**Kepraktisan Pengembangan E-Modul Berbasisi *Flipbook Maker***

**dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 12 Pontianak**

**Sari Okaviani Saray1, Mai Yuliastri Simarmata3, Dewi Lenimastuti 4.**

IKIP PGRI Pontianak: [sarisaray2001@gmail.com](mailto:sarisaray2001@gmail.com)

IKIP PGRI Pontianak: [maiyuliastrisimarmata85@gmail.com](mailto:maiyuliastrisimarmata85@gmail.com)

IKIP PGRI Pontianak: [dewilenimastuti89@gmail.com](mailto:dewilenimastuti89@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan terhadap penggunaan pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal di SMP Negeri 12 Pontianak. Adapun Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Sampel dalam penelitian ini adalah respon kelas VII SMP Negeri 12 Pontianak dengan jumlah siswa sebanyak 37 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket yang telah divalidasi dengan hasil validasi bahwa instrument layak untuk digunakan. Pertanyaan angket yang diberikan sebanyak 15 pertanyaan, Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *flipbook* *maker* dalam pembelajaran kearifan lokal termasuk kategori praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil respon peserta didik 93,74%.

**Kata kunci:** kepraktisan, e-modul, *flipbook maker,* kearifan lokal

**Abstract**

This study aims to determine the practicality of using flipbook maker-based e-module development in learning local wisdom at SMP Negeri 12 Pontianak. The research method used in this research is Research and Development (R&D). The sample in this study was the class VII response of SMP Negeri 12 Pontianak with a total of 37 students. The instrument used is a questionnaire that has been validated with validation results that the instrument is feasible to use. Questionnaires were given as many as 15 questions. The results of the study can be concluded that the use of flipbook maker-based e-modules in learning local wisdom is included in the practical category used in the learning process with student response results of 93.74%.

**Keyword:** Racticality, E-Module, *Flipbook Maker*, Local Wisdom

**Pendahuluan**

Kurikulum adalah suatu program yang telah dibuat oleh Pemerintah untuk diimplementasikan ke sekolah dengan tujuan agar menghasilkan anak didik yang sesuai Undang-Undang Dasar 1945. Hidayati, (2021:2) kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, dan evaluasi atau cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Elisa, (2017:2) menyatakan kurikulum sebagaia alat penting bagi keberhasilan untuk tingkat Pendidikan, tanpa adanya kurikulum akan sulit untuk mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang diiinginkan. Salabi, (2020:1) mengungkapkan kurikulum sebagai salah satu instrument dalam proses Pendidikan dan selalu mengalami proses pembaharuan seiring perkembangan zaman yang terjadi didalam masyarakat, dengan demikian rencana dalam kurilukum selanjutnya dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Hidayani, (2017:376) kurikulum sebagai subtansi pendidikan dalam pelaksanaan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kondisi sekolah, dan tempat sekolahnya. Adapun proses pengembangan kurikulum melibatkan kepala sekolah, guru, maupun tenaga kerja pendidikan, dengan hal tersebut guru harus mampu memebarikan materi yang sudah di rancang dan persiapan yang matang.

Pengembangan kurikulum sebagai proses kegiatan yang mencakup perencanaan, penyusunan, implementasi, dan evaluasi pendidikan, sehingga kurikulum dapat menghasilkan peserta didik yang berpotensi unggul dalam menghadapi tantangan globalisasi pendidikan. Pengembangan kurikulum ialah proses secara menyeluruh sebagai bentuk kebijakan pendidikan yang disesuaikan dengan visi, misi, dan strategis yang dimiliki oleh pendidikan nasional untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menerapkan kurikulum merdeka. Manalu, (2022:83) kurikulum merdeka sebagai bentuk kurikulum dalam berpikir yang ditentuka oleh guru, artinya guru menjadi komponen penting untuk menunjang keberhasilan dalam pendidikan. Anggraini, (2022:293) kurikulum merdeka merupakan pemelajaran intrakulikuler yang mengacu pada minat dan bakat yang bergaman dimana konten akan lebih oktimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam kurikulum merdeka guru memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembeajaran dapat diesuaikan dengan kebutuan belajar peserta didik dan minat berdasarkan tema yang ditetap oleh pemerintah dan diberikan untuk sekolah, Kurikulum merdeka dapat membantu pendidikan dalam mengatasi krisis belajar.

Projek penguat profil pelajar Pancasila merupakan projek merupakan upaya untuk mencapai profil pelajar pancasila dengan pendekatan pembelajaran melaluui projek sebagai sasaran utama mencaau dimensi profil Pancasila pada kurikulum merdeka. Kemendikbud, (2022:22) 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, dan 6) kreatif. Penelitian ini difokuskan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu pada fase D dengan tema Kearifan Lokal. Fase D merupakan tingkat atau jenjang pendidikan dalam penerapan kurikukum yang ada di sekolah, fase D sebagai bentuk kurikulum merdeka yang mempunyai satu fase yaitu untuk tingkatan pendidikan SMP. 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

Kearifan lokal merupakan kelompok masyarakat adat di Indonesia yang mepunyai nilai leluhur budaya bagsa yang masih kuat dan menjadi indentitas karakter warga masayarakat pada masing-masing setiap daerah, Pritayna, (2016:1312). Kearifan lokal adalah gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus didalam masyarakat berupa adat istiadat, nilai sosial, norma, budaya, dan kepercayaan, Rummar, (2022:1582). Kearifan lokal dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mengetahui nilai-nilai keberagaman budaya masyarakat dari berbagai daerah, oleh karena itu dalam penelitian ini kearifan lokal yang ingin dikembangkan adalah pakaian tradisional Kalimantan Barat, peneliti menggambil 3 pakaian tradisional yaitu, pakaian tradisonl Potianak, Pakaian tradisional Sintang, dan Pakaian tradisional Dayak Kalbar. Dalam mengembangkan tentunya terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran kurang memadai hanya menggunakan buku paket, sehingga membuat peserta didik merasa bosan atau tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran e-modul berbasisi *flipbook maker* untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran

E-Modul adalah bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri, dengan dilengkapi multimedia seperti animasi, video, audio, dan gambar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, Nurmayanti, (2015:377). Herawati, (2018:182) e-modul adalah modul yang terdiri dari teks gambar atau keduanya yang berisi materi elektronik digital, disertai dengan simulasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Laili, (2019:308) menyatakan bahwa e-modul merupakan modul dengan format elekronik yang dijalankan dengan komputer dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui elektronik berupa komputer maupun *smartphone* hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

*Flipbook maker* merupakan aplikasi untuk membuat buku digital yang tidak hanya berupa teks akan tetapi *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja, Hidayatullah, (2016: 84). Handayani, (2020:86). Menggunakan *flipbook maker* dalam pembelajar yaitu dapat menjadi sebagai media yang interaktif, mudah menambahkan berbagai jenis media, dan *flipbokk maker* dapat menyisipkan link atau video yutube, Handayani, (2020:86).

Pengembangan media e-modul berbasisi *flipbook maker* dapat membuat peerta didik tertarik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan dilengkapi berbagai fitur, mudah diakses, dan memudahkan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan secara mandiri. *Flipbook maker* digunkan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan informasi ilmu pengetahuan secara struktur dan jelas, sehingga guru dapat memberikan pemelajaran yang menarik kepada peserta didik untuk belajar, bukan hanya pembelajaran dengan metode ceramah saja, akan tetapi guru membuat dan mengembangkan media pembelajaran dilengkapi dengan audio, video, animasi atau gambar. Adapun penelitian ini untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran projek penguat profil pelajar Pancasila dengan tema kearifan lokal di SMP Negeri 12 Pontinak. Berdasarkan dengan penjelasan diatas dirumuska bahwa judul penelitian ini adalah “Kepraktisan Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Di SMP Negeri 12 Pontianak?” dan tujuan dalam penelitia ini “Mengetahui Kepraktisan Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Di SMP Negeri 12 Pontianak”

**METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini adalah metode *Reseacrh and Development* (R&D). Menurut Fitri, (2020:67) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memberikan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Menurut Fitri (2020:263) menyatakan bahwa ADDIE terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

A*nalysis* merupakan tahap pertama dalam pengembangan yaitu berupa analisis kebutuhan dan analisis konten atau isi untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah dan memberikan solusi yang tepat. *Design* merupakan tahap kedua dalam pengembangan yaitu perancangan produk sesuai dengan kebutuhan analisis yang dirancang dengan menggunakan *storyboard* pada media yang akan dikembangkan. *Development* merupakan tahap ketiga dalam pengembangan yang telah ditentukan dan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *flipbook* dan *heyzine* *flipbook* akan dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. *Implementation* merupakan tahap keempat dalam pengembangan untuk mengujicobakan produk yang sudah jadi kepada peserta didik SMP Negeri 12 Pontianak untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. *Evaluation* merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam pengembangan untuk menilai apakah setiap tahap sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum dan tahap evaluasi menghitung kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

**PEMBAHASAN**

Instrumen yang digunakan berupa angket yang diisi oleh peserta didik dengan 15 pertanyaan. Angket merupakan alat pengempulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono (Fitri, 2020:115). Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengisi pertanyaan yang telah disediakan peneliti. Angket yang digunakan dengan skala likert.

**Tabel 1.1**

**Tingkat Kepraktisan Produk**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Persentasi | Tingkat kevalidan | Keterangan |
| 81%<Skor≤100% | Sangat valid | Dapat digunakan |
| 61%<Skor ≤80% | Valid | Dapat digunakan |
| 41%<Skor≤60% | Cukup valid | Sebagian revisi |
| 21%<Skor≤40% | Kurang valid | Revisi |
| 0%<Skor≤100% | Tidak valid | Revisi |

Fitri, (2020:266)

Pembelajaran berbasis *flipbook Maker* akan dikatakan valid apabila mendapatkan skor minimal valid atau cukup valid walaupun ada sebagian yang di revisi.

Respon dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil ketertarikan siswa terhadap isi modul. Penilaian kepraktisan diisi oleh siswa kelas VII sebanyak 37 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan 15 pernyataan yang mengarah tentang kemenarikan modul, keakuratan materi, penggunaan bahasa dan tentang pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan modul cerita rakyat berbasis kearifan lokal dapat dilihat hasil perhitungan persentase indeks siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan 93,74% . temasuk pada kategori sangat praktis . seperti yang terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.2**

**Skor Hasil Angket Respon Peserta Didik**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Responden** | **Skor** |
| 1. | Responden 1 | 72 |
| 2. | Responden 2 | 66 |
| 3. | Responden 3 | 73 |
| 4. | Responden 4 | 72 |
| 5. | Responden 5 | 73 |
| 6. | Responden 6 | 73 |
| 7. | Responden 7 | 66 |
| 8. | Responden 8 | 65 |
| 9. | Responden 9 | 70 |
| 10. | Responden 10 | 71 |
| 11. | Responden 11 | 67 |
| 12. | Responden 12 | 66 |
| 13. | Responden 13 | 69 |
| 14. | Responden 14 | 72 |
| 15. | Responden 15 | 72 |
| 16. | Responden 16 | 69 |
| 17. | Responden 17 | 71 |
| 18. | Responden 18 | 69 |
| 19. | Responden 19 | 71 |
| 20. | Responden 20 | 74 |
| 21. | Responden 21 | 70 |
| 22. | Responden 22 | 73 |
| 23. | Responden 23 | 71 |
| 24. | Responden 24 | 71 |
| 25. | Responden 25 | 73 |
| 26. | Responden 26 | 67 |
| 27. | Responden 27 | 66 |
| 28. | Responden 28 | 71 |
| 29. | Responden 29 | 74 |
| 30. | Responden 30 | 72 |
| 31. | Responden 31 | 69 |
| 32. | Responden 32 | 70 |
| 33. | Responden 33 | 70 |
| 34. | Responden 34 | 67 |
| 35. | Responden 35 | 72 |
| 36 | Responden 36 | 74 |
|  | **Total skor** | **2.531** |

Berdasarkan data hasil angket respon peserta didik disajikan sebagai berikut:

Skor yang dihasilkan oleh angket respon peserta didik berjumah 2.531 dengan 540 pertanyaan dari 36 orang peserta didik.

Analisis data kepraktisan pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* yang diperoleh dari hasil angket peserta didik disajikan sebagai berikut:

Skor angket respon peserta didik = 2.531

Skor tertinggi angka (5) = 540 5

= 2.700

Perhitungan presentase indeks:

PI (peserta didik)

= 93,74 %

Berdasarkan kualifikasi tingkat kepraktisan data penilaian respon peserta didik didapatkan jumlah skor tertinggi peserta didik 2.457 dengan presentase 93,74%. Dari presentase masuk kriteria “Sangat praktis”.

**Table**

**1.3**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Penilaian** | **Kriteria** |
| 1. | Respon Siswa | 93,74% | Sangat Praktis |

**Simpulan**

Sesuai dengan hasil penelitian kepraktisan pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal yang sudah dilakukan dengan instrument angket peserta didik oleh 36 orang peserta didik, didapatkan jumlah skor tertinggi peserta didik yaitu 2.457 dengan presentase 93,6%. Dari presentase masuk kriteria “Sangat Praktis”.

**Daftar Pustaka**

Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, N. S., Belawati, A. P. (2022). Peran Guru Dalam Mengemangkan Kurikulum Merdeka. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial, 1(3) 291-298.

Elisa. (2017). Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum. Jurnal Ilmiah, 1(2), 1-12).

Handayani, D., Alperi, A., Gintinh, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Junal Seminar Nasional Pengapdian Kepada Masyarakat*. 1(1) 84-92.

Handayani, M. (2017). Model Pengembangan Kurikulum. Jurnal At-ta’lim, 16(2), 375-394.

Hayati, Etty. (2021). *Kalimantan Barat Pontianak Dalam Kearifan Lokal*. Kalimantan Barat: CV Golden Aksara.

Herawati, S. N., & Muhtadi. A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pda Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan,* 5(2), 181-191.

Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016), Pengembangan Media Pebelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83-88.

Kemendikbud. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen (Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka).*

Laili, I. Ganefri., & Usmeldi. (2019). Efektifitas Pengembangan E-Modul Projek Based Learning Pada Mata Pelajaran Instansi Motor Listrik. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 3(3), 306-315.

Manalu, B, J., Sitohang, P., Henrika, N. H., & Turnip. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1(1), 80-86.

Nurmayati, F., Bakri, F., & Budi, E. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal SNIPS*, 8(9), 377-340.

Priyatna, M. (2016). Pendididkan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. Jrnak Edukasi Islam, 5(10), 1311-1336.

Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal Dan Penerapan Disekolah. Jurnal Sosial Sains, 13(12), 1581-1587.

Salabi, A. S. (2020). Efektivitas Dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. Jurnal Homepage, 1(1), 1-13

Fitri, A. Z., & Haryati, N. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Malang: Madani Media.