

PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF MATERI SATU TITIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL BREBES

Sri Dewi Handayani¹, Hany Uswatun Nisa², Prasetyo Yuli Kurniawan³
^{1,2,3} Universitas Muhadi Setiabudi

Abstrak

Received:
Revised :
Accepted:

Modul merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, Batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan peserta didik, penyusunan draft modul dan validasi ahli terhadap pengembangan modul interaktif materi satu titik berbasis kearifan lokal Brebes. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (R&D) yaitu dengan menggunakan pengembangan 4D . Hasil penelitian ini yaitu modull interaktif materi satu titik berbasis kearifan lokal Brebes sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik dan berdasarkan penilaian dari para ahli media maupun materi modul ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Modul, Kearifan Lokal, Satu titik.

Abstract

Modules are learning resources that contain material, methods, limitations, and how to evaluate which are designed systematically and attractively to achieve the expected competencies according to the level of complexity. The purpose of this study is to describe the needs of educators and students, preparation of module drafts and expert validation of the development of interactive modules of one-point material based on Brebes local wisdom. This research uses research methods (R & D) namely by using 4D development. The results of this study are interactive modules of one-point material based on Brebes local wisdom in accordance with the needs of educators and students and based on assessments from media experts and materials, this module is categorized as suitable for use in learning.

Keywords: Module, Local Wisdom, Single point

*Correspondent Author: Sri Dewi Handayani
Email : ssridewi790@gmail.com



PENDAHULUAN

Kebudayaan erat kaitannya dengan Pendidikan. Kebudayaan dikatakan dinamis karena kebudayaan selalu mengalami perubahan-perubahan seiring dengan perkembangan zaman, perubahan ini dapat terjadi secara terus menerus, sama halnya dengan Pendidikan, sistem pendidikan di Indonesia juga mengalami perubahan-perubahan baik dari segi kurikulum maupun kebijakannya. Bentuk perwujudan kebudayaan yang dinamis dan sarat akan perkembangan adalah pendidikan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan Pendidikan harus sejalan dengan perubahan budaya kehidupan sebagai antisipasi kepentingan di masa depan. Salah satu perubahan dalam bidang pendidikan adalah perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar (Mulida, 2022).

Kurikulum merdeka mengutamakan pengembangan karakter yang dimuat dalam ikon kurikulum merdeka yaitu P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) diharapkan dapat menginspirasi peserta didik untuk berkontribusi bagi lingkungan sekitar, dan juga sebagai salah satu prasarana pencapaian Profil Pelajar Pancasila serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari lingkungan sekitarnya, hal ini juga berkaitan dengan kearifan lokal (Maruti et al., 2023).

Modul merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, Batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Pada materi Satu Titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas IV ini mengajak peserta didik belajar tentang berbagai bentang dan keindahan alam Indonesia, khususnya di kabupaten Brebes. Tujuannya yaitu agar peserta didik kian mencintai dan memiliki rasa bangga yang tinggi terhadap alam Indonesia. Pada BAB ini berisi materi mengenai kata istilah (kata-kata baru dalam teks), kalimat efektif, puisi serta laporan perjalanan. Materi Satu Titik ini memiliki tiga aspek Capaian Pembelajaran (CP) yaitu membaca, menulis dan berdiskusi.

Modul interaktif diharapkan dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik terutama pada minat baca dan pemahaman bacaan peserta didik.(Winatha et al., 2018). Modul interaktif pada materi satu titik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema bentang alam Indonesia dan orang-orang yang tinggal disana dapat dipadukan dalam konteks kearifan lokal. Keberadaan modul interaktif dapat memberi pengaruh dalam proses belajar mengajar, sehingga penyusunan modul interaktif harus disusun sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran tertentu, misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Kuswanto, 2019).

Kearifan lokal merupakan suatu pengetahuan tersurat yang muncul berdasarkan periode panjang yang berevolusi secara bersama-sama dengan masyarakat setempat dan lingkungannya dalam kearifan lokal yang sudah dialami secara bersama-sama (Diem et al., 2012).

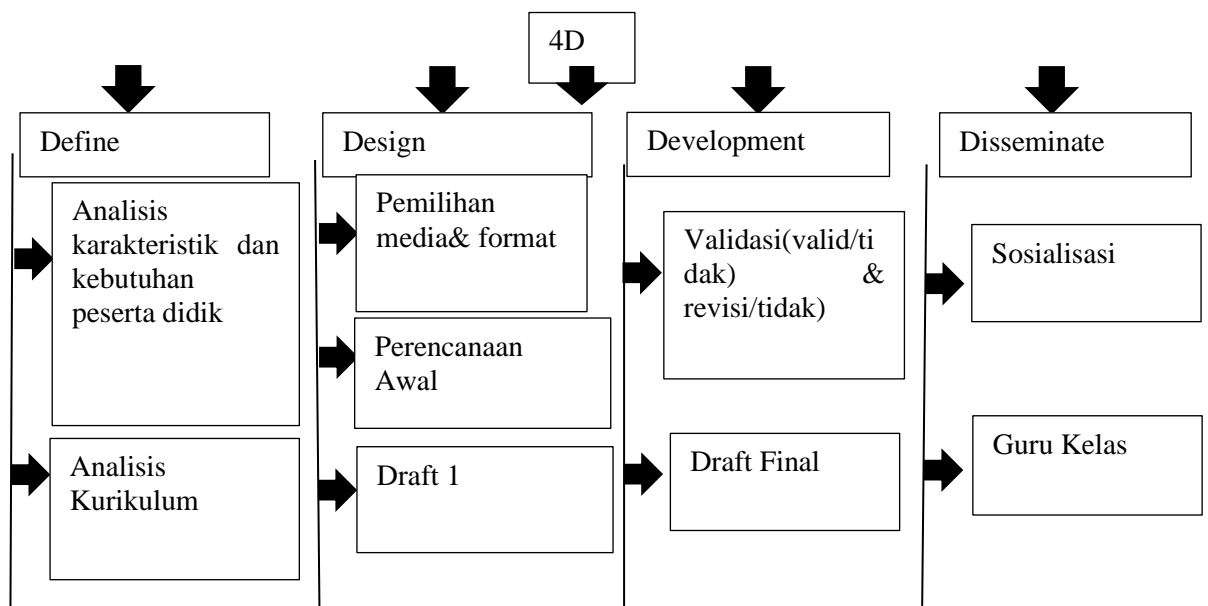
Perlunya mengenalkan, menjaga dan melestarikan kearifan lokal Brebes oleh peserta didik jenjang Sekolah Dasar (SD), dengan mengenalkan kearifan lokal pada peserta didik sekolah dasar diharapkan kedepannya peserta didik dapat menjaga serta melestarikan kearifan lokal yang ada di Indonesia khususnya di Kabupaten Brebes. Kearifan lokal Brebes ada bermacam-macam yaitu kesenian burok, sintren, wayang, kegiatan sedekah bumi, mitoni, sedekah laut, puputan dan lain-lain.

Berdasarkan observasi atau pra survei yang telah dilakukan peneliti, bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru dan peserta didik di SD Islam Terpadu Assiyadah adalah buku paket dan buku LKS yang didapatkan dari pemerintahan pusat. Hasil pengamatan yang berhasil diperoleh peneliti terhadap bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik di SD Islam Terpadu Assiyadah masih belum tercapai tujuan pembelajarannya dengan baik. Hal ini dikarenakan ditemukannya beberapa masalah, permasalahan yang pertama yaitu guru hanya berfokus pada bahan ajar berupa buku paket dan pegangan siswa (LKS) saja, kemudian yang kedua yaitu modul ajar hanya sebagai arsip saja dan belum digunakan dengan baik, kemudian masalah yang ketiga yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi Satu Titik dengan tema bentang alam Indonesia dan orang-orang yang tinggal disana peserta didik masih belum mampu menguasai dengan penuh materi yang terkandung dalam buku ajar, dan masalah yang ke empat yaitu peserta didik kelas IV SD Islam Terpadu Assiyadah belum mengenali kearifan lokal di daerahnya sendiri, padahal kekayaan daerah atau kearifan lokal di Kabupaten Brebes sangat banyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SD Islam Terpadu Assiyadah kelas IV yang beralamat di Jl. Pulosari, Sidamulya, Dukuhmiri, Pulosari, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah 52213. Penelitian ini menggunakan tata cara penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) (Hernadito Medika Putra, 2021). Penelitian pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk (Rahmawati, 2022).

Model yang digunakan artinya model 4D yang memiliki 4 empat tahap yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran) (Thiagarajan dalam Ririn Widiyarsari, Arlin Astriyani, 2020). 4D merupakan langkah pengembangan bahan ajar berbasis modul interaktif (Nurhadi, 2021). Berikut gambar prosedur penelitian 4D.



Gambar 1. Prosedur Penelitian 4D oleh Thiagarajan Dorothy S, Semmel, dan Melvyn.

Tabel 1. Data, Sumber Data, dan Instrumen Penelitian

Aspek	Sumber	Instrumen
Kebutuhan Pengembangan Modul interaktif Materi “Satu Titik” Berbasis Kearifan Lokal Brebes	Guru Kelas dan Peserta Didik kelas IV SD Islam Terpadu Assiyadah	Tes tertulis berupa angket kebutuhan peserta didik dan guru
Validasi draft modul interaktif materi Satu Titik” berbasis kearifan lokal Brebes.	Kepala Sekolah SD Islam Terpadu Assiyadah Dosen Ahli	Angket Uji Validasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Interaktif Materi “Satu Titik” Berbasis Kearifan Lokal Brebes.

Hasil analisis terhadap kebutuhan yang digunakan sebagai acuan untuk pengembangan modul interaktif pada materi “Satu Titik” berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan persepsi pendidik dan peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh hasil analisis terhadap pengembangan modul interaktif materi “Satu Titik” berbasis kearifan lokal yang meliputi; Aspek keperagaan, Aspek minat dan perhatian, Aspek motivasi, Aspek Apersepsi, Aspek korelasi dan konsentrasi, Aspek kooperasi, Aspek iindividualisasi dan aspek evaluasi.

Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik

Rekapitulisai hasil kesimpulan kebutuhan pendidik dan peserta didik sebagai tolak ukur dalam pengembangan modul interaktif materi “Satu Titik” berbasis kearifan lokal Brebes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Pendidik dan Peserta Didik

Aspek	Nilai Skor Peserta Didik	Nilai Skor Guru	Jumlah Skor	Kategori
Aspek Keperagaan	93,33%	100%	96,66%	Sangat layak
Aspek Minat dan Perhatian	90,63%	75%	89%	Sangat layak
Aspek motivasi	82,14%	87,5%	84,82%	Sangat layak
Aspek Apersepsi	100%	83,33%	91,66%	Sangat layak
Aspek Korelasi dan konsentrasi	89,12%	75%	82%	Sangat layak
Aspek kooperasi	100%	100%	100%	Sangat layak

Aspek Individualisasi	76,19%	100%	88%	Sangat layak
Aspek Evaluasi	80,95%	100%	90,47%	Sangat layak
Rata-rata	90,32%			Sangat layak

Berdasarkan tabel 2 diperoleh nilai rata-rata 90,32% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian angket kebutuhan pendidik dan peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan modul ajar interaktif materi “Satu Titik” dapat dikatakan sangat layak.

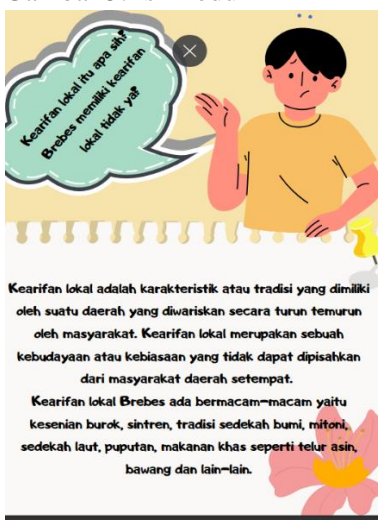


Draft Modul Interaktif Materi “Satu Titik” Berbasis Kearifan Lokal Brebes

Draft pada modul ini tidak disajikan dalam bentuk media cetak, melainkan disajikan dalam bentuk modul interaktif. Modul interaktif ini terdiri atas 3 struktur yaitu bagian pendahuluan dan bagian isi modul

a) Bagian Pendahuluan

<p>Gambar 2. Cover Modul</p> 	<p>Gambar 3. Kata Pengantar</p> 	<p>Gambar 4. Tujuan Pembelajaran</p> 
---	---	---

b) Bagian Isi

<p>Gambar 5. Isi modul</p> 	<p>Gambar 6. Isi modul</p> 	<p>Gambar 7. Isi modul</p> 
<p>Gambar 8. Isi modul</p>	<p>Gambar 9. Isi modul</p>	<p>Gambar 10. Isi modul</p>



Hasil Skor Uji Validasi Ahli

Setelah penyusunan draft modul interaktif materi Satu Titik” berbasis kearifan lokal Brebes telah selesai dibuat, maka dilakukan uji validasi produk oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Validasi ini dilakukan untuk memberikan nilai apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Pakar yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Hasil penilaian ini selanjutnya digunakan untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan. Para ahli memberikan saran perbaikan terhadap modul kemudian dilakukannya revisi oleh peneliti.

Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan Modul	Skor Nilai	Kategori
Kesesuaian materi	100%	Sangat layak
Kelengkapan materi	83,33%	Sangat layak
Keakuratan materi	85%	Sangat layak
Penyajian materi	90%	Sangat layak
Pendukung penyajian	100%	Sangat layak
Penilaian Bahasa	90%	Sangat layak
Rata-rata	92,22%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 3 draft modul interaktif pada uji validasi materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,22% dimana nilai tersebut dikategorikan sangat layak.

Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan Modul	Skor Nilai	Kategori
Isi materi	100%	Sangat layak
Grafis media	91,42%	Sangat layak
Kebermanfaatan media	100%	Sangat layak
Rata-rata	97,14%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4, draft modul pada validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,14 dengan kategori sangat layak.

Hasil Akhir Modul Interaktif Materi “Satu Titik” Berbasis Kearifan Lokal Brebes

Berdasarkan hasil penilaian dan saran dari para ahli, dapat disimpulkan bahwasannya draft modul interaktif materi “Satu Titik” sudah baik dan layak digunakan dengan catatan revisi. Masih diperlukan perbaikan terhadap beberapa komponen yang terdapat dalam modul yang dikembangkan. Adapun masukan dari para ahli yaitu.

a) Efek suara

Sesuai masukan dari ahli bahwasannya efek suara yang terdapat dalam video didalam modul masih terlalu kecil, sehingga diperlukannya perbaikan guna melancarkan penggunaan modul nantinya.

b) Penambahan animasi

Sesuai dengan masukan ahli bahwasannya diperlukan penambahan animasi bergerak didalam modul guna untuk menarik perhatian peserta didik.

c) Keruntutan materi

Sesuai dengan masukan ahli, keruntutan materi harus diperhatikan lagi, materi harus dapat membuat peserta didik leboh cepat menangkap atau memahami apa yang dipelajarinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan pengembangan modul interaktif materi “Satu Titik” berbasis kearifan lokal Brebes meliputi beberapa aspek diantaranya, aspek keperagaan, minat dan bakat, motivasi, apersepsi, korelasi dan konsentrasi, kooperasi, individualisasi dan evaluasi. Draft modul interaktif materi “Satu Titik” disusun secara sistematis, kemudian validasi draft modul interaktif dilakukan dengan uji validasi materi dan media.

REFERENSI

- diem, A. F., Arsitektur, J., Teknik, F., & Palembang, U. M. (2012). (*Sebuah Kajian : Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Tradisional Palembang*). 2(4), 299–305.
- Hernadito Medika Putra, Dan S. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video*. 15(1), 11–19.
- Dr. E. Kokasih, M.Pd. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur. Bumi Aksara
- Kuswanto, J. (2019). *Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii*. 15(2), 51–56.
- Maruti, S., Hanif, M., Budyartati, S., Huda, N., Kusuma, W., & Khoironi, M. (2023). *Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Jenjang Sekolah Dasar*. 2(2), 85–90.
- Mulida, U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Utami Maulida*. 5(2), 130–138.
- Nurhadi. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman*.
- Rahmawati, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif*. 6(1), 187–192.

Ririn Widiyasari, Arlin Astriyani, K. V. I. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Media Evaluasi Thatquiz. *Fibonacci*, 6(2).

Winatha, K. R., Suharsono, N., Agustini, K., Informatika, T., Ekonomi, F., Ganesha, U. P., & Ganesha, U. P. (2018). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek*. 15(2), 188–199.



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).