

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan yang terlihat dari keanekaragaman pengetahuan dan budaya lokal di setiap daerah, seperti menerapkan budaya lokal pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar agar peserta didik dapat mengerti budaya lokal tersebut sesuai dengan daerah tempat tinggal. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan jika pembelajaran di Sekolah Dasar menerapkan pembelajaran tematik terpadu setiap keanekaragaman budaya dengan penanaman nilai karakter pada ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Siswa, guru, dan materi kursus semua memainkan peran dalam proses pembelajaran (Weriyaniti dkk, 2020: 447). Dengan menyatukan pengetahuan dan pengalaman siswa sebelumnya, guru dapat menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik melalui proses yang dikenal sebagai pembelajaran tematik terpadu (Yolanda & Reinita, 2019: 61). Proses pembelajaran tematik terpadu ini memerlukan bahan ajar sebagai penunjang diluar buku paket yang diberikan oleh kemendikbud.

Penggunaan bahan ajar pada pembelajaran tematik terpadu sebuah informasi untuk menyampaikan maksud dari materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar, seperti yang didefinisikan oleh Diningtyas (2018: 1), mencakup apa saja mulai dari data dan perangkat lunak hingga buku teks dan catatan kuliah yang diperlukan untuk memfasilitasi proses pengajaran. Bahan ajar untuk peserta didik hendaknya dibuat semenarik mungkin untuk menarik dan dapat menyenangkan sesuai karakteristik peserta didik di sekolah dasar, yakni menyukai sesuatu yang

mengandung gambar didalam pembelajaran. Seperti penggunaan teknologi yang akan membantu proses pengembangan bahan ajar berbasis digital. Baik dalam pengaturan ruang kelas *online* maupun tradisional, sumber daya pengajaran digital dapat memfasilitasi dialog dua arah antara pendidik dan siswanya. Menurut Asrial dkk (2020: 31) E-book, atau buku teks digital, adalah versi digital dari buku teks cetak yang dapat dibaca siswa di perangkat seluler atau komputer pribadi mereka. Dimaksudkan untuk menginformasikan potensi daerah kepada siswa, materi kursus digital harus dirancang dengan mempertimbangkan kepribadian dan gaya belajar mereka, dengan fokus untuk membuat materi dapat diakses semaksimal mungkin.

Kearifan lokal merupakan kegiatan yang sudah melekat pada kehidupan masyarakat diwariskan secara turun-temurun. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mendorong siswa mempertahankan kesiapan dengan kondisi aslinya. Menurut Naela Khusna Faella Shufa (2018: 49-50) menjelaskan bahwa pengintegrasian kearifan lokal pada pembelajaran dapat meningkatkan nilai karakter rasa cinta tanah air. Dengan demikian, sebagai pendidik dapat mengintegrasikan pada bahan ajar sesuai potensi daerah yakni mengkaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal daerah setempat. Alirmansyah (2020: 26) mengemukakan pendapat bahwa masyarakat Jambi berperan penting dalam menjaga dan melindungi warisan budaya lokal pada dunia pendidikan agar menambahkan pengetahuan mengenai budaya lokal khususnya daerah di Provinsi Jambi.

Kearifan lokal yang berada di Provinsi Jambi salah satunya Silek Penyudon tepatnya berada di Desa Rantau Panjang Kabupaten Merangin. Silek Penyudon merupakan kesenian pencak silat yang dilaksanakan pada hari lebaran yang ke-12 atau ke-13 dirumah tuo dalam rangka sebagai penutupan rangkaian hari raya idul

fitri. Pelaksanaan Silek Penyudon ini diiringi oleh music kalinong sebagai pelepasan Lelah dan hiburan. Pelaksanaan Silek Penyudon ini, dengan harapan dapat melestarikan kearifan lokal tersebut. Dengan adanya Silek Penyudon ini bisa diintegrasikan pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Hasil studi wawancara yang dilakukan bersama ketua adat Bapak Iskandar Ratau Panjang Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin. Bahwa pada tradisi Silek Penyudon ini merupakan tradisi silat yang dilakukan setahun sekali sebagai rangkaian penutupan hari Raya Idul Fitri yang ke-12 atau ke-13 yang menandakan penyudah diselenggarakan di rumah tuo. Silek Penyudon ini dilakukan oleh orang-orang yang telah terpilih selama 1 tahun dan dilaksanakan di rumah tuo. acara adat tradisional yang kegiatannya diiringi oleh musik kalinong salah satunya adalah Silek Penyudon. Dalam pelaksanaan Silek Penyudon ini dilakukan di rumah tuo keturunan ke-4 pemilik rumah tuo Bernama Ombak Laut (Perempuan) yang mempunyai anak yang selalu rewel dan menangis. Suatu Ketika ombak laut mengambil bilahan kayu yang sudah dipotong-potong berasal dari kayu pohon mang. Ombak lautpun sambil bersenandung dan memukuk-mukul kayu tersebut untuk menghasilkan bunyi dan irama. Si anak pun tertidur dan tidak rewel lagi. Seiring berjalannya waktu, warga Rantau Panjang menciptakan jenis musik unik bernama kalinong yang diwariskan secara turun-temurun. Terlihat kemeriahan pada pelaksanaan Silek Penyudon ini dari antusias para warga Rantau Panjang. Masyarakat pun wajib melihat Silek Penyudon dikarenakan ada sebuah larang pantang, bahwa sebelum melaksanakan kegiatan atau ingin keluar daerah wajib untuk menyaksikan Silek Penyudon tersebut. Pelaksanaan Silek Penyudon ini untuk laki-laki pakaian yang dikenakan berwarna hitam atau disebut dengan baju germo.

Dengan kain sarung pelikat berwarna pink. Sedangkan perempuan yang menyaksikan dari silek penyudon ini memakai tengkuluk berwarna putih dengan hiasan dikepala dengan bros bunga dan baju melayu berwarna hitam. Peletakan bros bunga ini tentunya berbeda dan memiliki makna yang berbeda pula. Garis leher merah adalah tanda kekuatan bagi wanita. Memakai baju melayu berwarna hitam. Hal ini, dapat diartikan bahwa semua yang dikenakan oleh perempuan menandakan berani mati demi kesucian.

Hasil studi observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 203/VI Rantau Panjang XII Kabupaten Merangin bersama Ibu N sebagai wali kelas dikelas V. Akibatnya, pengajaran di kelas belum memasukkan pengetahuan yang diperoleh dari komunitas siswa dan belum maksimal dalam memanfaatkan Teknologi Ilmu Komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti dapat menawarkan solusi berupa e-modul kearifan lokal menghadirkan tradisi Silek Penyudon kepada siswa, yang kemudian dimasukkan ke dalam topik pembelajaran 8 subtema 1 pembelajaran 3 “Lingkungan Sahabat Kita”. Dengan harapan dapat menambah pengetahuan budaya lokal dan pembelajaran yang lebih bermakna dalam menjaga dan melindungi kearifan lokal pada daerah tersebut.

Wawasan peserta didik dapat bertambah dengan adanya pemanfaatan TIK pada proses pembelajaran. Menurut Hussain (2018: 152) TIK dapat dipahami suatu perangkat komunikasi meliputi “radio, televisi, telepon, komputer, jaringan, perangkat keras, perangkat lunak, dan sebagainya”. Dengan adanya TIK pada dunia pendidikan dapat menunjang pada proses pembelajaran agar tercapai dari tujuan pembelajaran tersebut. Sependapat dengan Haryati & Erwin (2019: 153) yang menunjukkan bahwa TIK dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi di Sekolah

Dasar, yang menyajikan pelajaran online dalam bentuk tulisan diinternet seperti modul elektronik (*e-modul*). Pembelajaran dengan modul elektronik bisa memanfaatkan beberapa aplikasi atau *web* pendukung, yakni dengan menggunakan aplikasi *Anyflip* agar tercapainya suatu pembelajaran di Sekolah Dasar tersebut.

Aplikasi *Anyflip* merupakan buku digital yang dikembangkan dapat diakses melalui Komputer, laptop, dan *handphone* dan dapat diakses secara gratis. Penggunaan aplikasi *Anyflip* ini bisa diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar yang dikemas secara menarik, efisien, dan mudah untuk diakses. Menurut Kristina Dwi Martani (2020: 68) Aplikasi www.anyflip.com adalah platform penerbitan *Flippingbook* HTML5 tempat pengguna dapat membaca, mengunggah, dan mengunduh majalah, katalog, brosur, dan lainnya. Untuk pendaftaran akun diaplikasi *Anyflip* gratis dan dapat membuka *link* yang berisi buku digital.

Dari penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Silek Penyudon Menggunakan Aplikasi *Anyflip* Di Sekolah Dasar.”**

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam pengembangan:

1. Bagaimana cara pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon menggunakan aplikasi *Anyflip* di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon menggunakan aplikasi *Anyflip* di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana reaksi peserta didik Sekolah Dasar terhadap bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Anyflip* yang menggabungkan kearifan lokal Silek Penyudon?

1.3. Tujuan Penelitian

Berlandaskan ringkasan kasus tersebut tujuan pada pengembangan ini yakni:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon menggunakan aplikasi *Anyflip* di Sekolah Dasar.
2. Pakar di bidang media dan materi membahas kelayakan penggunaan aplikasi *Anyflip* untuk menyediakan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon di sekolah dasar.
3. Menggunakan aplikasi *Anyflip* di sekolah dasar untuk mensurvei reaksi anak-anak terhadap bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, terdapat spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Materi ajar sarana digital menggunakan aplikasi *Anyflip* pada kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 Lingkungan Sahabat Kita. Bahan ajar digital ini digunakan sebagai dasar dalam penerapan pembelajaran yang cocok dengan perubahan zaman dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
2. Modul dalam sumber *e-learning* ini mencakup sampul, pendahuluan, daftar isi, tujuan pembelajaran, peta konsep, penilaian, bibliografi, dan biografi penulis.
3. Bahan ajar digital memanfaatkan aplikasi *Anyflip* pada kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 Lingkungan Sahabat Kita. Mengamati nilai-nilai cinta tanah air terhadap kearifan lokal Silek Penyudon.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan bahan ajar yang dipakai oleh pendidik bersama anak didiknya dan diintegrasikan ke kurikulum sekolah dasar sesuai

kearifan lokal. Dengan Maksud untuk melestarikan kearifan lokal daerah menggunakan aplikasi *Anyflip*. Dapat memberikan pelajaran yang menarik bagi peserta didik dan meningkatkan pembaharuan pembelajaran dikelas. Sebagai peneliti dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan aplikasi *Anyflip*.

1.6. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan bahan pada penelitian berikut:

1. Produk pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Silek Penyudon pada kelas V tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 “Lingkungan Sahabat Kita”.
2. Bahan ajar digital yang dikembangkan untuk melihat kelayakan dari uji validitas dan kepraktisan.
3. Pengembangan bahan ajar digital ini memakai model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang mana pengembangan ini sebatas model *Develop* (pengembangan) dan disebarluaskan secara terbatas yakni pada tahap *Disseminate*.

1.7. Definisi Istilah

1. Mengembangkan produk atau membuatnya lebih baik adalah kegiatan yang dapat dilacak.
2. Bahan ajar digital merupakan suatu informasi yang dapat menunjang pada proses pembelajaran yang disusun sistematis sesuai kompetensi peserta didik.
3. Kearifan lokal merupakan suatu ciri khas pada daerah, yang dilakukan bersama sama dengan masyarakat sekitar daerah tersebut sebagai rangkaian kegiatan adat.
4. Aplikasi *Anyflip* merupakan buku digital yang diintegrasikan pada pembelajaran yang menarik.

