

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA
SASAK MELALUI APLIKASI 3D PAGE FLIP PROFESIONAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 SEDAU**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk memenuhi persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Mataram



Oleh:

SANDRA WIRANATA
NIM. 2020A1H160

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

SANDRA WIRANATA 2024 “PENGEMBANGAN E- MODUL BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA SASAK MELALUI APLIKASI 3D PAGE FLIP PROFESIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SEDAU ”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing II: Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-modul berbasis kearifan lokal terhadap meningkatkan hasil belajar siswa model SBDP kelas V SDN 2 Sedau yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar soal tes. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, rata-rata dari validator media dengan presentase 80,75% dengan kategori sangat valid, nilai rata-rata validator ahli materi dengan presentase 72,9% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli Bahasa dengan presentase 91,6%. Hasil angket respon siswa pada uji terbatas di kelas VI di SDN 2 Sedau dengan presentase 89,78% dengan katagori sangat praktis. Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 59,9%, rata-rata postest 88,45%, dan nilai n-gain 0,70 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media e-modul berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 92,5% dengan katagori Sangat Terlaksana.

Kata Kunci: E-Modul Erbasis Kearifan Lokal, Aplikasi Pageflip profesional, hasil belajar.

SANDRA WIRANATA 2024. **"THE DEVELOPMENT OF E-MODULE BASED-LOCAL WISDOM OF SASAK CULTURE USING 3D PAGE FLIP PROFESSIONAL APPLICATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES AT TH FIFTH-GRADE STUDENTS OF SDN 2 SEDAU"**. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I : Haifaturrahmah, M.Pd

Supervisor II : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to develop an e-module based-local wisdom to improve the learning outcomes at the fifth-grade students in the SBDP (Cultural Arts and Crafts) subject at SDN 2 Sedau that is valid, practical, and effective. This research employed the Borg and Gall development model. The instruments used in this study include validation questionnaire sheets, student response questionnaire sheets, learning implementation observation sheets, and test question sheets. Based on the data analysis, the results show that the development of the e-module based on local wisdom improved student learning outcomes, with an average media validator score of 80.75%, categorized as very valid. The average material expert validator score was 72.9%, also categorized as very valid, and the language expert validator score averaged 91.6%. The student response questionnaire results in a limited trial with sixth-grade students at SDN 2 Sedau showed a score of 89.78%, categorized as very practical. The operational field trial results showed an average pre-test score of 59.9%, an average post-test score of 88.45%, and an n-gain score of 0.70, categorized as high. The effectiveness of the e-module based on local wisdom can also be observed from the learning implementation observation sheet, which achieved a score of 92.5%, categorized as very well implemented.

Keywords: E-Module Based on Local Wisdom, 3D Page flip Professional Application, Learning Outcomes.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Humaira, M.Fd
NIDN: 0803048204

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dengan keberagaman budayanya yang meliputi bahasa, suku, dan etnis. Setiap daerah di Indonesia memiliki kearifan slokal, yaitu pandangan dan kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang untuk memenuhi kebutuhan hidup, menurut Njatriani (2018). Keberagaman budaya ini menjadi identitas khas Indonesia dan membedakannya dari negara lain.

Kearifan lokal adalah aktivitas dan pengetahuan khas yang ada di setiap daerah, mencakup budaya, adat istiadat, dan praktek tradisional yang diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Kearifan lokal mencerminkan cara masyarakat beradaptasi dengan lingkungan dan mengatasi tantangan, termasuk dalam bidang pertanian, pengobatan tradisional, seni, dan norma sosial. Dalam pendidikan, penerapan kearifan lokal, terutama melalui teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*), dapat memperkaya pembelajaran dan membantu memelihara identitas budaya serta mendukung keseimbangan lingkungan.

E-modul, singkatan dari "*electronic module*" atau "*e-learning module*," adalah materi pembelajaran yang disajikan secara digital dalam format seperti *PDF*, *HTML*, atau berbasis *web* lainnya. E-modul dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan

fleksibel, serta memungkinkan penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kemajuan teknologi, e-modul memudahkan siswa mengakses informasi dengan cepat dan mendukung pembelajaran mandiri yang meningkatkan kompetensi dan pemahaman pengetahuan siswa.

Aplikasi *pageflip* atau *flipbook* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan publikasi digital dengan tampilan buku fisik yang dapat diputar halamannya. Aplikasi ini mengonversi dokumen digital seperti *PDF* atau *Word* menjadi buku digital yang interaktif. Penggunaan modul pembelajaran di sekolah sangat penting karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Modul cetak memiliki kelebihan dalam memudahkan pembelajaran individu dan mengatasi keterbatasan waktu serta ruang, namun kekurangan seperti ketergantungan pada bimbingan guru dan kerusakan fisik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan modul menggunakan teknologi terbaru seperti *3D PageFlip Professional* untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang.

Hasil belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku atau kemampuan individu sebagai akibat dari proses pembelajaran dan interaksi aktif dengan lingkungan. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar terlihat dari perubahan perilaku setelah belajar. Winkel menambahkan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan internal seseorang yang memungkinkan mereka untuk melakukan sesuatu berdasarkan kompetensi

yang dimiliki. Gagne dan Briggs mengartikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Dalam konteks Taksonomi Bloom, ada tiga ranah yang dapat dinilai dari hasil belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif, yang berfokus pada aspek intelektual, terdiri dari enam tingkatan, yaitu ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6). Secara umum, hasil belajar menggambarkan tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran, yang dapat dinilai melalui berbagai metode seperti ujian, tugas, proyek, dan bentuk evaluasi lainnya. Hasil belajar yang baik tidak hanya ditunjukkan oleh nilai, tetapi juga oleh pemahaman konsep, keterampilan yang berkembang, dan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Evaluasi formatif selama pembelajaran juga penting untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan memperbaiki metode pengajaran.

Pendidikan saat ini harus mempersiapkan peserta didik untuk tiga hal utama: (1) menyelesaikan masalah, (2) bekerja secara mandiri dan dalam tim, dan (3) menggunakan teknologi. Untuk mencapai tujuan ini, dibutuhkan pendidik yang berkualitas dan kompeten. Perkembangan teknologi mengharuskan pergeseran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis teknologi. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya integrasi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari

peserta didik melalui pendekatan "learning by doing" untuk memperkuat ingatan.

Pendidik diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual, serta memiliki kemampuan pedagogik yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pendidik harus aktif dalam mengembangkan bahan ajar dan tidak hanya bergantung pada sumber yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dijelaskan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam menerima materi ajar. Penting untuk mempertimbangkan pesan yang disampaikan dengan bahasa yang santun dan mudah dipahami. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah komunikasi, di mana materi disampaikan melalui media terhadap siswa. Oleh karena itu, media yang digunakan untuk menyampaikan pesan harus efektif agar siswa dapat memahami materi dengan baik.

Media merupakan alat yang membantu guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat bantu yang digunakan adalah 3D Page Flip Profesional, yang dikembangkan oleh peneliti untuk tingkat sekolah dasar yang belum memiliki aplikasi ini. Sebelum mengembangkan produk, peneliti melakukan observasi kebutuhan di lapangan dan mewawancarai salah satu guru di SDN 2 Sedau. Berikut adalah hasil wawancaranya:

“Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 2 Sedau, ditemukan bahwa siswa di tingkat sekolah dasar umumnya masih menggunakan buku cetak dan media pembelajaran yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal. Saat ini, belum ada penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi *3D Page Flip Profesional*. Meskipun fasilitas seperti *LCD* dan laboratorium komputer tersedia untuk pengembangan modul elektronik, aplikasi *3D Page Flip* belum dikembangkan di tingkat SD. Pembelajaran komputer juga terbatas hanya pada mata pelajaran TIK. Pengembangan lebih lanjut di bidang ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.”

Mengingat dari wawancara kebutuhan diatas dapat diperoleh untuk dijadikan penelitian dengan judul pengembangan e-modul penerapan pembelajaran tematik kurikulum 2013 yang bermakna dengan harapan siswa dapat memfokuskan perhatian pada suatu tema yang dapat mengembangkan dan memberikan pengetahuan untuk mencapai sebuah indikator dengan harapan media yang dikembangkan akan membantu dan memudahkan siswa daalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara dengan siswa dan guru mengenai cara untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan motivasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, peneliti berencana mengembangkan bahan ajar menggunakan alat bantu *3D Page Flip Profesional*. Alat ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan dan monotonitas, sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk

menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatif, peneliti akan menyertakan berbagai elemen dalam modul, seperti teks, gambar, foto, video, dan film animasi, dalam format perangkat lunak komputer. Dengan demikian, media ini diharapkan menjadi pedoman yang menarik bagi peserta didik dan dapat memperkaya proses belajar mengajar sehari-hari di SDN 2 Sedau. Wali kelas V SDN 2 Sedau juga merekomendasikan agar media yang dikembangkan dijadikan rujukan untuk variasi alat bantu pembelajaran lainnya, sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa monoton.

Melalui pernyataan diatas Siswa memerlukan alat bantu pembelajaran yang terus diperbarui untuk mengurangi kesenjangan antara pengalaman di luar dan di dalam kelas. Penggunaan media yang monoton dapat menghambat komunikasi dan kreativitas. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah dasar, penting untuk mengoptimalkan dan mengemas bahan ajar secara menarik dan kreatif. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mencegah kebosanan, sehingga mencapai indikator hasil belajar yang lebih baik. Maka peneliti ingin mengangkat judul tentang “PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA SASAK MELALUI APLIKASI 3D PAGE FLIP PROFESIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SEDAU”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara memvalidasi e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kepraktisan e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana keefektifan e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara memvalidasi e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui kepraktisan e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui keefektifan e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip professional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk pengembangan berupa media elektronik modul menggunakan *3D pageflip professional*. Berikut spesifikasi yang diharapkan dari produk yang dikembangkan sebagai hasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Media pembelajaran yang di buat diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Materi yang di sampaikan adalah tentang penjelasan yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar siswa terkait kearifan lokal budaya sasak.
3. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini ialah berupa E- Modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pageflip profesional*.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *3D pageflip profesional* dengan desain semenarik mungkin digunakan dalam membuat elektronok modul.

1.5 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media yang digunakan adalah pengembangan media e-modul berbais kearifan lokal budaya sasak melalui *apalikasi 3D pageflip profesional*.

2. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan satu produk e-modul yang berbasis kearifan lokal untuk mata

pelajaran SBDP, dengan penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Sedau. Pengembangan e-modul ini merujuk pada berbagai sumber teori dan hasil kajian dari para ahli sebelumnya.

1.6 Batasan oprasional

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah terkait modul ajar ini begitu kompleks sehingga masalah penelitian ini berfokus pada aspek pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal budaya sasak melalui aplikasi *3D pagflip profesional* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun penjelasan untuk masing-masing konsep dari batasan oprasional ini yaitu sebaga berikut:

1. E-modul

Modul elektronik merupakan salah satu sumber bahan ajar yang dapat di gunakan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan penyusunannya harus mempertimbangkan karakteristik siswa.

2. Kearifan lokal

Kearifan lokal mencakup berbagai kegiatan unik yang dimiliki oleh setiap daerah. Penerapan kearifan lokal dalam pembelajaran penting karena menawarkan sumber pembelajaran berbasis budaya serta nilai-nilai karakter yang esensial untuk membangun bangsa yang kuat dan berkarakter.

3. 3D pageflip professional

Merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Halaman PDF yang dihasilkan dapat di flip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Dengan aplikasi 3D pageflip professional dapat ditambah video, gambar, audio hyperlink dan objek multi media.

4. Hasil belajar

Merupakan penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan secara berulang, yang akan bertahan lama atau bahkan selamanya. Hal ini karena hasil belajar berkontribusi pada pembentukan karakter individu yang terus-menerus berusaha mencapai hasil yang lebih baik, agar dapat mengubah pola pikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian menggunakan media e-modul berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dan dilihat dari penelitian validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Hasil kevalidan media e-modul berbasis kearifan lokal yang dikembangkan diperoleh data validasi ahli media 1 diperoleh persentase 75% dengan katagori valid, untuk validasi ahli media 2 diperoleh persentase 86,5% dengan katagori sangat valid dengan rata-rata 80,75%. validasi ahli materi 1 dengan persentase 62,5% dengan katagori valid, validasi ahli materi 2 dengan persentase 83,3% dengan katagori valid dengan nilai rata-rata 72,9% dengan katagori valid. validasi ahli bahasa 1 dengan persentase 80,5% dengan katagori sangat valid, validasi ahli materi 2 dengan persentase 92,6% dengan katagori sangat valid dengan nilai rata-rata 91,6% dengan katagori sangat valid.
2. Kepraktisan media e-modul berbasis kearifan lokal berdasarkan respon siswa yang diperoleh dari data uji coba terbatas di kelas VI di SDN 2 Sedau dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 89,78% dengan katagori sangat praktis.
3. Keefektifan media e-modul berbasis kearifan lokal dilihat dari hasil angket pemahaman siswa diperoleh dari uji lapangan operasional kelas V di SDN

2. Sedau dengan nilai *Pretest* 59,9%, nilai *Posttest* 88,45% dan nilai *n-gain* 0,70 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media e-modul digital dapat dilihat dari keterlaksanaan yang diperoleh adalah (92,5)% pada kategori sangat terlaksana.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini terbatas pada muatan SBDP, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media e-modul berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran yang berbeda dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran disarankan guru menggunakan media yang bervariasi agar dapat menambah konsentrasi dan motivasi siswa.