



Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Siti Rohmah Siregar^{1*}, Dyah Pravitasari², Resti Septikasari³

¹²³Universitas Nurul Huda

E-mail: rohmahsiregar017@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *E-Modul* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda. Metode penelitian ini menggunakan *research and development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Evaluasi* (Evaluation). Namun peneliti membatasi penelitian hanya sampai pada tahapan *Development* (pengembangan), hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Guru membutuhkan modul ajar untuk mempermudah pemahaman sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan kepada peserta didik. 2) Bentuk pengembangan modul ajar berupa "*E-modul* berbasis kearifan lokal" melalui studi pendahuluan, dan pengembangan. 3) Hasil uji kelayakan media pembelajaran "*E-modul* Berbasis Kearifan Lokal" berdasarkan: a) penilaian ahli materi mendapatkan skor presentase 87,5% kategori "sangat valid" untuk digunakan, b) penilaian ahli media dinilai dari beberapa aspek dengan mendapatkan skor presentase 91,6% kategori "sangat valid".

Kata Kunci; *E-Modul*, Kearifan Lokal

Abstract

Study this aiming for know how is the development process E-Module Based Local Wisdom in the Subject of Arts, Culture and Crafts (SBdP) Class IV of Nurul Huda Elementary School. Research Method This use research and development (R&D) with development model ADDIE consists of of five stages development that is Analysis (analysis), Design (design/planning), Development (development), Evaluation (Evaluation). However researcher limit study only to the stage Development (development) thing This because of limitations time and cost. Based on results study show that 1) Teachers need teaching module for make it easier understanding as material distribution fun material to participant educate. 2) Form of development teaching module in the form of " E- module" Based on Local Wisdom" through studies introduction, and development. 3) Results of the feasibility test of the learning media " E- module Based on Local Wisdom " tested " based on: a) assessment expert material to get score 87.5% percentage of the "very valid" category for used, b) assessment media expert assessed from a number of aspect with get score presentation 91,6% category "very valid".

Keywords: *E-Module*, Local Wisdom

PENDAHULUAN

Belajar adalah aktivitas yang dialami oleh setiap individu sepanjang hidupnya. Menurut Sanjaya et al. (2016), belajar dapat dipahami sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman. Sementara itu, pembelajaran merupakan sebuah proses inovatif yang terus berkembang, dimana perbaikan dan penyempurnaan dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitasnya. Pembelajaran dirancang untuk mendukung guru dalam mengasah kreativitas, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperluas pengetahuan baru, sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan secara maksimal (Murbojono, 2016).

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi mental dan emosional, impian dan harapan, kemampuan siswa, serta tingkat perhatian mereka. Faktor-faktor ini berasal dari dalam diri individu dan berperan penting dalam mendorong motivasi belajar. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup peran guru dalam proses pengajaran, kesempatan untuk belajar, serta kondisi lingkungan di sekitar siswa. Kesempatan belajar dan ketersediaan sarana serta prasarana pendidikan merupakan elemen eksternal yang signifikan dalam memengaruhi motivasi siswa. Fasilitas pembelajaran, sebagai bagian dari faktor eksternal, menjadi komponen penting yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar (Rahmawati, 2016).

Menurut Prastowo (2015:5) Guru perlu memiliki kompetensi profesional, seperti kemampuan mengembangkan kurikulum yang relevan dengan bidang pengajaran, melakukan kegiatan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik, serta menyusun materi pembelajaran yang disampaikan secara kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang sangat penting adalah modul pembelajaran, yang mencakup tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi untuk mendukung proses belajar-mengajar.

Modul ini mencakup seluruh persyaratan seperti petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penilaian, glosarium, referensi, dan umpan balik (Jusuf dan Sobari, 2021). E-modul, disebut juga modul elektronik, merupakan versi digital dari modul cetak dan merupakan aplikasi modulus cetak yang dapat digunakan oleh siapa saja (Sukihartini, dkk, 2017). E-modul merupakan jenis modul elektronik yang dirancang untuk diakses melalui perangkat komputer. E-modul ini memungkinkan pengguna untuk memutar berbagai media, seperti video, audio, animasi, dan teks, dengan memanfaatkan perangkat elektronik. Berkat kemajuan teknologi, E-modul kini juga dapat digunakan pada ponsel pintar, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses (Zinnurain, 2021).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah program pendidikan yang berfokus pada pengembangan seni estetika dan kreativitas berdasarkan standar nasional, nilai budaya, produk, serta jasa. Prattowo (2022) menjelaskan bahwa SBdP mencakup berbagai bidang seni, seperti musik, drama, tari, dan seni pertunjukan lainnya. Seni rupa, sebagai salah satu bentuk seni yang diajarkan, memiliki keunikan karena dapat dilihat secara visual dan dirasakan secara langsung oleh indera.

Seni terapan digunakan dalam proses pengajaran sebagai bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari. Dalam pengertian sebenarnya, seni terapan merujuk pada karya seni yang memiliki fungsi praktis dan dapat dimanfaatkan secara langsung. Menurut Enggaresty (2018), istilah “karya seni terapan” mengacu pada suatu karya seni yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan finansial dan psikologis (psikologis). Perencanaan yang berlandaskan kearifan lokal adalah strategi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat tertentu yang tidak dapat dipenuhi secara mandiri. Kearifan lokal sendiri adalah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh komunitas setempat, yang diterapkan sesuai dengan konteks lingkungan dan kondisi mereka. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah jenis pendidikan yang mengajarkan masyarakat untuk mengatasi tantangan dan kritik dalam menghadapi situasi nyata di kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil observasi siswa sering menghadapi kesulitan dalam memberikan tanggapan kritis terhadap berbagai masalah dan situasi nyata yang berkaitan dengan kearifan lokal di lingkungan mereka. Untuk mengatasi kendala ini, penggunaan e-modul berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. E-modul ini dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal, misalnya dari wilayah OKU bagian timur yang terkenal dengan kerajinan tanah liat. Harapannya, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan motivasi untuk melestarikan budaya daerah.

Kearifan lokal adalah pengetahuan dan kebijaksanaan yang dimiliki oleh suatu komunitas, yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui tradisi, kepercayaan, dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Kearifan ini berfungsi sebagai panduan untuk menjaga kelestarian lingkungan dan budaya setempat. Dalam konteks pendidikan, modul yang mengintegrasikan kearifan lokal memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih relevan dan mendalam, dengan memanfaatkan lembar kerja yang disesuaikan secara kreatif. Pendekatan ini mendorong guru untuk berpikir inovatif dalam merancang pembelajaran, agar materi yang diajarkan tidak hanya menarik, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya lokal yang penting. Peran guru sangat krusial dalam merancang modul ini, karena mereka bertanggung jawab untuk menentukan struktur modul yang tidak hanya fleksibel, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan siswa secara efektif.

Pemanfaatan e-modul di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda memungkinkan evaluasi kemampuan siswa menjadi lebih akurat. Melalui modul ini, siswa dilatih untuk mengambil keputusan yang tepat, melakukan penelitian dasar, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, modul pembelajaran konvensional sering kali tidak menarik perhatian siswa karena penyajiannya yang kurang variatif dan monoton. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan e-modul berbasis kearifan lokal khusus pada mata pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP). Modul ini dirancang untuk membantu siswa di MI Nurul Huda Skalaja dalam memahami materi secara lebih interaktif, mudah dimengerti, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan bantuan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap Development (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan biaya. Subjek ahli dalam penelitian ini adalah terdiri dari ahli materi yaitu tiga orang, yaitu dua ahli bergelar magister dan satu praktisi yang merupakan guru berpengalaman di bidang materi yang diajarkan. Kemudian pada ahli media terdiri dari tiga orang, yaitu dua ahli bergelar magister dan satu praktisi yang merupakan guru ahli dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria penilaian produk

No	Persentase (%)	Kriteria Penilaian
1	61%-100%	Sangat Valid
2	41% - 60%	Cukup Valid
3	21% - 40%	Kurang Valid
4	0% - 20%	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

E-modul yang dikembangkan membahas tentang makna seni rupa terapan, karya seni rupa terapan daerah, serta kearifan lokal OKU Timur, Sumatra Selatan. Setiap materi dalam e-modul ini dilengkapi dengan kegiatan belajar, seperti latihan soal dan soal evaluasi. Jenis soal yang ada dalam e-modul ini bervariasi, mulai dari soal pilihan ganda, penjumlahan, esai, hingga soal praktikum untuk siswa, serta soal bercerita yang memungkinkan siswa untuk menyimpulkan hasil belajar mereka. Hasil uji menunjukkan skor 93,7% dengan kategori "sangat valid" berdasarkan pengujian oleh ahli media, dan 87,5% dengan kategori "sangat valid" dari uji ahli materi. Peneliti mengaitkan pengembangan media pembelajaran ini dengan model ADDIE, namun karena keterbatasan materi dan waktu, pengembangan hanya dilakukan hingga tahap ketiga, yaitu Development (Pengembangan).

1. *Analysis* (Analisis) Kebutuhan

Analisis kebutuhan tunggal adalah prosedur atau metode yang digunakan untuk menganalisis suatu kebutuhan atau sekumpulan kebutuhan, dengan tujuan untuk mengidentifikasi alasan atau penyebab adanya kesenjangan. Metode ini membantu dalam mengetahui sifat dan cakupan masalah serta cara-cara penyelesaiannya. Menurut Tohiri dkk. (2002), analisis media adalah teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi identitas seseorang melalui media yang disediakan oleh guru dan fasilitas sekolah. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan. Media dan modul digunakan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran seni budaya.

2. Design (Desain)

Hal pertama yang terjadi pada saat e-modul diimplementasikan adalah penggunaan media. E-modul ini dikembangkan dengan tujuan memanfaatkan kearifan setempat OKU Timur untuk meningkatkan guru dan siswa selama proses belajar mengajar. E-modul karena e-modul mampu memberikan siswa motivasi untuk menciptakan interaktivitas dan modulasi dinamis tanpa adanya modulasi statis dan untuk berpartisipasi di kelas dan seterusnya.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan adalah contoh paling nyata. Media yang dimuat pada kesempatan ini divalidasi. Menurut Sugiono (2017), metode validasi ini digunakan untuk mengetahui sah atau tidaknya data yang dikumpulkan setelah dilakukan percobaan dengan menentukan jumlah data yang dikumpulkan (Angket). Media divalidasi melalui penelitian dan praktik, yang mencakup desain materi dan media.

a. Bagian cover

Pada bagian cover terdapat cover e-modul dan di halaman berikutnya terdapat petunjuk penggunaan e-modul dan ada ATP dan CP



Gambar 1. Bagian cover

b. Bagian isi

Pada Bagian isi terdapat 2 pembelajaran yang di sertai dengan Latihan. Pembelajaran I materi mengenal seni rupa terapan dan pembelajaran II materi kearifan lokal OKU Timur.



Gambar 2. Bagian isi

c. Bagian Akhir

Tampilan akhir dari *e-modul* berisi perintah evaluasi seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3. Bagian akhir

Pembahasan

Proses uji validasi pada penelitian ini melibatkan dua jenis evaluasi, yaitu uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tiga orang ahli media yang terlibat terdiri dari dua orang yang memiliki gelar magister dan seorang praktisi, yang merupakan guru yang memiliki keahlian khusus dalam bidang perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Sedangkan untuk ahli materi, terdapat tiga orang yang terdiri dari dua ahli yang memiliki gelar magister dan seorang praktisi, yaitu guru yang sangat berkompeten di bidang atau materi yang akan diajarkan, serta memiliki pengalaman yang luas dan mendalam dalam mengajar materi tersebut. Uji validasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas dan kelayakan e-modul yang dikembangkan dari berbagai aspek, baik dari sisi media maupun isi materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Hasil uji validasi terhadap e-modul berbasis kearifan lokal OKU Timur untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan materi seni rupa terapan menunjukkan bahwa produk ini dinilai sangat layak oleh para ahli. Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli media, e-modul ini memperoleh skor rata-rata sebesar 91,6%, sementara dari ahli materi, produk ini mendapatkan skor rata-rata 87,5%. Semua hasil rekapitulasi angket yang digunakan dalam tahap validasi produk menunjukkan bahwa e-modul ini memenuhi kriteria "sangat valid". Hal ini mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan sangat cocok dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dengan kualitas yang terjamin dari segi media maupun materi yang disampaikan.

Modul elektronik (e-modul) adalah bentuk pengembangan dari modul cetak yang diubah ke dalam format digital dan banyak mengadaptasi struktur serta isi dari modul cetak tradisional. E-modul dirancang untuk dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada (Sugihartini, dkk 2017). Sebagai modul dalam format elektronik, e-modul menawarkan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, dan video, yang dapat ditampilkan dengan menggunakan perangkat komputer. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga memungkinkan e-modul untuk dapat diakses tidak hanya melalui komputer, tetapi juga melalui perangkat ponsel pintar (smartphone), sehingga memberikan kemudahan akses bagi pengguna kapan

saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses, mendukung berbagai kebutuhan belajar yang lebih efektif dan efisien (Zinnurain, 2021).

E-modul yang dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal akan memiliki nilai yang signifikan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran peserta didik, membantu mereka dalam memahami materi, serta mempermudah proses transfer pengetahuan yang dipelajari. Dengan mengaitkan kearifan lokal yang ada di wilayah OKU Timur, seperti kerajinan tanah liat, diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik untuk menjaga dan melestarikan budaya yang ada di sekitar mereka. Kearifan lokal itu sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk bertahan hidup dan melestarikan lingkungan mereka, dengan mengikuti kepercayaan, aturan, dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal OKU Timur pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi seni rupa terapan kelas IV MI Nurul Huda Sukaraja, dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran SBdP materi seni rupa terapan membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga e-modul dipilih sebagai Solusi. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE adalah e-modul berbasis kearifan lokal OKU Timur. Proses pengembangan mencakup desain e-modul, pemilihan kearifan lokal yang tepat, penulisan materi, desain gambar, dan pengunggahan ke website. Hasil validitas e-modul berbasis materi SBdP OKU Timur dinilai oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil yang sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 91,6%, sedangkan ahli materi mendapatkan skor rata-rata 87,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Enggaresty, O. (2018). *Pembelajaran Seni Rupa Terapan Dari Bahan Bekaspada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Wajo*. [http://eprints.unm.ac.id/17140/1/ARTIKEL OCTA ENGGARESTY 1381040010.pdf](http://eprints.unm.ac.id/17140/1/ARTIKEL_OCTA_ENGGARESTY_1381040010.pdf)
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2021). Pelatihan pembuatan modul pembelajaran untuk mendukung pembelajaran online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Murbojono, R. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Bermedia Powerpoint Kelas X Smk*. 2(2).
- Prastowo. (2022). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III pada Materin Menggambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal*

Pendidikan Dan Ekonomi, 5(4).

Sakdiyah, H., & Annizar, A. M. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir Pantai Puger pada Materi Perbandingan. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.69>

Sanjaya, W., Darmawan, D., & Supriadie, D. (2016). Pengembangan Perangkat Kurikulum Dan Rancangan Pembelajaran. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v12i2.3325>

Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>

Tohiri, A., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2022). Analisa Kebutuhan Media Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.

Zinnurain. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA KULIAH MANAJEMEN DIKLAT. *JURNAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 1(1).