang terjadi kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan masa yang akan datang.
- c. Peranan Kritis dan Evaluasi, peranan dilatarbelakng oleh adanya kenyataan bahwa nilai-nilai dan budaya yang hidup dalam masyarakat yang selalu mengalami perubahan, sehingga pewaris nilai-nilai serta budaya masa lalu kepada peserta didik perlu disesuaikan dengan kondisi yang terjadi pada masa sekarang.

B. Kurikulum Merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

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 adalah suatu konsep kurikulum

dan menuntut kemandirian peserta didik. Sedangkan Farhana (2022:3) kurikulum merdeka adalah suatu upaya kemerdekaan dalam berpikir maupun bereksperesi.

Menurut Soekamto, (2021:100) menyatakan kurikulum merdeka yaitu kurikulum yang mempunyai strategi belajar yang dapat mengaktifkan peserta didik, media serta sumber belajar bervariasi yaitu berbetuk digital, berisikan kurikulum sederhana dan penilaian menekankan kemampuan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Kurikulum Merdeka Belajar adalah suatu program kebijakan yang baru dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI).

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Kurikulum merdeka merupakan suatu konsep kurikulum yang menuntut peserta didik harus mandiri dan kurikulum merdeka ini suatu upaya kemerdekaan dalam berpikir.

2. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melalui projek dengan sasaran utama mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila ialah suatu bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil Pelajar Pancasila sebagai berperan serta referensi utama yang mampu mengarahkan kebijakan-kebijakan pendidikan mencakup menjadi suatu 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 ialah kegiatan kokurikuler berbasis projek yang dirancang sebagai penguat upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila serta disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yaitu pelajaran lintas disiplin ilmu untuk mengamati serta memikirkan solusi terhadap permasalahan lingkungan sekitarnya, Sari (2022:105). 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 dann 6) kreatif, Badan Standar, Kemendikbud (2022:2).

3. Fase D

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 mengenakan dan melakukan berbagai jenis permainan tradisional daerah sendiri atau daerah lain di Fokus Membiasakan mendengarkan pendapat temannya, baik Indonesia Itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimikinya.
	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 Mengumpulkan berbagai warisan budaya (<i>Intangible heritage</i>) yang membawa pesan-pesan moral yang masih relevan dengan masa sekarang.
	Fase C	Merancang Jalur Wisata Daerah yang berkaitan dengan peninggalan bersejarah <i>tangible</i> dan <i>intangible</i> Fokus: Akhlak kepada manusia Mulai mengenal berbagai kemungkinan interpretasi dan cara pandang ketika dihadapkan dengan dilema 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/F	<p>Gelaran seni yang memadukan elemen teknologi dan tradisi</p> <p>Fokus: Akhlak kepada manusia</p> <p>Menghargai perbedaan identitas (ras, agama, dan lain-lain) dan menampilkan apresiasinya atas perbedaan dalam bentuk aktivitas</p> <p>Menggali berbagai warisan budaya terkait seni dan menemukan cara mengemukanya secara dengan memanfaatkan teknologi.</p>
-----	----------	---

Sumber. Kemendikbud, (2021:39)

Penelitian ini berfokus pada tingkat SMP yaitu *Fase 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.

C. E-Modul

1. Pengertian E-modul

E-modul merupakan perubahan dari modul konvensional yang dipadukan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi, sehingga modul yang digunakan lebih menarik dan interaktif. E-modul adalah suatu bahan ajar yang dibuat untuk bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis, menarik dan dikemas dalam bentuk sebuah aplikasi agar memudahkan peserta didik belajar dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja selama memiliki internet.

Herawati (2021:182) e-modul merupakan modul dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai simulasi yang layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Rahmi (2018:105) e-modul merupakan suatu bagian dari sumber belajar berupa data, orang atau benda sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

E-modul adalah modul yang berbasis elektronik alat dan sarana pembelajaran berisikan materi, metode dan alat evaluasi yang dirancang dalam bentuk pembelajaran, Hartini (2022:685). Sedangkan Menurut Laili, (2019:308) menyebutkan bahwa e-modul yaitu modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video melalui elektronik berupa komputer maupun *smartphone* ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa e-modul adalah modul yang berbentuk digital yang didalamnya terdapat teks, gambar dan sebagai sumber belajar yang memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat E-Modul

E-modul dapat memberikan manfaat agar mempermudah penyampaian materi sehingga menimbulkan daya tarik peserta didik untuk mendapatkan informasi. Adapun menurut Najamuddin, (2021:101) ada tiga manfaat penting dalam menggunakan media elektronik sebagai sumber proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan suatu informasi yang baru serta memperluas ilmu pengetahuan yang ada didalam lingkungan sekitar.
- b. Dapat membangkitkan pikiran orang untuk berfikir lebih luas sehingga materi-materi dapat dibuat menjadi referensi untuk dikembangkan lagi oleh peserta didik.
- c. Bersikap serta berkembang lebih lanjut ketika menggunakan media elektronik sebagai suatu proses belajar mengajar.

D. Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar dibuat dengan khas serta paduan dengan kata-kata, Sawitri (2022:23). Sedangkan menurut Aeni (2018:45) komik merupakan gambar kartun yang mampu menyampaikan pesan informasi pembelajaran dan

sebagai media pembelajaran serta gaya bahasa berbasis elektronik yang ringan dan menyenangkan.

E-modul komik ini berbentuk format, tidak hanya menyampaikan alur cerita saja, serta disajikan dalam bentuk *game*, animasi, film maupun aplikasi lainnya untuk memudahkan pembaca mengikuti dan menikmati isi cerita, dan dapat dilakukan secara *online* atau melalui *gadget* tertentu, Sukmanasa (2017:175). E-modul komik adalah suatu gambar kartun yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran dengan alur cerita, yang disajikan dalam bentuk *game*, animasi dan lain-lain, sehingga dapat menarik untuk dibaca.

Berdasarkan para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa komik merupakan gambar kartun yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dengan sebuah alur cerita yang dibuat agar peserta didik menikmati dan cepat memahami isi pembelajaran yang disampaikan dalam komik tersebut.

2. Ciri-Ciri Komik

Komik memiliki lima ciri-ciri menurut Siregar, (2021:118) adalah sebagai berikut:

- a. Bersifat Proposional, membaca komik mampu membawa pembaca agar terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik yang dibaca.
- b. Humor yang kasar, yaitu penggunaan suatu bahasa lisan yang mudah dimengerti oleh orang pada umumnya.
- c. Bahasa percakapan (bahasa pasaran), komik menggunakannya bahasa percakapan sehari-hari sehingga lebih kena bagi pembaca.
- d. Penyederhanaan perilaku untuk menggambarkan moral ataupun jiwa pelaku dengan pola perilaku dalam cerita komik lebih cenderung untuk disederhanakan serta mudah diduga.
- e. Bersifat kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca agar memuja pahlawan yang ada di komik. Mengembangkan media dengan menggunakan komik harus diperhatikan pada bagian-bagian dari komik itu sendiri.

E. *Filpbook Maker*

1. Pengertian *Filpbook Maker*

Filpbook Maker merupakan suatu perangkat lunak yang handal dengan rancangan untuk mengkonversikan file PDF ke halaman publikasi digital maupun digital *book*, Mulyaningsih (2017:26). Menurut Wibowo (2018:149) aplikasi *flipbook* ialah aplikasi yang mendukung media pembelajaran untuk membantu dalam suatu proses pembelajaran dengan aplikasi ini tidak terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan animasi gerak, video, dan audio yang menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran.

Flipbook Maker merupakan aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Di dalam *Flipbook Maker* ini tidak hanya berbentuk teks, dengan *flipbook Maker* dapat memasukan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja, Hidayatullah (2016:84). Menurut Safitri (2015:3) *flipbook maker* merupakan aplikasi yang mampu mengintegrasikan tayang suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie*, serta informasi yang disajikan lebih banyak dibandingkan dengan buku konvensional.

Flipbook Maker merupakan suatu aplikasi yang mendukung dalam media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran dikarenakan aplikasi tidak terpaku pada tulisan akan tetapi bisa memasukan animasi gerak, video, serta audio, Hilda, (2023:85). Sebagai mana menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Flipbook Maker* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat media elektronik berupa tulisan, gambar, grafik, suara dan video sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan.

2. Tahap Pengembangan Buku Digital *Flipbook Maker*

a. Mendownload *software flipbook maker*

File dapat berupa PDF, text, gambar ataupun suara. Langkah-langkah untuk mendownload *software flipbook maker* sebagai berikut:

- 1) Membuka aplikasi *Kvisoft flipbook maker*, klik *start*, kemudian klik *all program*, setelah itu klik *kvisoft*, lalu klik *Kvisoft* dan terakhir klik *flipbook maker pro*.

- 2) Pengguna dapat mengimport bermacam-macam jenis file yaitu, PDF, file gambar, file video ataupun file SWF.
 - 3) File-file yang akan digunakan harus menggunakan format file PDF, JPGE, file video AVI ataupun file SWF.
 - 4) Pada menu *page edit* terdapat 3 buah pilihan.
 - 5) Sesudah menambahkan pada sebuah halaman *flipbook*, selanjutnya yaitu mendesain tampilan *flipbook*. Langsung saja pengguna mengklik menu *design*.
 - 6) Pada menu *design* terdapat dua pilihan, pilihan pada bagian kiri untuk mengubah tampilan *flash flipbook* yang akan pengguna buat sedang pilihan pada bagian kanan pengguna dapat melihat terlebih dahulu halaman *flipbook* yang akan pengguna buat.
 - 7) Kemudian pengguna dapat mengubah-ubah sesuai dengan kreasi masing-masing.
 - 8) Setelah semuanya selesai, pengguna harus mempublish semua file beserta perubahan yang sudah pengguna buat kedalam satu file ini merupakan langkah terakhir.
 - 9) Pengguna dapat memilih *exe* pada pilihan sebelah kiri, setelah itu pada pilihan sebelah kanan pengguna menentukan tempat hasil publish *flipbook* pengguna pada kolom file folder, nama *flipbook* pengguna pada kolom file nama. Kemudian tekan tombol start.
- b. Untuk memilih tampilan yang bagus dan menarik, pengguna dapat memilih *style* dalam buku digital.
- c. Jika sudah yakin dengan bentuk buku digital yang sesuai dengan kemauan, maka pengguna dapat mengklik publish dan buku digital telah siap di baca siapapun.

F. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan suatu warisan masa lalu yang berasal dari leluhur, tidak hanya terdapat dalam bentuk sastra tradisional yaitu sastra lisan

maupun tulisan, dari berbagai pandangan hidup, kesenian, kesehatan, arsitektur maupun cara yang bersangkutan dengan lingkungan juga dapat dikatakan warisan masa lalu, Mangundjaya (2019:6). Sedangkan Saidah (2020:6) kearifan lokal ataupun kebijaksanaan lokal ialah sebuah istilah untuk menunjukkan kekhasan sebagai pandangan untuk hidup masyarakat di suatu daerah tertentu.

Pingge (2017:129) kearifan lokal yaitu suatu pengumpulan pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh serta berkembang dari sebuah komunitas yang merangkum perspektif teologis, kosmologis dan sosiologis. Kearifan lokal secara etimologi adalah kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*), Hammar, (2017:107).

Menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah bagian dari kebudayaan tradisional dari setiap suku bangsa Indonesia, didalam kearifan lokal ini tidak hanya memiliki norma, nilai budaya tetapi juga memiliki unsur gagasan yang berimplikasi pada teknologi dan lain-lain.

2. Ciri-ciri Kearifan Lokal

Menurut Mangundjaya (2019:7-8) terdapat lima ciri kearifan lokal, yaitu:

- a. Mampu bertahan terhadap budaya asing. Kearifan lokal tumbuh dari nilai-nilai budaya daerah setempat, yang tentunya sudah bertahan sangar lama dengan cara turun temurun serta sudah menjadi bagian dari kehidupan suatu masyarakat dan bangsa.
- b. Memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan unsur budaya asing terhadap budaya asli. Dapat diartikan bahwa kearifan lokal merupakan budaya yang luwes dan fleksibel, maupun adanya unsur budaya asing yang diakomodir tanpa bisa merusak kearifan lokal yang ada di wilayah daerah tersebut.
- c. Memiliki kemampuan mengintegrasikan unsur budaya asing kedalam budaya asli. Yang artinya kearifan lokal ini tidak hanya mampu mengakomodir budaya akan tetapi juga mengintegrasikan budaya asing yang masuk ke karakteristik kearifan lokal yang telah ada sehingga membuat kesatuan budaya yang indah.

- d. Mempunyai kemampuan untuk mengendalikan dampak negatif dari budaya asing. Artinya kearifan lokal adalah suatu warisan adat istiadat serta budaya yang sudah turun temurun tidak dapat dihilangkan dengan cepat dalam kehidupan masyarakat tertentu.
- e. Memiliki kemampuan untuk memberi arah pada perkembangan budaya. Kearifan lokal ialah suatu nilai-nilai yang dicontoh oleh masyarakat sehingga menjadi pedoman untuk bersikap maupun bertindak dalam melestarikan budaya.

3. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki beberapa fungsi kearifan lokal menurut Mangundjaya, (2019:8-9) yaitu sebagai berikut:

- a. Konversi pelestarian sumber daya alam
Pelestarian sumber daya alam dikategorikan sebagai kearifan lokal, karena adanya kearifan lokal bisa membantu masyarakat untuk melakukan konservasi maupun pelestarian sumber daya alam yang berlandaskan pada suatu nilai-nilai dan tradisi yang diikuti oleh masyarakat setempat.
- b. Sebagai pengembangan sumber daya manusia
Kearifan lokal mencakup nilai-nilai yang menjadi pedoman sikap dan perilaku seseorang. Ini berhubungan dengan suatu proses pengembangan sumber daya manusia, sehingga adanya kegiatan yang berhubungan dengan pertumbuhan maupun perkembangan manusia berdasarkan kearifan lokal yang sesuai dengan kearifan lokal pada daerah masing-masing.
- c. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan
Kearifan lokal di daerah dan masyarakat tidak akan pernah lepas dari nilai-nilai budaya yang sangat melekat di masyarakat tersebut, adanya hal ini kearifan lokal berdasarkan ilmu pengetahuan serta kebudayaan yang ada di masyarakat akan selalu berkembang.
- d. Sebagai petuah kepercayaan, sastra dan pantangan
Kearifan lokal adalah nilai-nilai tradisi, adat istiadat yang mampu menjadi penuntun seseorang untuk sikap dan berperilaku. Ditampilkan dalam

bentuk kepercayaan, karna seni, sastra, dan norma-norma masyarakat yang berisikan acuan serta pantangan untuk bertindak.

e. Bermakna sosial

Kearifan lokal mempunyai makna sosial melibatkan masyarakat sekitarnya. Adanya kearifan lokal maka dapat menjadi ciri khas sendiri dari suatu masyarakat tersebut.

f. Berhubungan dengan etika dan moral

Kearifan lokal dalam upacara keagamaan yang berhubungan dengan tata nilai, etika maupun moral yang dianut oleh masyarakat.

G. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu lambang dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai fungsi dan pesan dibalik permainannya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak, Mulyana, (2019:6). Sedangkan menurut Arga, (2020:70) menyatakan bahwa permainan tradisional ialah budaya bangsa yang diwariskan oleh leluhur dan sering dimainkan oleh anak-anak dalam kegiatan sehari-hari, permainan tradisional ini memiliki kesan yang menyenangkan dalam kegiatan bermain meskipun menggunakan alat-alat sederhana dan hanya gerak fisik saja.

Permainan tradisional adalah permainan dari zaman dahulu kala yang sering dimainkan oleh anak-anak juga warisan kebudayaan leluhur. Permainan tradisional ini aset berharga dari budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk dari permainan tradisional, Afandi, (2022:3). Adapun menurut Iswinarti (2017:7) mengemukakan permainan tradisional merupakan permainan dari leluhur yang diwariskan, di dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat bagi masa tumbuh kembang anak. Permainan tradisional ialah permainan yang memiliki aturan dan dimainkan lebih dari satu orang.

Permainan tradisional adalah suatu kegiatan permainan yang tumbuh juga berkembang di daerah tertentu yang memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai

dari kehidupan masyarakat serta diajarkan secara turun-temurun, Kurniati (2016:2). Dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ialah permainan yang ada pada zaman dahulu dan di wariskan oleh nenek moyang kita. Walaupun hanya menggunakan alat-alat sederhana dan gerakan fisik permainan tradisional tetap memiliki kesan yang sangat menyenangkan.

2. Kategori Permainan Tradisional

Terdapat tiga kategori dalam permainan tradisional menurut Mulyana, (2019:10) yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif dilakukan pada waktu senggang. Hal yang terpenting dari permainan ini adalah melakukan permainan untuk mencapai rasa gembira untuk mengisi waktu senggang.
- b. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif ini memiliki ciri-ciri seperti, terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit 2 orang atau lebih serta mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan kalah dan memiliki peraturan yang dapat diterima bersama oleh pemain.
- c. Permainan tradisional yang bersifat edukatif mempunyai unsur-unsur pendidikan didalamnya. Dengan melalui permainan anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kemampuan yang akan mereka perlukan dalam menghadapi suatu kehidupan sebagai anggota masyarakat.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Ardiyanto, (2018:175) permainan tradisional mempunyai tujuh manfaat yang akan di jelaskan sebagai berikut:

- a. Dapat melatih kreativitas pada anak usia dini, dengan memainkan permainan tradisional anak-anak akan menciptakan peralatan untuk permainan itu sendiri contohnya seperti, membuat mobil-mobilan dari botol bekas, membuat pistol dari cabang bambu dan lain-lain. Sehingga anak dapat meningkatkan kreativitas pada dirinya.

- b. Mampu mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak usia dini. Permainan tradisional ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Karena dimainkan secara bersama-sama, permainan tradisional ini bisa menjadi media pembelajaran untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung dan lain-lain.
 - c. Pembelajaran nilai-nilai karakter. Permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk anak-anak belajar tentang nilai-nilai moral kehidupan seperti, bertanggung jawab, disiplin, mandiri, kerjasama, percaya diri, kreatif, kepemimpinan dan nilai moral kehidupan lainnya.
 - d. Mengembangkan kemampuan keterampilan motorik dan kemampuan biomotorik. Permainan tradisional sarat dengan gerakan seperti, melompat, berlari, berjalan dan melempar. Gerakan yang ada di dalam permainan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik dan biomotorik baik itu halus maupun kasar.
 - e. Kesehatan. Permainan tradisional ini menuntut untuk selalu menggerakkan tubuh dan bermanfaat bagi pertumbuhan fisik dan kesehatan anak untuk menghindari resiko obesitas.
 - f. Mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan tradisional ini dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung.
 - g. Mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan. Dengan memainkan permainan tradisional anak dapat merasakan kegembiraan dan keceriaan karena permainan tradisional bersifat rekreatif.
4. Permainan Tradisional *Tappak Tigge*
- a. Pengertian Permainan Tappak Tigge

Permainan *Tappak Tigge* adalah permainan tradisional yang ada di Kalimantan Barat yang berasal dari daerah Sambas, "*Tappak*" dapat diarti sebagai tepuk sedangkan "*Tigge*" artinya tiga. Jadi permainan *Tappak Tigge* adalah permainan kejar-kejaran yang dimana orang yang di kejar dikatakan tertangkap jika pengejar menepuk tubuhnya sebanyak tiga kali, Anyang, (1982:36).

b. Sejarah Permainan *Tappak Tigge*

Permainan *Tappak Tigge* ini sangat populer sekali pada tahun 1950. Sebenarnya permainan ini sudah dikenal sebelumnya pada waktu itu terbatas permainannya dalam kalangan anak laki-laki saja. Mengapa pada waktu yang lampau anak-anak perempuan kurang suka mengikuti permainan ini karena anak perempuan dianggap tidak pantas untuk main kejar-kejaran seperti anak laki-laki.

Permainan ini mulai muncul dan dari mana asalnya tidak diperoleh keterangan yang jelas. Di tempat-tempat tertentu di daerah kabupaten Sambas permainan ini masih kelihatan, walaupun sudah tidak sepopuler pada masa-masa lalu. Dahulu di sekolah-sekolah sering terlihat anak-anak main *Tappak Tigge*, namun sekarang sudah jarang sekali permainan ini ditemukan bahkan banyak anak-anak yang sama sekali belum mengenalnya, Anyang, (1982:37).

c. Cara Permainan *Tappak Tigge*

Terdapat beberapa cara dalam memainkan permainan *Tappak Tigge* yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan permainan, yaitu terdiri dari dua atau lebih pemain, memberikan batasan-batasan pada daerah permainan, misalnya dari halaman rumah sampai pohon pisang jika pemain melewati batasan tersebut maka dianggap tertangkap.
- 2) jika terdapat tiga orang pemain maka sistem permainan menggunakan sistem perorangan, misalnya ada si Annisa, Rani, dan Tania. Sebelum bermain mereka harus melakukan hom pim pah terlebih dahulu dan siapa yang kalah akan menjadi pengejar. Begitu aba-aba permainan akan dimulai maka si pengejar harus menanggapi pemain yang lain dengan cara menepuk pundak sebanyak tiga kali dan yang tertangkap tidak boleh pergi lagi. Untuk pengejar selanjutnya akan diganti oleh pemain yang pertama yang tertangkap.
- 3) Sedangkan untuk sistem regu yaitu pemain harus mencari regunya sendiri misalnya, Annisa, Rani, Tania dan Sari. Sari dan Annisa regu satu dan Rani dan Tania regu dua maka mereka akan melakukan suit

tangan. Jika regu satu yang kalah maka menjadi pengejar dan mengejar regu dua. Begitu aba-aba permainan akan dimulai maka regu satu harus menanggapi pemain regu dua dengan cara menepuk pundak sebanyak tiga kali dan yang tertangkap tidak boleh pergi lagi, Anyang, (1982:38-41).

5. Permainan Tradisional *Tentajek*

a. Pengertian Permainan *Tentajek*

Permainan *Tentajek* adalah permainan tradisional suku Melayu Kabupaten Ketapang. Permainan *Tentajek* juga terdapat di Kabupaten Sambas dengan nama “Selancangan” dan permainan ini juga terdapat di daerah-daerah lain. *Tentajek* artinya “Menancap”, jadi dapat digambarkan bahwa permainan ini mengadu keahlian untuk menancap sesuatu pada suatu bidang ataupun setumpuk tanah dan pasir, Anyang (1982:67).

b. Sejarah Permainan *Tentajek*

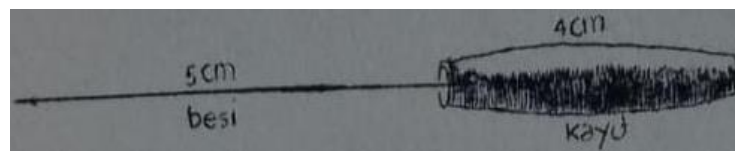
Kapan Permainan *Tentajek* ini dikenal oleh masyarakat suku Melayu Kabupaten Ketapang tidak diketahui dengan jelas. Permainan ini dikenal masyarakat secara turun temurun dari yang tua kepada muda.

Menurut keterangan dari informan dan hasil observasi penelitian Azwar (Anyang, 1982:68) menyatakan anak-anak sekarang sudah tidak lagi mengenal jenis permainan ini. Hal ini dapat diketahui antara lain banyak anak-anak Sekolah Dasar tidak dapat memainkan permainan *Tentajek*. Sedangkan di daerah Kabupaten Sambas permainan ini sudah ada sekitar tahun 1920.

c. Cara Permainan *Tentajek*

Terdapat beberapa cara dalam memainkan permainan *Tentajek* menurut Anyang, (1982:69-75) yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan ini menggunakan alat bernama *Senggirik*, yang dibuat dari sepotog besi dengan panjang kurang lebih 5cm, dan kayu dibulatkan dengan panjang kurang lebih 4cm.



Gambar 2.1 Senggirik (Anyang, 1982:70)

- 2) Aturan dalam permainan yaitu:
 - a) Pemain atau regu yang bermain terlebih dahulu ditentukan dengan melakukan undian. Undian dilakukan dengan jalan "hom pim pah" atau "pin sut"
 - b) Penentuan siapa yang menang ditentukan oleh banyaknya ia "menabung" atau menyelesaikan semua tahap permainan. Semakin banyak ia menyelesaikan tahap permainan semakin banyaknya jumlah tabungan ditentukan oleh perjanjian ke dua belah pihak. Tidak ada akibat apa-apa bagi yang kalah atau yang menang.
 - c) Apabila seorang pemain atau regu tidak bisa menyelesaikan semua tahap permainan, misalnya hanya sampai pada tahap ke dua dan untuk tahap ke tiga tidak dapat diselesaikan-nya, maka diganti oleh pemain lain. Pemain atau regu tersebut akan mengulangi lagi permainan apabila regu yang lain gagal melakukan tahap demi tahap dan pengulangan itu dimulai dari tahap di mana dia gagal (misalnya tahap ke tiga).
 - d) Setiap tahap hanya boleh dilakukan tiga kali oleh setiap pemain atau regu.
 - e) Peraturan permainan beregu sama dengan peraturan permainan perorangan. Hanya pada beregu pergantian bermain oleh regu lain apabila semua regu lainnya sudah bermain semua.
 - f) Tancapan adalah syah apabila bagian dari besi dari *senggirik* yang menancap bukan bagian kayunya.
- 3) Selanjutnya kita harus meletakkan *senggirik* tadi di telapak tangan, dan *Senggirik* itu harus lurus sesuai lurus jari-jari lalu dilemparkan.

- 4) Lalu menggenggam tangan dan letakan *senggirik* tadi di atas genggam, kemudian lempar ke atas pasir.
- 5) Setelah itu genggam satu tangan tetapi jari telunjuk dan kelingking diluruskan dan letakan *senggirik* di atasnya lalu lempar ke atas pasir, lanjut ketahap selanjutnya.
- 6) Gigit ujung *senggirik* pada bagian besi kemudian di lempar ke atas pasir.

6. Permainan Tradisional *Behumbak Kejingkek*

a. Pengertian Permainan *Behumbak Kejingkek*

Permainan *Behumbak Kejingkek* yang dikenal oleh masyarakat Dayak Suhaid. “*Behumbak*” yang artinya berlomba sedangkan “*Kejingkek*” artinya kaki sebelah. Jadi permainan *Behumbak Kejingkek* merupakan perlombaan lari dengan kaki sebelah, sedangkan kaki yang sebelahnya selama berlomba harus dipegang dan tidak boleh lepas dari pegangan tangan, Anyang, (1982:153)

b. Sejarah Permainan *Behumbak Kejingkek*

Permainan *Behumbak Kejingkek* sudah lama di kenal oleh masyarakat Dayak Suhaid. Menurut keterangan informasi bahwa permainan ini lahir dan tumbuh di masyarakat Dayak Suhaid akan tetapi mengenai kapan dan siapa penciptanya tidak diketahui dengan jelas akan tetapi menurut masyarakat Dayak Suhaid bahwa permainan ini sudah diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya.

Permainan ini dari dahulu hingga sekarang tidak mengalami perubahan baik aturan permainan dan cara melakukannya. Permainan ini dikenal juga di Kabupaten Sambas dengan sebutan “Lomba Jengkek”, Anyang, (1982:153-154).

c. Cara Permainan *Behumbak Kejingkek*

Yang akan dijelaskan di bawah ini:

- 1) Siapkan terlebih dahulu lapangan tempat bermain tanah yang kering.
- 2) Setelah lapangan sudah disiapkan maka para pemain berkumpul di garis *start*.

- 3) Semua pemain harus berdiri sejajar di garis start dengan jarak 1 meter sambil menunggu aba-aba.
- 4) Dalam hitungan pertama pemain harus dalam keadaan siap.
- 5) Hitungan kedua pemain mengangkat kaki sebelah kanan dan dipegang oleh tangan sebelah tangan.
- 6) Hitungan ketiga pemain maju untuk saling mendahului lawannya dan harus kegaris *finish*. Kaki yang diangkat tidak boleh lepas jika lepas dinyatakan kalah.

H. Penelitian Relevan

1. Penelitian Hertiansyah dari Universitas Negeri Jakarta yang melakukan penelitian tahun 2018 dengan judul *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) analisis kebutuhan mengatakan sebanyak 100% siswa belum menggunakan modul elektronik (2) proses pengembangan modul pembelajaran dilakukan dalam lima tahapan utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, (3) pengujian kelayakan didapatkan rata-rata 3,5 dengan kriteria “sangat layak” dan modul elektronik berbasis Lectora Inspire pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik layak digunakan untuk proses pembelajaran; dan (4) pengujian keefektifan dilakukan dengan membandingkan nilai posttest kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas kontrol didapatkan hasil nilai *Thitung* = 5,74 dengan kesimpulan Efektivitas penggunaan Modul Elektronik berbasis Lectora Inspire lebih tinggi atau sama dengan siswa tanpa menggunakan modul dalam meningkatkan hasil belajar Instalasi Motor Listrik.
2. Penelitian Eva dari IKIP-PGRI Pontianak melakukan penelitian tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XI SMA PGRI 3 Tayan Hulu*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan dalam pelajaran Informatika yang diperoleh hasil validasi media 90% dengan kategori “Sangat Layak”, validasi materi 86,66% kategori

“Sangat Layak”. Kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipbook* diperoleh dari angket respon siswa 5,14 kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat diambil kesimpulan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran informatika yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.

3. Penelitian Sari dari Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya yang melakukan penelitian tahun 2021 dengan judul Pengembangan E-modul Berbentuk *Flipbook* Pada Materi Polusi Mata Pelejaran IPA SMK Kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbentuk *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi polusi yang diperoleh dari hasil validasi materi 84,37% kriteria “Sangat Valid”, validasi desain 83,33% kriteria “Sangat Valid”. Kepraktisan penggunaan e-modul berbentuk *flipbook* diperoleh dari angket kepraktisan peserta didik dengan presentase 89,23% kriteria “Praktis”, dan observasi keterterapan pembelajaran menggunakan e-modul berbentuk *flipbook* dalam 2 pertemuan diperoleh persentase 4,48% dan 5,63% kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dapat diambil kesimpulan e-modul berbentuk *flipbook* pada materi polusi yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian Minggil dari IKIP-PGRI Pontianak yang melakukan penelitian tahun 2023 dengan judul Pengembangan media *Flipbook* Inventarisasi Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*) di Kawasan Air Terjun Riam Tinggi Kabupaten Landak untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan dalam keterampilan proses Sains (KPS) diperoleh dari hasil validasi media dan materi diperoleh hasil 85% kategori “Sangat Valid”. Kepraktisan penggunaan media *flipbook* diperoleh dari hasil angket respon siswa dengan hasil 98% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Keefektifan *flipbook* Inventarisasi Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*) di Kawasan Air Terjun Riam Tinggi Kabupaten Landak untuk mendapatkan persentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan media *flipbook*

pada Inventarisasi Tumbuhan Paku (*Pteridophyta*) di Kawasan Air Terjun Riam Tinggi Kabupaten Landak untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS) yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.