Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

MODUL DIGITAL KEARIFAN LOKAL TRADISI MAPPACCI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 AMALI KABUPATEN BONE

Faradilla Aulia[1], Farida Febriati[2], Nur Wahyuningsih Ibrahim[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Makkassar
[1]faradillaaulia13@gmail.com, [2]farida.febriati@unm.ac.id,
[3]nur.wahyuningsih.ibrahim@unm.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of digital teaching materials that integrate local wisdom into Arts, Culture, and Skills learning. Existing learning materials have not optimally introduced local culture, resulting in limited students' understanding of the Mappacci tradition. This study aimed to identify the need, Design, validity, and practicality of a digital module based on the local wisdom of the Mappacci tradition for Grade VIII students at SMP Negeri 2 Amali, Bone Regency. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE Development model, limited to the Development stage. The subjects consisted of one material expert, one media expert, one learning expert, an Arts, Culture, and Skills teacher, and Grade VIII students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires and analyzed using descriptive quantitative techniques. The needs Analysis resulted in 89%, categorized as highly needed. The digital module was Designed using Canva and converted into a flipbook using Heyzine, containing learning materials, images, instructional videos, QR codes, exercises, and interactive quizzes. Validation results showed scores of 98% from the material expert, 100% from the media expert, and 95% from the learning expert, categorized as highly valid. Practicality results were 90%, 91%, and 100%, categorized as highly practical. Therefore, the digital module is highly valid and practical as supporting teaching material.

Keywords: digital module, local wisdom, Mappacci tradition, Arts, Culture, and Skills

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan bahan ajar digital yang mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran Seni, Budaya, dan Keterampilan. Bahan ajar yang ada belum secara optimal memperkenalkan budaya lokal, sehingga pemahaman siswa mengenai tradisi Mappacci masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang, serta menguji validitas dan kepraktisan modul digital berbasis kearifan lokal tradisi Mappacci bagi siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Amali, Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang dibatasi hingga tahap pengembangan (*Development*). Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu ahli pembelajaran, seorang guru mata pelajaran Seni, Budaya, dan Keterampilan, serta siswa Kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan angka 89%, yang dikategorikan sangat dibutuhkan. Modul

digital dirancang menggunakan Canva dan dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan *Heyzine*, yang memuat materi pembelajaran, gambar, video instruksional, kode QR, latihan soal, dan kuis interaktif. Hasil validasi menunjukkan skor 98% dari ahli materi, 100% dari ahli media, dan 95% dari ahli pembelajaran, yang dikategorikan sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan angka 90%, 91%, dan 100%, yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian, modul digital tersebut dinilai sangat valid dan praktis sebagai bahan ajar pendukung.

Kata Kunci: modul digital, kearifan lokal, tradisi Mappacci, Seni Budaya dan Keterampilan.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran, termasuk cara guru menyampaikan materi dan cara peserta didik memperoleh sumber belajar. Pemanfaatan bahan ajar digital memungkinkan materi disajikan secara lebih beragam dengan memadukan teks, gambar, video, audio, dan aktivitas interaktif. Dalam konteks teknologi pendidikan, pengembangan sumber belajar merupakan bagian dari proses sistematis untuk merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (AECT, 2023).

Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam lingkungan digital adalah modul *digital*. Modul digital disusun secara sistematis dan dapat diakses melalui perangkat elektronik sehingga mendukung pembelajaran yang *fleksibel*. Lastri, (2023) menjelaskan bahwa modul digital dapat memadukan berbagai unsur multimedia dan memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran secara mandiri. Pengembangan modul berbasis Canva dan *Heyzine* juga memungkinkan bahan ajar disajikan dalam bentuk *flipbook* yang lebih mudah diakses dan memiliki unsur interaktif (Elya & Lestari, 2025).

Pengembangan bahan ajar digital menjadi semakin relevan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan karena pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga pengenalan, pemahaman, dan apresiasi terhadap budaya di lingkungan peserta didik. Pemanfaatan konteks budaya lokal dapat menjadikan materi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Wardani dan Pujiastuti et al., (2022) menunjukkan bahwa konteks budaya

lokal dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk menghubungkan materi dengan lingkungan sosial peserta didik.

Salah satu budaya lokal yang berpotensi menjadi sumber belajar adalah tradisi Mappacci masyarakat Bugis. Tradisi Mappacci merupakan rangkaian prosesi adat yang dilaksanakan menjelang akad pernikahan dan memiliki nilai budaya, moral, serta simbolik. Penelitian Nur fatihah et al., (2023) menunjukkan bahwa perlengkapan dalam prosesi Mappacci memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan nilai kesucian, kehormatan, harga diri, kejujuran, harapan, ketekunan, dan kemakmuran. Revastianto et al., (2024) juga menunjukkan adanya nilai religius dan budaya dalam tradisi Mappacci.

Permasalahan yang menjadi dasar penelitian ditemukan di SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dengan sumber belajar berupa buku paket dan *PowerPoint*. Bahan ajar digital belum dimanfaatkan secara optimal dan materi yang digunakan masih berfokus pada materi umum sehingga tradisi Mappacci yang berada dekat dengan lingkungan peserta didik belum terintegrasi secara memadai sebagai sumber belajar.

Analisis kebutuhan terhadap 25 peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa 23 peserta didik pernah menyaksikan tradisi Mappacci secara langsung, tetapi hanya 5 peserta didik yang menyatakan mengetahui makna perlengkapan atau hiasan dalam prosesi tersebut. Sebanyak 22 peserta didik juga menyatakan sering menggunakan HP atau laptop untuk belajar, sedangkan 23 peserta didik menyatakan membutuhkan modul ajar Seni Budaya dan Keterampilan. Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pengalaman peserta didik dalam melihat tradisi Mappacci dan pemahaman mereka terhadap makna budaya yang terkandung di dalamnya.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif sumber belajar yang kontekstual. Siregar et al., (2024) mengembangkan e-modul berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dan

memperoleh hasil kelayakan yang baik. Yosintha et al., (2023) mengembangkan modul digital berbentuk *flipbook* yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal dan menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan untuk mendukung pembelajaran. Usman et al., (2023) juga menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik berbentuk *flipbook* dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan modul digital kearifan lokal tradisi Mappacci pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VIII di SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi kebutuhan pengembangan modul digital, mendesain modul digital, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan modul digital kearifan lokal tradisi Mappacci pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), meliputi *Analysis,* Design*, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *Development* karena fokus penelitian diarahkan pada analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi, dan uji kepraktisan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, serta peserta didik kelas VIII. Analisis kebutuhan melibatkan 25 peserta didik, uji coba kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 25 peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan guru dan peserta didik, serta sarana pendukung. Angket digunakan untuk analisis kebutuhan, validasi produk,

dan uji kepraktisan. Penilaian validasi melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan respon guru.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian skor. Hasil persentase kemudian dikonversi berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian untuk menentukan kategori validitas dan kepraktisan produk.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Digital

Tahap *Analysis* dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan guru, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan buku paket dan PowerPoint, sedangkan bahan ajar digital belum digunakan secara optimal. Materi pembelajaran juga belum secara khusus mengangkat tradisi Mappacci sebagai konteks budaya yang dekat dengan peserta didik.

Hasil angket analisis kebutuhan memperlihatkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat diakses melalui perangkat digital. Pengalaman peserta didik dalam menyaksikan tradisi Mappacci belum diikuti pemahaman yang memadai terhadap makna perlengkapan dan hiasan yang digunakan. Kondisi tersebut memperkuat kebutuhan terhadap bahan ajar yang menyajikan tradisi Mappacci secara sistematis, visual, dan kontekstual.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Indikator	Persentase	Kategori
Guru menggunakan bahan ajar seperti buku atau modul	95%	Sangat Dibutuhkan
Membutuhkan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami	92%	Sangat Dibutuhkan
Pernah menyaksikan tradisi *Mappacci* secara langsung	97%	Sangat Dibutuhkan
Sering menggunakan HP/laptop untuk belajar	96	Sangat Dibutuhkan
Pernah menggunakan modul digital	89	Sangat Dibutuhkan
Membutuhkan modul ajar Seni Budaya dan Keterampilan	97	Sangat Dibutuhkan
Membutuhkan modul dengan	96	Sangat Dibutuhkan

petunjuk penggunaan		
Membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses kapan saja	95	Sangat Dibutuhkan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku paket dan belum mengangkat tradisi Mappacci secara mendalam. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum sepenuhnya memahami makna, perlengkapan, tahapan, serta nilai budaya yang terkandung dalam tradisi Mappacci. Di sisi lain, peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan kebutuhan terhadap bahan ajar yang lebih menarik, mudah dipahami, serta dapat diakses kapan saja. Hasil analisis kebutuhan memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat dibutuhkan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan materi tradisi Mappacci dengan teknologi digital sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara lebih menarik dan mudah diakses. Oleh karena itu, modul digital dikembangkan dengan memadukan teks, gambar, video pembelajaran, *QR Code*, latihan soal, dan kuis interaktif sebagai solusi untuk mendukung pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sekaligus memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah Design. Pada tahap ini dilakukan perancangan modul digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan menentukan struktur dan komponen modul agar penyajian materi dapat tersusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang dikembangkan meliputi pengertian tradisi Mappacci, sejarah, tujuan pelaksanaan, tahapan prosesi, perlengkapan beserta makna filosofinya, serta nilai budaya yang terkandung dalam tradisi Mappacci. Modul juga dirancang dengan dilengkapi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, latihan soal, dan kuis interaktif. Perancangan visual modul dilakukan dengan menggunakan

Canva dengan memperhatikan tampilan, keterbacaan, dan penyajian materi agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Pada tahap *Development*, rancangan yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk modul digital. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan Canva sebagai media perancangan, kemudian produk dikonversi menjadi bentuk *flipbook* menggunakan *Heyzine*. Modul digital yang dihasilkan memuat sampul, prakata, petunjuk penggunaan, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, materi tradisi Mappacci, gambar, video pembelajaran, latihan soal, kuis interaktif, daftar pustaka, dan profil penulis. Selain itu, modul dilengkapi dengan tautan dan *QR Code* yang memberikan akses kepada peserta didik terhadap video pembelajaran. Penggunaan unsur multimedia tersebut dirancang untuk memberikan variasi dalam penyajian materi sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga dapat melihat gambar dan video serta mengerjakan latihan dan kuis untuk menguji pemahaman terhadap materi tradisi Mappacci.

Tabel 2. Hasil Validasi Modul Digital

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Ahli Media	100%	Sangat Valid
Ahli Pembelajaran	95%	Sangat Valid

Modul digital yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian judul dengan isi materi, tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, sistematika penyajian, bahasa, keterbacaan, gambar, video, latihan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam modul digital telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan modul dari aspek tampilan, penyajian, dan kelengkapan media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori

sangat valid. Sebelum memperoleh hasil akhir tersebut, terdapat beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh validator, yaitu perbaikan *desain cover*, penambahan deskripsi modul, perbaikan jarak pada daftar isi, perbaikan kesalahan penulisan, serta penambahan biodata penulis. Seluruh saran tersebut kemudian ditindaklanjuti melalui revisi produk sehingga modul digital menjadi lebih lengkap dan sesuai dengan aspek kelayakan media pembelajaran.

Selanjutnya, validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesesuaian modul digital dengan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi, serta karakteristik peserta didik. Hasil validasi ahli pembelajaran memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan masukan validator, dilakukan perbaikan pada bagian tujuan pembelajaran dan petunjuk penugasan agar lebih jelas bagi peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul digital telah memenuhi kriteria pembelajaran yang baik dan dapat digunakan untuk tahap uji coba.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Modul Digital

Validator	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil	90%	Sangat Praktis
Kelompok Besar	91%	Sangat Praktis
Guru Mata pelajan	100%	Sangat Praktis

Setelah melalui proses validasi dan revisi, modul digital kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, respon guru terhadap penggunaan modul digital memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul digital dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik maupun guru serta mampu menjadi bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa modul digital kearifan lokal tradisi Mappacci telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Modul

dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan dirancang dengan memanfaatkan unsur digital berupa gambar, video, *QR Code*, latihan soal, dan kuis interaktif. Produk tersebut tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar pendukung, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal makna, tahapan, perlengkapan, dan nilai budaya yang terdapat dalam tradisi Mappacci. Dengan demikian, modul digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VIII di SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, modul digital kearifan lokal tradisi Mappacci pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VIII di SMP Negeri 2 Amali Kabupaten Bone telah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE sampai pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Modul digital yang dihasilkan berbentuk *flipbook* dan memuat materi mengenai pengertian, sejarah, tujuan, tahapan, perlengkapan, makna filosofis, serta nilai budaya tradisi Mappacci. Modul juga dilengkapi gambar, video pembelajaran, *QR Code*, latihan soal, dan kuis interaktif. Hasil validasi dan uji kepraktisan menunjukkan bahwa modul digital memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Dengan demikian, modul digital dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya untuk membantu peserta didik memahami tradisi Mappacci dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Modul digital yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan guru sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia di sekolah agar pembelajaran tradisi Mappacci lebih menarik dan mudah dipahami. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan modul digital dapat dilanjutkan pada tahap Implementation dan Evaluation serta dilakukan pengujian efektivitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan selanjutnya

juga dapat memperhatikan penambahan dan pengembangan unsur interaktif agar modul semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

AECT. (2023). *AECT Definition for Educational Technology*. https://www.aect.org/aect/about/aect-definition

Elya, E., & Lestari, P. (2025). Pengembangan modul digital berbasis canva dan *Heyzine* flipbook untuk pembelajaran matematika siswa smp. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, *4*(2), 331–344. https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2874

Lastri, Y. (2023). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran*. *3*, 1139–1146.

Nur fatihah, S., Nurhusna, Syamsudduha, & Sakaria. (2023). Makna Simbolik Mappacci Pada Masyarakat Bugis di Kabupaten Bone (Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce). *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, *3*(2), 2023.

Revastianto, P., Rodiah, I., & Aminah, S. (2024). *Religious and Cultural Values in the Mappacci Tradition of the Bugis Traditional Wedding*. *22*(2), 303–320. https://doi.org/10.24090/ibda.v22i2.10202

Siregar, S. R., Pravitasari, D., & Septkasari, R. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Elementary School*, *3*(2), 86–93. https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.925

Usman, A., Dewi, N. K., & Indraswati, D. (2023). Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1293–1301. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5300

Wardani, O. P., & Pujiastuti, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Aritmetika Sosial*. *06*(02), 2160–2175.

Yosintha, R., Ramadhika, B., Yunianti, S. S., Rekha, A., Karma, P. F., & Tidar, U. (2023). *Developing An English For Tourism Digital Module Oriented*. *10*(2), 278–300. https://doi.org/10.15408/ijee.v10i2.32243.