

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik melalui serangkaian tahapan yang terjadi secara terus-menerus. Majid (2013) menjelaskan pembelajaran ialah upaya yang dilaksanakan pendidik dalam membantu peserta didik menyelesaikan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, penyesuaian dilakukan berdasarkan standar proses pembelajaran yang tercantum dalam Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses untuk pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah, yang menegaskan bahwa: “Standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengembangkan potensi, kemampuan, prakarsa, keterampilan, dan kemandirian peserta didik secara optimal. ”Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan menerapkan perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kurikulum Merdeka mempertimbangkan gaya belajar, sesuai dengan minat, dan kemampuan peserta didik, serta memberi ruang lebih luas pada pengembangan karakter dan kompetensi dasar peserta didik (Nurhaqia dkk., 2023). Kurikulum Merdeka dimaksudkan untuk memperkuat karakter peserta didik yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Dalam Profil Pelajar Pancasila proses internalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik merupakan peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembentukan generasi emas (Miranti dkk., 2021). Dalam kurikulum Merdeka terdapat pada panduan profil pelajar yaitu tema kearifan

lokal yang dapat dirancang kegiatannya sehingga dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terkait budaya terutama dilingkungannya.

Sejalan pendapat yang dipaparkan Asnawi (2016), kearifan lokal secara umum dapat diartikan sebagai nilai-nilai budaya yang baik dalam masyarakat. Untuk mengembangkan dan mempertahankan kearifan lokal, kita perlu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas positif dan integrasi dalam proses pembelajaran. Njatriani (2018) menambahkan bahwa kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan kegiatan yang biasanya dilakukan oleh masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi berbagai masalah. Kearifan lokal akan lebih berarti jika pengetahuan tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan tetap terkait dengan bahasa yang digunakan oleh masyarakat. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Darmadi (2018), *“Local Wisdom is part of the culture of a society that cannot be separated from the leanguange of society it self”*.

Pendapat Pingge (2017) menyatakan bahwa kearifan lokal mencakup semua unsur yang menjadi ciri khas suatu daerah, seperti makanan, adat istiadat, tarian, lagu, dan upacara adat yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kita seharusnya mengintegrasikan pembelajaran dengan potensi lokal, mengaitkannya dengan kearifan lokal untuk berkontribusi dalam pelestarian budaya setempat. Alirmansyah (2019) menambahkan bahwa masyarakat Melayu Jambi berperan penting dalam melestarikan dan mempertahankan warisan budaya lokal melalui pendidikan, yang meningkatkan pemahaman tentang budaya Jambi. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk peka terhadap budaya setempat agar kearifan lokal tetap terjaga.

Berdasarkan pada hasil observasi terkait kearifan lokal yang diterapkan pada SD Negeri 138/IV Kota Jambi yaitu Batik Jumputan. Batik jumputan, sering dikenal sebagai batik ikat celup, adalah kain batik yang menggunakan motif jumputan sebagai hiasannya. Motif ini sering diterapkan pada barang-barang seperti selendang, kain, dan taplak meja. Celup ikat adalah teknik menghias kain yang menggunakan proses celup rintang. Teknik ini menghasilkan pola dengan menutupi bagian-bagian kain yang tidak ingin terkena warna selama proses pencelupan. Untuk menciptakan hambatan terhadap pewarnaan, bahan seperti tali, benang, atau karet digunakan sebagai perintang warna (Kasmari dkk., 2018).

Hasil studi pendahuluan dilakukan selama proses observasi dan wawancara oleh walikelas kelas IV SD Negeri 138/IV Kota Jambi Kecamatan Jelutung Jambi tampak bahwa permasalahan peserta didik dalam memahami materi terkait kearifan lokal terkhusus pada materi membatik jumputan. Salah satu permasalahan yang muncul adalah guru belum mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan kurangnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, terkhusus guru kesulitan dalam mendesain dan merancang bahan ajar terkait pemahaman konsep dan praktik membatik jumputan. Sehingga solusi yang dapat diberikan peneliti yaitu sebuah media pembelajaran dalam bentuk e-modul berbasis kearifan lokal untuk memperkenalkan batik jumputan kepada peserta didik yang diharapkan bisa menambah wawasan tentang budaya lokal, dan pembelajaran lebih bermakna karena konseptual serta ikut serta dalam melestarikan kearifan lokal yang ada khususnya di Provinsi Jambi.

Dalam memperkenalkan kearifan lokal di suatu daerah, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam proses

pembelajaran. Fahyuni (2017) juga menyatakan bahwa TIK mencakup perangkat lunak/keras dan infrastruktur yang berhubungan dengan fungsi pencarian, pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, penyebaran, penyajian, dan pencetakan bahan ajar elektronik. Hal ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan modul elektronik.

Pendapat yang telah disampaikan oleh beberapa ahli yang disesuaikan dengan uraian diatas maka Gunamantha, dkk (2021) mengungkapkan bahwa mengembangkan modul dapat mendukung pembelajaran yang bermakna. Modul adalah bahan ajar yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan zaman di era digital saat ini modul modul yang berupa buku cetak dapat diubah menjadi modul elektronik (e-modul). Sejalan dengan pendapat Purwaningtyas dkk (2017) menyatakan modul elektronik merupakan bahan ajar yang dirancang secara berurutan berdasarkan karakteristik materi yang telah dikemas secara lengkap, memungkinkan peserta didik belajar mandiri dan lebih aktif sesuai dengan kemampuan belajarnya. Kehadiran modul elektronik ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memotivasi siswa, dan menjadikannya lebih interaktif serta tidak monoton. Salah satu aplikasi teknologi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar e-modul yaitu *flipbook*.

Flipbook adalah media belajar yang berbentuk sebuah buku yang seolah dapat bergerak jika membalikkan halamannya. Media *flipbook* dapat dijadikan inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sa'diyah., 2021). Pendapat dari Silalahi dan Budiono (2023) mengatakan, *Flipbook* merupakan buku digital yang dapat diakses melalui internet menggunakan berbagai perangkat.

Dibandingkan dengan e-book, *flipbook* memiliki inovasi yang lebih unggul. Hal ini didukung dengan pernyataan yang disampaikan, Gyartini dkk (2021): Dimana mereka berpendapat bahwa media *flipbook* dapat menghilangkan kebosanan dan menarik perhatian peserta didik. Menggunakan *flipbook* menjadikan suasana pembelajaran akan lebih menarik, komunikatif, interaktif, dan menunjang pemahaman peserta didik (Amanullah., 2020). Dengan adanya *flipbook* sebagai bahan ajar yang menarik dalam mengajar dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran yang membosankan diakibatkan guru masih menggunakan buku cetak sebagai bahan utama (Anandari dkk., 2019).

Penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan modul proyek penguatan profil pelajar pancasila. Modul proyek yang dikembangkan berorientasi dalam penguatan kemampuan guru dalam menyusun modul P5. Modul proyek yang dikembangkan merupakan implementasi dari tahap pengenalan, kontekstualisasi, aksi, refleksi, dan tindak lanjut. Maka dari permasalahan diatas perlu dilakukan pembuatan modul elektronik berbasis *flipbook* yang dapat membantu untuk memberikan pemahaman serta media sehingga memberikan pemahaman terkait proses kegiatan P5 kearifan lokal. Harapan proses kegiatan P5 tema kearifan lokal dengan mengusung batik jumputan akan lebih efektif dan mendorong peserta didik bernalar kritis agar mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan berkaitan dengan pentingnya pengembangan bahan ajar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Desain E-Modul Berbasis *Flipbook* Dalam Implementasi P5 Tema Kearifan Lokal Kelas IV di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur perancangan desain e-modul berbasis *flipbook* dalam implementasi P5 tema keraifan lokal kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat kelayakan desain e-modul berbasis *flipbook* dalam implementasi P5 tema keraifan lokal kelas IV di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur perancangan desain e-modul berbasis *flipbook* dalam implementasi P5 tema keraifan lokal kelas IV di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan perancangan desain e-modul berbasis *flipbook* dalam implementasi P5 tema keraifan lokal kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi pengembangan produk berdasarkan aspek berikut:

1. Modul elektronik yang dikembangkan relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Modul elektronik membantu peserta didik belajar secara mandiri melalui penggunaan teknologi dan modul elektronik juga meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi saat melaksanakan proses pembelajaran.

3. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan modul elektronik berbasis *flipbook* pada P5 Tema Kearifan Lokal.
4. Modul elektronik yang dikembangkan berisi tulisan, gambar, video pembelajaran berdasarkan materi dan dilengkapi dengan sampul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep, daftar pustaka, serta profil penulis.
5. Modul elektronik yang dikembangkan merupakan bahan ajar penunjang bagi pendidik saat melaksanakan pembelajaran dan sebagai sumber belajar interaktif bagi peserta didik.
6. E-modul berbasis *flipbook* dikembangkan dengan fokus pada penguatan kegiatan pembelajaran P5 tema kearifan lokal (Batik Jumputan).

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung jalannya proses kegiatan P5 kearifan lokal yang bersifat konstruktif. Adanya bahan ajar berupa elektronik dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran kearifan lokal agar proses belajar dapat sesuai dengan pemahaman peserta didik serta dapat meningkatkan kompetensi diri pendidik melalui penggunaan teknologi. Modul elektronik berbasis *flipbook* dapat membantu dalam memahami materi proses pembuatan batik jumputan melalui penyampaian serta pemaparan yang lebih terstruktur dengan visualisasi pembelajaran yang menarik dan nyata. E-modul yang dijadikan sebagai sumber belajar memiliki tampilan menarik sehingga suasana belajar dapat menyenangkan serta memotivasi. Pengembangan yang dilakukan dapat menambah wawasan peneliti serta memberikan pengalaman selama proses pembelajaran di sekolah dan penelitian berlangsung.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

E-modul berbasis *flipbook* yang dikembangkan menjadi terobosan baru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan teknologi di SD Negeri No.138/IV Kota Jambi. Modul elektronik berbasis *flipbook* menampilkan susunan materi pembelajaran berdasarkan pada langkah-langkah kegiatan pembuatan batik jumputan pada P5 kearifan lokal sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar sesuai dengan tahapan capaian dan kebutuhan belajar.

2. Keterbatasan pengembangan

E-modul dikembangkan pada P5 tema kearifan lokal kegiatan membatik jumputan di kelas IV sekolah dasar. Penggunaan e-modul dalam kegiatan belajar mengharuskan adanya penggunaan teknologi seperti laptop, komputer, proyektor, dan jaringan internet. Pada penelitian ini e-modul dikembangkan menggunakan model DDD-E untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisannya.

3. Kelayakan Pengembangan

Penelitian produk layak dikembangkan karena bersifat interaktif dan informatif serta dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pengembangan ini juga memberikan dampak positif pada guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang digunakan, penulis memberikan klarifikasi dan pembahasan mengenai istilah-istilah yang terkait dengan judul penelitian, mencakup hal-hal

berikut:

1. Pengembangan mengacu pada rencana untuk mendesain dan menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada pembuatan e-modul menggunakan *flipbook* guna meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar tentang cara pembuatan batik jumputan.
2. E-modul adalah bentuk penyajian bahan ajar mandiri dengan format elektronik yang memiliki susunan sistematis untuk unit pembelajaran tertentu dengan penambahan video, animasi dan audio sehingga lebih interaktif (Najuah dkk, 2020).
3. *Flipbooks* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengkonversi PDF menjadi halaman balik publikasi digital atau digital book seperti layaknya sebuah tampilan buku tanpa perlu diunduh ke dalam laptop atau komputer karena tersedia secara online (Humairah., 2022).
4. Kearifan Lokal adalah keunikan yang dimiliki pada suatu daerah Ismawati dkk., (2023). Kearifan lokal keunikan yang dimiliki suatu daerah yang dijadikan identitas oleh masyarakatnya.