

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kegiatan Pembelajaran di SD

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*", yang dalam Bahasa Inggris dapat diartikan petunjuk. Pembelajaran tidak dapat terlepas dari belajar. Pembelajaran dan belajar merupakan serangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Pane & Dasopang, 2017: 334). Artinya, perubahan tingkah laku merupakan hasil dari belajar. Seseorang yang sudah belajar akan dapat melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari belajar dapat secara sadar, berkelanjutan, bersifat positif dan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Siburian & Wicaksono, 2019: 7). Proses Belajar menjadi salah satu sistem dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah rangkaian pelaksanaan pembelajaran antara guru dan peserta didik karena hubungan timbal balik yang berlangsung dalam keadaan edukatif agar tercapai tujuan tertentu (Fakhrurrazi, 2018: 97). Hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Pengertian pembelajaran menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diciptakan guru sebagai upaya untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan. Hal ini sejalan dengan Tasaik & Tuasikal (2018: 47)

yang menyatakan peran guru dalam mengajar adalah guru dituntut untuk dapat membimbing, mengarahkan, dan memotivasi, dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dalam kelas juga perlu diutamakan, karena disinilah terjadinya transfer ilmu yang dialami peserta didik. Menurut Kirom (2017: 70), menyatakan pembelajaran dilaksanakan secara sengaja untuk mengubah dan membimbing peserta didik dalam mempelajari sesuatu untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dari lingkungan dalam bentuk ilmu pengetahuan. Sehingga peserta didik menuju perubahan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yaitu adanya perubahan positif pada tingkah laku peserta didik setelah peserta didik ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar. Perubahan psikologis dalam tingkah laku (*over behaviour*) dimana orang lain dapat mengamati perubahan tersebut dalam tutur kata, motorik, dan gaya hidupnya melalui alat indera (Fahyuni & Istikomah, 2016: 6). Sejalan dengan itu, tujuan pembelajaran itu sendiri sama halnya dengan hidup. Tujuan pembelajaran merupakan penggambaran dari idealisme, cita-cita dari keadaan individu atau masyarakat yang dikehendaki karena menjadi arah tujuan yang harus dituju (Suardi, 2018: 16-17). Maka pembelajaran yang dilaksanakan haruslah sebaik mungkin. Karena pembelajaran diperlukan untuk mencapai tingkat perkembangan yang optimal dalam seluruh aspek kepribadian peserta didik, yang sesuai dengan potensi yang dimiliki dan sistem nilai yang berlaku di lingkungan sosial-budaya dimana dia hidup (Mimin, 2021: 376). Sehingga pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik.

Pembelajaran merupakan upaya untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga pemerolehan pengetahuan, penguasaan dan kepercayaan diri peserta didik dengan baik (Hanafy, 2014: 74). Menurut Murfiah & Saraswati (2016: 94) bahwasanya pembelajaran di SD cenderung tradisional yaitu hanya berpusat pada guru setelah perubahan model pembelajaran, pembelajaran menjadi aktif dan kreatif pada peserta didik (*student active learning*). Sehingga guru harus bisa mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan sehingga tujuan dan standar kompetensi terlaksana dengan baik. Tujuan dan standar kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran merupakan komponen dasar yang harus diperhatikan dalam mendesain pembelajaran, agar tidak terjadi kesalahan dan dapat mengarahkan pembelajaran ke arah yang baik. Adapun komponen komponen dalam pembelajaran antara lain, tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi (Dolong, 2016: 293-294).

Komponen pembelajaran adalah hal utama yang harus dimiliki dan menjadi penentu keberhasilan sistem pembelajaran yang akan dilakukan nantinya, artinya guru berupaya untuk cakap dan mampu melaksanakan kewajiban sebagai tenaga pendidik (Sumiarsi, 2015: 100). Hal tersebut disebabkan dalam komponen-komponen tersebut yang akan menjadi tolak ukur pembelajaran yang berkualitas dan menjadikan peserta didik aktif dan kreatif di dalam kelas. Untuk itu sudah menjadi tugas pendidik agar berusaha membangkitkan minat dan motivasi belajar serta komponen pembelajaran kepada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan peserta didik mampu mencapai suatu tujuan

sebagai hasil dari belajarnya. Sejalan dengan Nurhasanah & Sobandi, (2016: 129) bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik di dalam kelasnya saat pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat kita simpulkan pembelajaran adalah sebuah proses belajar dengan menggunakan serangkaian program antara guru dan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan belajar untuk mengembangkan kemampuan agar tercapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Bahwasanya pembelajaran di SD haruslah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga menjadi tugas guru untuk membuat sebuah kegiatan pembelajaran bermakna dan berkesan untuk peserta didik, agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi tetap memperhatikan setiap komponen pembelajaran yang ada.

2.2 Kultur Bekarang Di Tebat

2.2.1 Pengertian Kultur

Kearifan lokal mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, terdiri dari dua kata dimana lokal (*local*) dan kearifan (*wisdom*) (Daniah, 2016: 3). Lokal berarti setempat dan *wisdom* adalah kebijaksanaan. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai aktivitas dan proses berpikir, bertindak dan bersikap secara arif dan bijaksana (Diem, 2012: 300). Masyarakat menggunakan kearifan lokal dalam mengamati, memanfaatkan dan mengolah alam sebagai suatu lingkungan hidup. Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh masyarakat setempat dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan. Kearifan lokal menjadi strategi kehidupan yang berwujud aktivitas

yang dilakukan oleh masyarakat (Njatrijani, 2018: 17). Maka dari itu kearifan lokal dijadikan sebagai kebiasaan yang tetap dipertahankan dari para leluhur terdahulu.

Menurut Hidayati, (2016: 40) menyatakan Kearifan lokal merupakan modal sosial yang dikembangkan masyarakat untuk menciptakan keteraturan dan keseimbangan kehidupan sosial budaya masyarakat. Sejalan dengan itu, kearifan lokal mengandung beberapa konsep, yaitu: (1) kearifan lokal merupakan sebuah pengalaman yang dijadikan sebagai petunjuk perilaku seseorang; (2) kearifan lokal tidak lepas dari lingkungan pemiliknya; dan (3) bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungannya (Istiawati, 2016: 5). Maka dari itu kearifan lokal menjadi sebuah kekuatan untuk mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat lokal sehingga mengandung identitas yang unik di suatu daerah atau tempat tertentu (Utami & Suwandayani, 2018: 187). Dari suatu daerah kearifan lokal terdapat kultur atau budaya yang menjadi bagian di dalamnya.

Buchari & Wulanyani (2021: 218) menjelaskan bahwa bagian kearifan lokal adalah tradisi, aktivitas, kesenian dan kultur. Kultur atau budaya lahir dari keluhuran atau kemuliaan nilai dan sikap yang melekat pada masyarakat (Mujahidin, 2017: 153). Kultur berasal dari proses interaksi serta penggabungan antara masyarakat dengan lingkungannya. Karena kultur ruang tertentu dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi (Asnawi & Prasetiawati, 2018: 231). Dalam hal ini, kultur diartikan sebagai kemampuan dalam memahami sehingga menjadi suatu penilaian dari suatu objek

atau peristiwa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal ialah sebuah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan yang mengandung nilai-nilai yang berasal dari pengalaman, pemahaman dan penilaian, yang menjadi identitas dan tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat daerah tersebut.

Kultur pada suatu daerah akan meningkatkan kualitas pengelolaan sumber daya yang baik dan pemanfaatannya dengan. Menurut Hidayati (2017: 41) kultur memunyai dua peran utama, yaitu: memenuhi kebutuhan dan kehidupan masyarakat, dan menjaga hubungan yang harmonis antara masyarakat dengan sumber daya air dan lingkungan di sekitarnya. Sehingga kultur dalam hidup masyarakat memiliki fungsinya yang bermacam-macam (Sutarto, 2016: 3). Salah satu fungsi kearifan lokal sebagai ilmu pengetahuan sosial. Ilmu pengetahuan sosial dilihat dari nilai-nilai sosial, seperti toleransi, kerjasama. Seperti dalam *Bekarang Di Tebat* masyarakat banyak bercengkrama dengan masyarakat lain dan alam. Sedangkan ilmu pengetahuan budaya dapat dilihat dari nilai-nilai masyarakat dengan budaya nenek moyang terdahulu. Serta ilmu pengetahuan alam tentunya kita harus menjaga serta melestarikan alam.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat ahli di atas, maka kearifan lokal merupakan sebuah kekayaan yang dimiliki oleh masyarakat setempat yang merupakan identitas yang dipercayai karena mengandung nilai-nilai kebaikan. Kearifan lokal ini mengajarkan nilai-nilai sosial, budaya, alam, dan ekonomi. Kultur yang menjadi bagian dari kearifan juga memiliki peranan dalam kehidupan masyarakat. Seperti kultur *Bekarang Di Tebat* yang memiliki pembelajaran dan ilmu pengetahuan di dalamnya akan sangat baik apabila dikaitkan kedalam pembelajaran. Oleh karenanya kultur dapat menjadi sumber pelajaran dan

seharusnya terintegrasi kedalam pembelajaran di sekolah, salah satunya kultur tersebut adalah *Bekarang Di Tebat*.

2.2.1 *Bekarang Di Tebat*

Bekarang Di Tebat merupakan tradisi turun temurun warga Desa Jati Belarik, Kecamatan Tebo Tengah, Kabupaten Tebo. *Bekarang* dapat diartikan mencari ikan saat air surut. Sedangkan *tebat* adalah menyekat pengaliran air atau bendungan mengacu pengertian *tebat* pada KBBI. Namun, *Bekarang Di Tebat* di desa Jati Belarik ini bisa diartikan sebagai tradisi memanen ikan di sawah dengan membuat sebuah kolam di tengah sawah yang disebut dengan *tebat*. Setelah masa panen padi telah usai, warga tidak langsung menanam padi kembali. Sekitar 3-4 bulan panen masyarakat akan membuka aliran DAM untuk mengairi sawah kembali. DAM yang digunakan berasal dari aliran sungai batanghari. Setelah sawah-sawah masyarakat sudah mendapatkan air yang cukup. Maka warga akan menutup kembali DAM. Setelah itu, warga akan menunggu sampai air yang mengalir disawah agak surut. Barulah warga akan melaksanakan *Bekarang Di Tebat*. *Bekarang Di Tebat* digelar sejak pagi hari dan banyak warga yang berkumpul di sawah dengan membawa peralatan mereka. Warga yang sudah tua, muda maupun anak-anak sangat senang dengan *Bekarang Di Tebat*.

Bekarang Di Tebat menjadi sebuah cara untuk menjaga keseimbangan lingkungan. Mungmachon (2012: 176) menyatakan, “*culture basic knowledge gained from living in balance with nature*” (kultur juga merupakan pengetahuan dasar yang diperoleh dari hidup secara seimbang dengan alam). Warga desa Jati Belarik masih mempertahankan kultur ini dan merupakan kultur yang ditunggu-tunggu setiap tahun. Warga setempat menganggap dari kultur *Bekarang*

merupakan ucapan terimakasih warga atas rezeki yang didapat. Mereka juga masih mempertahankan penggunaan peralatan sederhana karena pemakaiannya yang tidak merusak lingkungan. Sejalan dengan itu, SBK, Dewo, & Marantika (2020: 56) menyatakan bahwa manusia merupakan tokoh utama pengelolaan lingkungan, manusia menjadi potensi utama dalam menjaga alam. Samingin & Asmara (2016: 31-32) menyatakan kultur mengandung nilai-nilai atau kebiasaan-kebiasaan hidup masyarakat tidak dapat terpisahkan lagi, dimana nilai-nilai itu dapat diamati melalui sikap dan perilaku masyarakat tersebut. Artinya dalam masyarakat Desa Jati Belarik memiliki sikap yang arif pada alam.

Sikap arif ini dapat tercermin pada tradisi bekarang ini, karena bekarang mengajarkan kepada kita bahwa seharusnya kita menangkap ikan haruslah dengan cara yang tepat dan tidak merusak lingkungan. Sejalan dengan itu, kultur *Bekarang Di Tebat* sesuai dengan sebuah inovasi pertanian pada saat ini yaitu “Minapadi”. Hanya saja dalam minapadi petani sengaja membuat kolam di sawah, dan kultur *Bekarang Di Tebat* menjadikan sawah kolam ikan untuk sementara. Lantarsih (2016: 21-22) menyatakan bahwa ikan menjadikan pertumbuhan yang baik pada tanaman padi. Ternyata dengan adanya ikan di sawah sangat baik bagi tanaman padi dan terutama untuk menyuburkan tanah serta dapat mengurangi dan menghambat pertumbuhan gulma dan hama padi. Kultur *Bekarang Di Tebat* masih memiliki banyak hal yang dapat dipelajari.

Kultur *Bekarang Di Tebat* bukan hanya menjadi sebuah tradisi yang harus dilestarikan. Namun *Bekarang Di Tebat* juga bisa menjadi sebuah sumber belajar bagi peserta didik. Karena kultur sangat diperlukan dalam pendidikan. Karena kultur mengandung nilai-nilai kebaikan yang abadi dalam hubungannya dengan

relasi keluarga, tetangga dan masyarakat lain (Susilo & Irwansyah, 2019: 3). Peserta didik menggunakan nilai-nilai kultur dalam memperoleh pengetahuan, kompetensi dan menjaga sikap serta perilaku dalam proses pendidikan. Kultur juga mendukung terciptanya proses pendidikan yang berwawasan luas dan pendidikan karakter (Kusuma, 2018 : 234). *Bekarang Di Tebat* dapat memberikan pendidikan karakter pada peserta didik karena dapat menumbuhkan rasa cinta alam, karakter mandiri, saling gotong royong, dalam kebersamaan. Tradisi *Bekarang Di Tebat* membawa sebuah pesan dari alam bahwasanya jika kita menjaga alam, maka alam akan memberi lebih kepada kita. Sehingga peserta didik dapat senantiasa melestarikan serta menjaga lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka, tradisi *Bekarang Di Tebat* ini merupakan sebuah usaha pelestarian alam dan cara untuk menjaga lingkungan, terutama pada ekosistem sawah. Pembuatan kolam ikan di sawah ternyata membawa banyak manfaat serta dapat menjaga kesuburan tanah. Sehingga membuat berkurangnya penggunaan pestisida oleh petani. Oleh karena itu, tradisi bekarang di tabat ini dapat menjadi sumber belajar di kelas V Tema 5 Ekosistem Subtema Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem, sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

2.3 Modul Cetak Pembelajaran

Salah satu bahan ajar adalah modul pembelajaran. Modul disebut juga bahan ajar mandiri karena di dalamnya terdapat instruksi belajar mandiri (Saputro, Hanief, Herpandika, & Saputro, 2018: 132). “*The learning module is a teaching material that contains material and evaluations to achieve the expected competencies*”, (modul Pembelajaran adalah bahan ajar yang berisi materi dan

penilaian yang dirancang secara terstruktur yang digunakan untuk mencapai keterampilan yang diinginkan) seperti yang diungkapkan Sopacua, Fadli, & Rochmat (2020: 464). *Modules also develop student competencies further* (Enke, Kraft, & Metternich, 2015: 7). Hal ini menjadikan modul pembelajaran sebagai salah satu bahan dalam pembelajaran yang berkualitas.

Pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas memerlukan penggunaan bahan ajar yang baik, sehingga dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana. Arsanti, (2018: 71) menyatakan bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran. Kurangnya bahan ajar tentunya dapat memengaruhi kualitas pembelajaran. Bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah modul (Simangunsong & Pane, 2021: 4415). Modul cetak merupakan suatu bahan ajar yang disusun secara utuh dan sistematis yang bertujuan membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta mengurangi ketergantungan peserta didik kepada guru dalam pembelajaran (Daely, 2020: 304).

Modul yang membantu peserta didik dalam mendapat informasi mengenai materi-materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik merupakan peran penting modul (Laili, 2019: 307). Sejalan dengan itu, Mardiani & Noerhodijah (2015: 2) menyatakan karakteristik sebuah modul ditandai dengan adanya lembar kegiatan atau petunjuk kegiatan kerja. Dengan adanya lembar kerja dalam sebuah modul membuat peserta didik dapat mengetahui sejauh mana pemahamannya. Karena peserta didik dapat mengukur kemampuannya setelah mengerjakan lembar kegiatan tersebut. Oleh karena itu, penggunaan modul juga

dapat membantu guru untuk melatih kemampuan peserta didik dan kemandirian peserta didik (Renat, Nofriyanti, & Armen, 96-98).

Tujuan dari modul cetak pembelajaran adalah agar siswa mandiri dengan difasilitasi oleh guru. Karena kemandirian peserta didik merupakan salah satu faktor penunjang dalam keberhasilan peserta didik. Suid, dkk (2017:71) menyatakan kemandirian belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan peserta didik dalam belajar, sehingga sikap mandiri ini penting dimiliki oleh siapa saja yang ingin mencapai kesuksesan dalam hidupnya. Peserta didik akan terbiasa mengevaluasi dirinya sendiri dan tidak bergantung pada guru (Hidayati, Fatimah, & Winarso, 2019: 81). Sehingga peserta didik seharusnya tidak hanya belajar di sekolah akan tetapi juga belajar di rumah. Oleh karena itu modul digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri.

Puspitasari, (2019: 23) mengungkapkan bahwa modul cetak pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Penggunaan modul cetak memiliki kelebihan seperti: 1) Dapat digunakan oleh peserta didik yang mudah diperoleh karena bentuknya buku. 2) Kemudian peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan secara langsung di lembar yang disediakan. 3) Dapat membuat catatan-catatan di dalam halaman modul. 4) Modul cetak juga dapat membantu peserta didik yang kurang memahami pembelajaran untuk melakukan perbaikan di luar jam pelajaran. Di samping kelebihan, modul cetak memiliki kekurangan, di antaranya: 1) Tidak dapat menampilkan video, animasi, dan musik. 2) Tidak interaktif yang membuat peserta didik cepat merasa bosan. 3) Serta membutuhkan biaya cetak yang besar jika terdapat banyak gambar. 4) Modul cetak mudah rusak, sobek dan

- lapuk. 5) Bentuknya relatif berat dan besar sehingga kurang praktis untuk dibawa.
6) Hanya terdapat ilustrasi dalam bentuk gambar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan, modul adalah sebuah bahan ajar yang mana di dalamnya terdapat materi pelajaran, lembar kegiatan serta petunjuk kegiatan kerja. Penggunaan modul dapat lebih membantu peserta didik memahami materi-materi pelajaran dan dapat melatih kemandirian peserta didik karena dalam memahami materi pelajaran tidak terlalu bergantung pada guru. Oleh karena itu diharapkan guru dapat mengembangkan modul cetak menjadi modul yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang di dalamnya terintegrasi kultur daerah setempat.

2.4 Modul Elektronik

Modul yang biasanya dicetak merupakan modul konvensional sedangkan modul yang berbasis TIK atau yang sering disebut dengan E-Modul. E-Modul merupakan modul yang penggunaannya dapat diakses melalui peralatan elektronik seperti komputer, dan bersifat lebih interaktif serta menarik.

“Aspects of students' motivation contained within the modules are: do not get bored on routine tasks, showing interest, it is not easy to remove these beliefs, enjoy working independently, resilient in the face of adversity, be able to hold his, persevering in the face of the task, and happy looking and troubleshoot problems”.

Berdasarkan pernyataan Perdana, et al (2017: 46) di atas, yang terkandung dalam modul elektronik adalah: jangan bosan mengerjakan tugas, rutin, tunjukkan minat, Tidak mudah untuk menghilangkan keyakinan tersebut, menikmati bekerja secara mandiri, tangguh dalam menghadapi kesulitan, mampu menahannya, gigih dalam menghadapi tugas, terlihat bahagia dan memecahkan masalah. Aspek-aspek

tersebutlah yang terdapat dalam modul yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Wijayani, Haenilah, & Sugiman, 2017: 5).

Sejalan dengan itu Santoso, Santyadiputra, & Divayana (2017: 67) menyatakan E-modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri. Artinya modul elektronik sudah memuat semua kegiatan pembelajaran yang nantinya membuat peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri. Keberadaan E-Modul diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran serta hasil belajar karena penggunaannya yang efektif, efisien dan lebih interaktif.

Menurut Saputra (2019) pada buku tim UNY Modul vs E-Modul yang menjelaskan kelebihan dan kekurangan modul elektronik. Penggunaan modul elektronik memiliki kelebihan seperti: 1) Dapat diintegrasikan dengan internet dan menggunakan aplikasi yang mendukung. 2) Dapat langsung memutar video dan musik di dalam aplikasi tersebut. 4) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan. 5) Dapat dibawa kemanapun karena bentuknya yang lebih praktis. 6) Peserta didik dapat menuntaskan pelajaran. 7) Modul elektronik dapat diperbanyak dengan *mengcopy* file atau mengirimnya melalui media sosial. Kemudian kelemahan yang dimiliki modul elektronik seperti: 1) Harus menyediakan tempat khusus untuk membuat catatan, karena pada umumnya modul elektronik tidak bisa dicoret-corek dengan sembarangan, 2) Tidak semua peserta didik dapat menggunakan modul elektronik ini karena keterbatasan

fasilitas yang dimiliki. 3) Diperlukannya fasilitas yang memadai seperti komputer dan proyektor.

Oleh karena itu pembuatan E-Modul tentulah harus terencana dan tersusun rapi, selain itu penyusunannya pun disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran membawa peningkatan dan keefektifan peserta didik yang tentunya dalam hal ini merupakan dampak positif. Sehingga guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media modul elektronik dan membuat peserta didik mudah menerima materi pembelajaran dengan baik.

2.5 Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pada masa modern seperti saat ini, perkembangan dari segala aspek kehidupan terutama di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi semakin pesat. TIK dapat diartikan sebagai segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media (Huda, 2020: 143). TIK merupakan segala sesuatu yang memudahkan manusia dalam menyalurkan informasi secara cepat dan efektif, baik berupa program maupun peralatan (Restiyani, Juanengsih, & Herlanti, 2014: 66). Menurut Setiawan, (2018: 64) menyatakan Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia (aktivitas sosial) agar tercapai tujuan komunikasi. Dengan menggunakan Teknologi Komunikasi dan Informasi manusia dapat menyampaikan dan menerima pesan dari belahan dunia manapun.

Anshori (2018: 89) menyatakan Kemajuan Teknologi Informasi menjadikan manusia dalam berhubungan dengan pihak lain sudah tidak ada lagi dibatasi oleh waktu dan tempat. Kita dengan menggunakan perangkat tersebut dapat menjalin hubungan, mendapatkan informasi, dan menyebarkan informasi kepada orang lain kapanpun dan dimanapun. Perkembangan TIK membuat manusia mudah untuk mengakses informasi di manapun dan kapanpun. Sejalan dengan itu, TIK merupakan gabungan antara perangkat komputer dan jaringan telekomunikasi yang dapat memproses, mengelola, melakukan pertukaran data, informasi dan ilmu pengetahuan, sekaligus untuk berinteraksi dan berkomunikasi (Sari, 2017: 336).

Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah memengaruhi dunia pendidikan pada saat ini. Kachakova (2020: 77) mengungkapkan “*The advancement of increasingly sophisticated ICT is a reliever in the problem of learning activities*”, (kemajuan TIK yang semakin canggih menjadi pereda dalam masalah kegiatan pembelajaran) Tuntutan global dalam dunia pendidikan menuntut agar dunia pendidikan selalu dan senantiasa menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan dan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta mutu individu para peserta didik dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat (Tekege, 2017: 44).

Teknologi Informasi Komunikasi juga dapat diintegrasikan sebagai bahan ajar atau sumber belajar, sumber belajar yang memanfaatkan TIK akan mudah dipahami oleh peserta didik, sebab penyusunan sumber belajar dibuat lebih menarik. Menurut Aka (2017: 31) TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (Multimedia), pengemasan berbagai sumber belajar berupa teks, grafis, audio, video, dan animasi menjadi sebuah perangkat multimedia dapat dipastikan dapat menambah daya keefektifan pembelajaran, dimana peserta didik dapat belajar dan memroses informasi secara sekaligus, serta tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas, mengungkapkan bahwasaya TIK pada saat ini sangat membantu aktifitas penyaluran informasi. Karena TIK adalah sebuah perangkat, program maupun peralatan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, yang dapat memproses mengelola, melakukan pertukaran data informasi secara cepat dan efektif. Pemanfaatan TIK di bidang pendidikan dapat berbentuk bahan ajar multimedia yang memberikan pemahaman yang lebih kepada peserta didik.

2.6 Aplikasi Flip PDF Professional

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat modul elektronik adalah *Flip PDF Professional*. “*PDF Professional is a flipbook maker application that has editing and use to create interactive pages*” (Nurjayadi, Sadono, & Afrizal, 2021: 4). *Flip PDF Professional* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengubah PDF menjadi publikasi *flip page digital* yang memungkinkan kita membuat konten edukasi interaktif dengan berbagai fitur pendukung. Dalam membuat modul elektronik menggunakan *Flip PDF*

Professional cukup baik karena tidak terbatas hanya dari teks saja tetapi animasi bergerak, video dan audio dapat dimasukkan juga. Sejalan dengan itu, Susanti, Kurniadewi, & Nurjayadi, (2021: 2) mengungkapkan “*Additional media to complement the e-module, such as audio, video and web links about formative entered using the app*”. Sehingga, *Flip PDF Professional* dapat membuat bahan ajar menjadi menarik dan pembelajaran menjadi tidak monoton.

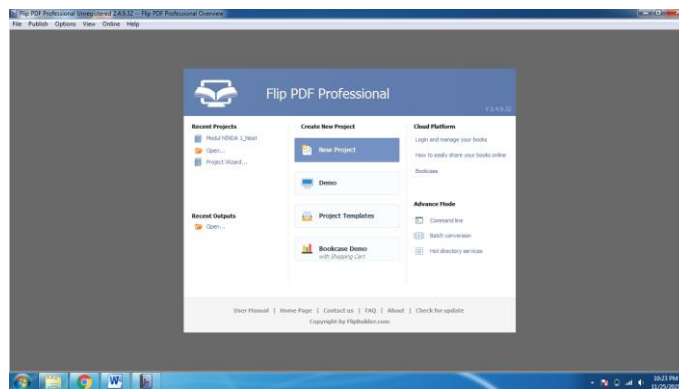
Hal ini karena *Flip PDF Professional* ini berbeda dengan pdf yang biasa digunakan. Dari segi tampilan, *Flip PDF Professional* ini seperti tampilan ebook yang bisa dibolak-balik saat membaca. *Flip PDF Professional* merupakan media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai macam jenis media animasi ke dalam flipbook. Dengan drag, drop atau klik sederhana, kita dapat memasukkan video YouTube, hyperlink, teks animasi, gambar, audio dan flash ke dalam flipbook. *Some additional features added to complement this E-Module* (Nurbaiti, Kurniadewi, & Nurjayadi, 2021: 2). Siapa pun dapat menghasilkan buku flip yang tampak hebat dengan mudah (*Anyone can easily make a good looking flip book*) (Cahyanti, Sudibyo, & Rahayu, 2021: 433). *Flip PDF Professional is easier to use*. Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa *Flip PDF Professional* memungkinkan kita untuk membuat modul elektronik yang dapat dijelajahi dengan berbagai fitur dan editor halaman dari file pdf yang kita miliki.

Flip PDF Professional memungkinkan setiap orang untuk berkreasi dengan efek interaktif seperti menambahkan konten multimedia. Sehingga setiap orang dapat membuat modul elektronik yang indah dan mudah dibaca. Kelebihan dari aplikasi *Flip PDF Professional* seperti yang diungkapkan Fatonah &

Yunianto, (2021: 158) ini adalah: 1) *Interactive publishing*. Dengan tampilan yang menarik, menambahkan video, gambar animasi, link dan lainnya untuk membuat flipbook interaktif dengan pengguna; 2) Ada berbagai *template*, tema, adegan, latar belakang, dan *plugin* (fitur tambahan) untuk menyesuaikan; 3) *E-Modul* dapat didukung dengan teks dan audio; dan 4) Format output yang fleksibel, seperti *html*, *exe*, *zip*, *Mac App*, *versi seluler*, dan *CD* (Febrianti, 2021: 102).

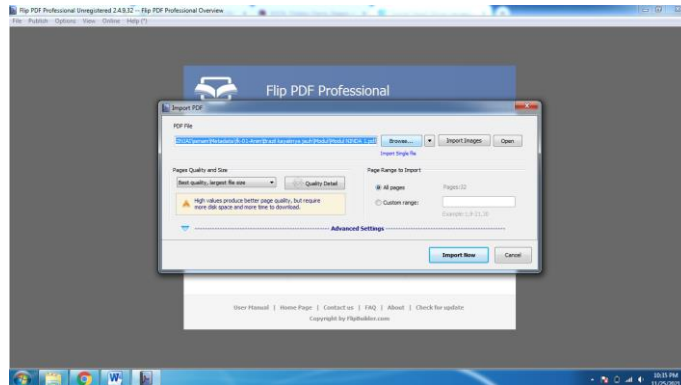
Berikut adalah tahapan penggunaan aplikasi *Flip PDF Professional*:

1. Langkah pertama buka aplikasi *Flip PDF Professional*, dengan mengklik tombol *open* atau klik dua kali pada icon aplikasi.
2. Klik *New Project* pada jendela aplikasi yang muncul.



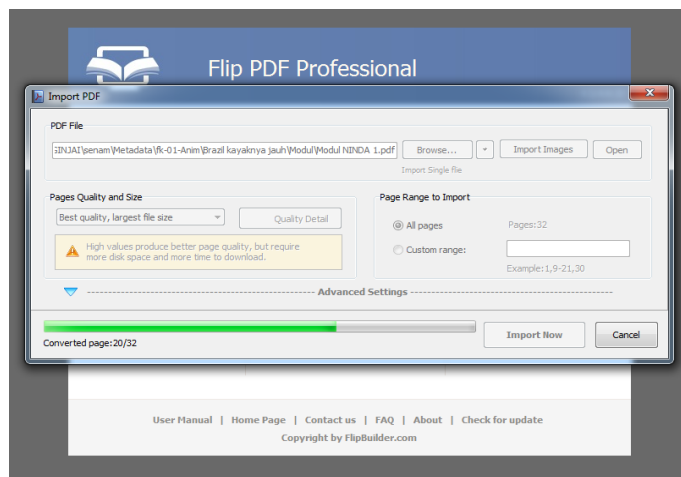
Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi Flip PDF Professional

3. Klik *Browse* untuk memilih file pdf modul elektronik yang akan diedit.
Pastikan menu *all pages* terklik lalu klik *import now*.



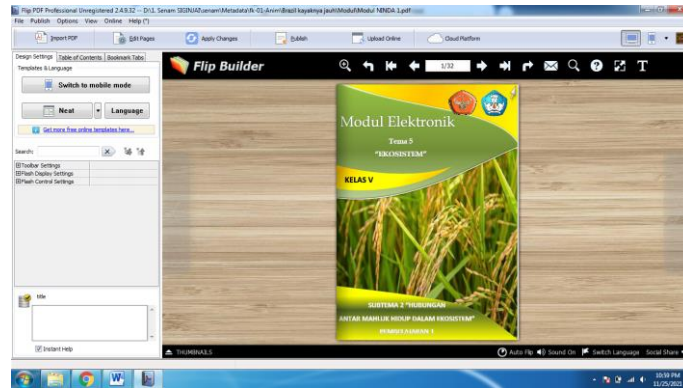
Gambar 2.2 **Jendela aplikasi Browse**

4. Maka akan muncul jendela aplikasi yang sedang mengimport, dan jangan menekan tombol *cancel*.



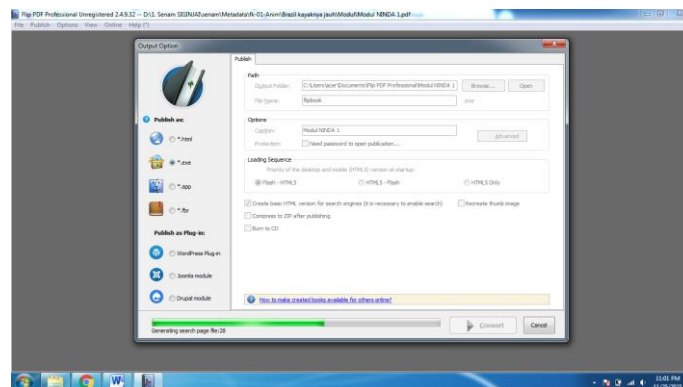
Gambar 2.3 **Tampilan jendela aplikasi sedang mengimport**

5. Maka file pdf modul elektronik akan muncul seperti di bawah ini.



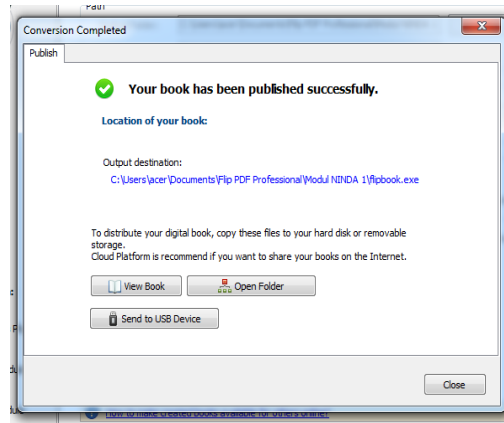
Gambar 2.4 Tampilan modul elektronik setelah diimport

6. Selanjutnya simpan file yang sudah diedit dengan mengklik *publish*. Pilih tempat untuk menyimpan file, dan pilih jenis penyimpanan file yang diinginkan. Selanjutnya klik *convert*.



Gambar 2.5 Tampilan mengconvert file

7. Akan muncul jendela aplikasi seperti di bawah ini. Klik *view book* apabila kita ingin melihat modul elektronik yang telah diedit dan *close* apabila kita ingin menutupnya.



Gambar 2.6 Tampilan akhir

Berdasarkan pemaparan di atas *Flip PDF Professional* merupakan aplikasi perubah file pdf menjadi flipbook. *Flip PDF Professional* sangat membantu dalam merubah bahan ajar yang monoton menjadi lebih interaktif. Tersedianya fitur-fitur yang dapat membantu dalam *Flip PDF Professional* menjadikan bahan ajar nantinya akan disukai oleh peserta didik. Apalagi bahan ajar modul yang dijadikan modul elektronik dengan penambahan berbagai fitur multimedia akan menjadikan modul elektronik menjadi sangat menarik. Dengan berbasis kultur yang ada di sekitar peserta didik modul lektronik yang dibuat dengan aplikasi *Flip PDF Professional* akan mempermudah mereka memahami materi. Oleh karena itu, pembuatan modul elektronik menggunakan *Flip PDF Professional* berbasis kultur *Bekarang Di Tebat* sangat diperlukan agar dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik memberikan respon yang baik.

2.7 Respon Peserta Didik

Respon berasal dari kata response yang artinya menjawab, membalas atau merespon (reaksi). Respon atau tanggapan merupakan suatu aktivitas (aktivitas) makhluk hidup, tidak hanya Gerakan aktif, tetapi setiap aktivitas dihasilkan melewati stimulus (Gaol, 2019: 1033). Secara umum, tanggapan atau Respon dapat diartikan sebagai hasil atau kesan dari pengamatan peristiwa, yang diperoleh

dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Sehingga respon menjadi jawaban penolakan atau penerimaan sebuah pesan yang diterima. Respon menjadi transmisi atau pertukaran informasi secara timbal balik.

Pertukaran informasi terjadi dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik. Tindakan yang diberikan guru kepada peserta didik membuat peserta didik memberikan sebuah respon. Respon peserta didik dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang penting (Ahmad, 2020: 320). Karena respon peserta didik merupakan hasil stimulus yang diberikan guru kepada peserta didik. Respon peserta didik dapat menunjukkan bagaimana pembelajaran tersebut berlangsung (Kusuma & Candramila, 2017: 1). Karena tercapainya informasi yang diberikan guru kepada peserta didik menjadi kunci terjadinya proses timbal balik antara guru dan peserta didik. Guru menjelaskan sebuah materi dan peserta didik memberikan sebuah respon.

Berdasarkan pemaparan di atas, respon peserta didik menjadi jawaban dari stimulus yang diberikan guru kepadanya. Respon peserta didik menjadi indikator tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Untuk membangkitkan respon peserta didik agar kegiatan pembelajaran harus menarik & kreatif. Penggunaan bahan ajar dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga membuat peserta didik lebih berperan aktif dan memberikan respon baik dalam pembelajaran.

Penelitian Relevan

Penelitian pertama yang dilakukan Laela Nadia Parhati (2020) mahasiswi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Skripsinya yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Ngubat Padi Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook*

Maker Pada Kelas V Sekolah Dasar Tema 8”. Hasil penelitian pengembangan ini yaitu modul elektronik dapat dikatakan layak berdasarkan uji kevalidan dan kepraktisan melalui hasil validasi materi, validasi media, validasi bahasa, dan validasi praktisi yang telah dilakukan. Hasil penelitian pertama memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Laela (2020) yaitu pengembangan modul elektronik Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pada Kelas V Sekolah Dasar Tema 8*. Terlihat persamaannya yaitu mengembangkan modul elektronik dan dilakukan pada kelas V. Akan tetapi terdapat perbedaan pada penggunaan model pengembangan ADDIE dan penelitian ini menggunakan model 4D. Tema yang digunakan penelitian terdahulu dilakukan pada tema 8 sedangkan penelitian ini dilakukan pada tema 5. Penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.

Penelitian kedua yang dilakukan Niken Larasati (2019) mahasiswi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom) Pada Model Pembelajaran Area Di Tk Kota Jambi” dengan menggunakan aplikasi *3D Page Flip Professional*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dan mendapatkan hasil uji coba produk modul dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian kedua yang dilakukan Niken (2019) memiliki persamaan dengan penelitian ini mengembangkan modul elektronik berbasis kearifan lokal atau kultur. Namun dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dan model pengembangan 4D sedangkan penelitian terdahulu menggunakan

model pengembangan ADDIE dan aplikasi *3D Page Flip Professional*. Sasaran penelitian terdahulu juga berbeda dengan penelitian ini, sasaran penelitian terdahulu adalah anak usia dini sedangkan penelitian ini adalah peserta didik kelas V.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Putri, Nuraini, & Ahdhianto dalam artikel (Putri, Nuraini, & Ahdhianto, 2021) dengan judul “Pengembangan E-Modul Menggunakan Software *Flip PDF Professional* Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini, modul elektronik yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan valid dan praktis. Hasil penelitian ketiga yang dilakukan Putri, Nuraini, & Ahdhianto (2021) memiliki persamaan dengan penelitian ini terletak pada sasarannya. Penelitian ini sasarannya adalah peserta didik Sekolah Dasar dan mengembangkan modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti mengembangkan modul elektronik berbasis kultur dengan muatan dalam satu pembelajaran, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan modul elektronik untuk materi matematika. Penelitian terdahulu juga menggunakan model pengembangan ADDIE dan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Izza Ariffatur Ramadhani (2017) mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran CAD Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar 3D”. Modul elektronik pembelajaran CAD tersebut telah berhasil dibuat sesuai dengan desain flowchart dan storyboard serta revisi dari ahli materi

dan ahli media. Hasil penelitian keempat yang dilakukan oleh Izza (2017) memiliki persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan modul elektronik. Sedangkan perbedaannya terletak pada sasarannya yaitu peserta didik SMA, dan berbasis android. Sedangkan penelitian ini sasarannya adalah peserta didik SD dan berbasis kultur serta penggunaan aplikasi *Flip PDF Professional*. Modul elektronik yang dikembangkan oleh penelitian sebelumnya untuk pembelajaran CAD, dan penelitian ini untuk pembelajaran tematik terpadu.

Penelitian kelima yang dilakukan Ety Setiawati (2016) mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 1 Pontianak”. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dan kepraktisan pada aspek bahasa, aspek materi dan aspek kegrafikan. Hasil penelitian kelima yang dilakukan oleh Ely (2016) memiliki persamaan dengan penelitian ini terletak pada model pengembangan penelitian yaitu model pengembangan 4D dan mengembangkan modul pembelajaran. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian ini mengembangkan modul elektronik sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan modul cetak. Penelitian ini juga menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*. Penelitian terdahulu sasaran penelitiannya adalah peserta didik SMA pada materi animalia, sedangkan penelitian ini sasaran penelitiannya adalah peserta didik kelas V SD dan pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1.

Penelitian keenam yang dilakukan Maulana Magribi (2015) mahasiswa Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi

Hidrosfer Kelas X Sma Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014”. Hasil tanggapan peserta didik sebagai pengguna media menilai sangat layak. Hasil belajar kognitif peserta didik juga meningkat, sebelum menggunakan media nilai rata rata tes sebesar 62,35 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash menjadi sebesar 81,38. Penelitian keenam yang dilakukan Maulana (2015) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Tetapi perbedaannya terlihat pada sasarannya yaitu peserta didik SMA dan aplikasi yang digunakan berbasis *adobe flash* dalam bentuk CD interaktif, sedangkan penelitian ini sasarannya adalah peserta didik kelas V SD dan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.

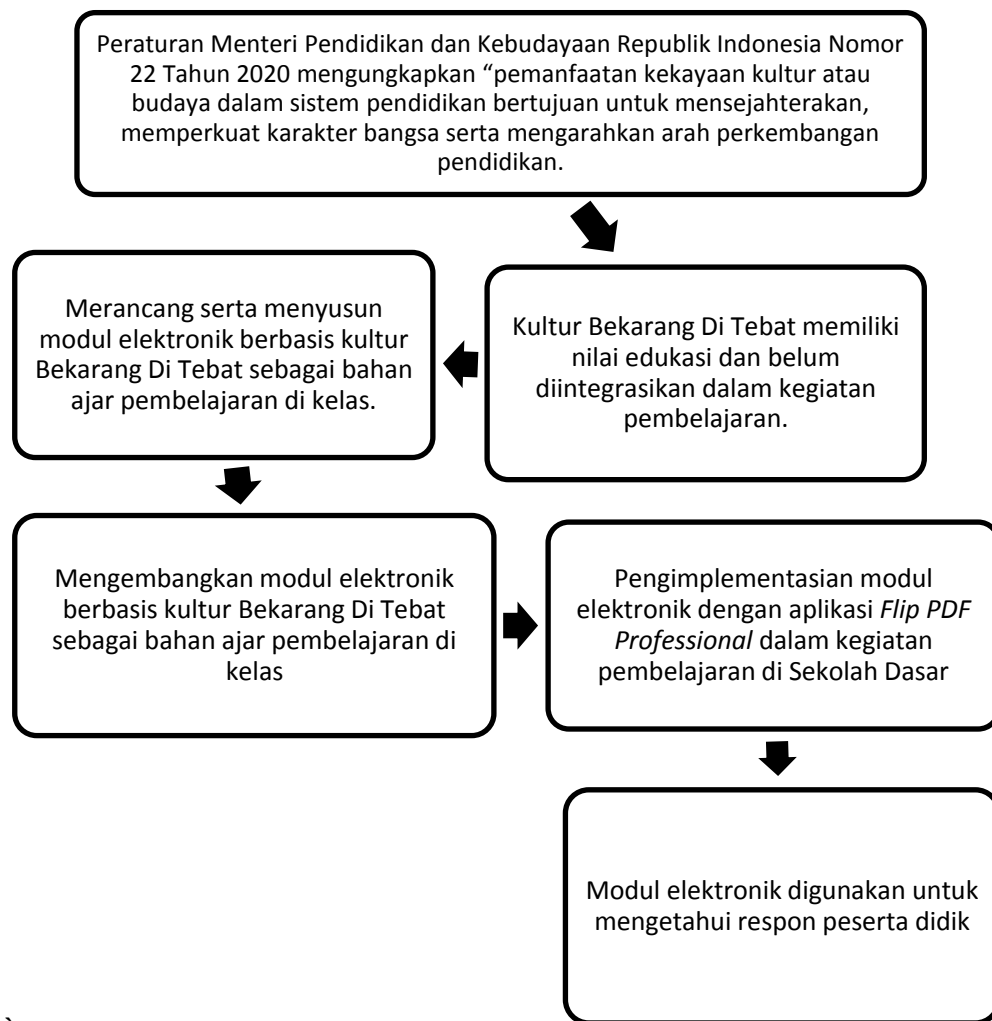
Penelitian ketujuh yang dilakukan Ori Setria (2020) mahasiswi Program Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP”. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Hasil penelitian dan pengembangan e-modul berbasis multimedia menunjukkan bahwa, perolehan uji validitas media dikategorikan “sangat valid” dengan nilai dari validator I dan validator II dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan aspek materi dikategorikan “sangat baik”. Hasil penelitian ketujuh yang dilakukan Ori (2020) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah modul elektronik. Namun perbedaannya dari sasaran penelitian, dalam penelitian ini sasarannya adalah peserta didik kelas V SD sedangkan penelitian terdahulu peserta didik SMP. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah 4D sedangkan yang terdahulu ADDIE serta

berbasis multimedia dan penelitian ini berbasis kultur. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.

Penelitian kedelapan yang dilakukan Annisa Puspita Rani (2013) mahasiswi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang berjudul “Pengembangan Modul Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Bulat dan Pecahan Untuk Peserta didik Kelas VII SMP”. Dari kualitas validitas yang menunjukkan persentase persepsi validator 93,75 %. Kemudian modul diujicobakan diperoleh angket respon peserta didik yang hasil rata-rata persentasenya menunjukkan angka di atas 80 % yaitu 86,37 %, sehingga bisa dikatakan respon peserta didik terhadap pengembangan modul positif. Hasil penelitian kedelapan yang dilakukan Annisa (2013) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan modul elektronik. Perbedaannya penelitian ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dan model pengembangan yang digunakan model pengembangan 4D serta sasaran penelitian ini adalah peserta didik SD sedangkan penelitian terdahulu peserta didik SMP.

2.8 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.7 Gambar Bagan Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir bertujuan untuk menggambarkan secara singkat mengenai pengembangan modul elektronik. Pengembangan modul elektronik berbasis kultur *Bekarang Di Tebat* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*, untuk menggunakan modul elektronik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 22 Tahun 2020 mengungkapkan “pemanfaatan kekayaan kultur atau budaya dalam sistem pendidikan bertujuan untuk mensejahterakan, memperkuat karakter bangsa serta mengarahkan arah perkembangan pendidikan. Maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran

seharusnya terintegrasi dengan kultur di dalamnya. Kultur merupakan sebuah potensi daerah yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran serta dapat menjadi sumber belajar atau bahan ajar tambahan. Kultur itu salah satunya adalah *Bekarang Di Tebat*. Namun pada saat ini Kultur *Bekarang Di Tebat* justru belum diintegrasikan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar.

Dengan menggunakan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kultur *Bekarang Di Tebat* ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan memanfaatkan pembuatan modul elektronik. Dengan menggunakan modul elektronik peserta didik dapat lebih mudah mengerti pelajaran karena penggunaan modul yang interaktif, menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah modul elektronik berbasis Kultur *Bekarang Di Tebat* dengan menggunakan *Flip PDF Professional*. Sehingga pengintegrasian Kultur dalam pembelajaran dapat diimplimentasikan ke dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.