

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KEDIRI PADA MATERI MENCERMATI TOKOH YANG TERDAPAT PADA  
CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**RISKA ANDRIANI<sup>1</sup>, ABDUL AZIZ HUNAIFI<sup>2</sup>, RIAN DAMARISWARA<sup>3</sup>**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail : [riskaandriani646@gmail.com](mailto:riskaandriani646@gmail.com), [hunaifi@unpkediri.ac.id](mailto:hunaifi@unpkediri.ac.id), [riandamar08@unpkediri.ac.id](mailto:riandamar08@unpkediri.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan *Research And Development* dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Responden dalam penelitian ini berjumlah 38 siswa kelas IV SD Kraton dan SDN Satak II. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil dari penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif adalah (1) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase 90% dari validasi media dan persentase 80% dari validasi materi. (2) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase 94% dari respon guru pada uji coba terbatas dan persentase 92% pada guru uji coba luas. (3) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan hasil post-test tuntas dengan persentase 80% dan 88% pada uji coba luas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri dapat dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada Materi Mencermati Tokoh Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *flipbook* digital, mencermati tokoh cerita fiksi.

**ABSTRACT**

This research aims to produce Digital Flipbook learning media based on Kediri Local Wisdom on the material of observing fictional story characters for Class IV Elementary School. This research method uses Research and Development using the ADDIE research development model (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). The respondents in this study were 38 grade IV students at Kraton Elementary School and Satak II Elementary School. The data collected is quantitative data and qualitative data which is used to determine validity, practicality and effectiveness. The results of research on the development of interactive learning multimedia are (1) Digital flipbook media based on Kediri local wisdom was declared very valid with results of a 90% percentage of media validation and an 80% percentage of material validation. (2) Digital flipbook media based on Kediri local wisdom was stated to be very practical with results of a percentage of 94% of teacher responses in limited trials and a percentage of 92% for teachers in extensive trials. (3) Digital flipbook media based on Kediri local wisdom was declared effective after a limited trial was carried out with complete post-test results with a percentage of 80% and 88% in a wide trial. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that the Digital Flipbook learning media based on Kediri Local Wisdom can be declared very valid, very practical and effectively used to improve the quality of learning in the Material of Observing Fictional Story Characters for Class IV Elementary Schools.

**Keywords:** learning media, digital flipbooks, looking at fictional story characters.

Copyright (c) 2024 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara tulis maupun lisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia, KTSP 2006 (Depdiknas, 2006:317). Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) mempunyai peranan penting yang sangat strategis karena memberikan bekal kemampuan dasar baca, tulis, hitung. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang sangat bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Belajar bahasa Indonesia untuk siswa SD pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali mereka dengan kemampuan berkomunikasi serta kemampuan menerapkan bahasa Indonesia dengan tepat untuk berbagai tujuan. Salah satu yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya adalah bahasa verbal/lisan atau berbicara.

Menurut pendapat Rampan (2012:73) cerita fiksi yaitu cerita yang bersifat khayalan atau hanya unsur rekaan pengarang saja. Bacaan atau fiksi dapat memberikan hiburan, ketentrangan pikiran, dan lain sebagainya. Salah satu bentuk bacaan ceirta fiksi ada 2 yaitu cerita fiksi anak dan remaja. Tokoh adalah orang yang ditampilkan dalam sesuatu karya naratif, arau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas mora dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilajukan dalam Tindakan (Nurgiyantoro 2015:247).

Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV di Sekolah SDN Kraton ditemukan permasalahan yakni 8 siswa atau 38% dari 21 siswa kelas IV tidak mencapai ketuntasan KKM minimal dengan rata-rata nilai 75 sedangkan, 7 siswa atau 41% dari 17 siswa pada SDN Satak 2 tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 75. Siswa kurang mencermati karakter tokoh pada cerita fiksi. Hal tersebut juga, dibuktikan saat proses pembelajaran dan dalam membaca cerita fiksi. Sebanyak 7-8 siswa masih kurang paham dengan kosa kata murka, turut, sepeser, biksu. Hasil wawancara guru kelas IV, dalam pembelajaran materi mencermati tokoh cerita fiksi. Ditemukan bahwa guru, belum menggunakan media pembelajaran, guru tidak ada waktu untuk membuat media karna harus mengerjakan administrasi tambahan disekolah, guru tidak ada tenaga. Siswa belum memahami karena saat pembelajaran ramai, siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa merasa bosan karna pembelajaran hanya bercerita.

Solusi permasalahan di atas, perlu dikembangkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal. Media adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran, media juga alat yang membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang sifatnya dapat mempermudah bagi siswa dan siapa saja yang memanfaatkannya. Media dapat menambah rasa rasa minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengembangan kepada siswa.

*Flipbook* merupakan salah satu bentuk buku secara elektronik atau digital yang mudah digunakan dan canggih. Flipbook adalah perangkat lunak untuk membuat tampilan buku menjadi sebuah buku elektronik digital yang bisa dibuat menjadi file pdf, memasukkan gambar/foto ke dalam buku atau saat dibuka album fisiknya seperti halaman (Saputra&Musafanal,2017). Kearifan Lokal Kediri merupakan budaya, cerita, kehidupan yang secara turun temurun dilaksanakan atau diperbincangkan oleh masyarakat Kediri. Begitupun dengan cerita fiksi atau rakyat yang sampai saat ini dapat didengar atau diketahui oleh orang-orang kediri. Contoh cerita fiksi atau rakyat yang masih menjadi perbincangkan banyak orang diantaranya Asal usul gunung kelud, Ande-ande lumut, Totok Kerot dan masih banyak lainnya. Guru serta siswa menggunakan media untuk belajar bersama, mereka juga dapat berkomunikasi lebih baik dan efektif. Selain itu media atau produk yang ditawarkan mengandung unsur

kearifan lokal kediri sehingga satu tema juga dengan buku siswa yang berjudul “Tempat Tinggalku”.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat diambil judul penelitian “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan media ini mengacu pada model desain ADDIE terdapat lima tahapan dalam melaksanakan model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu observasi, metode wawancara, metode kuesioner, dan instrument tes. Data dalam penelitian ini, dapat dijabarkan pada tabel 1 di bawah ini :

**Tabel 1. Jenis Data, Instrumen, dan Responden**

No.	Jenis data	Instrumen	Responden
1.	Studi pendahuluan	Observasi dan wawancara	Guru dan siswa
2.	Validasi	Angket ahli media dan angket ahli materi	Ahli media dan ahli materi
3.	Kepraktisan	Angket respon guru dan angket respon siswa	Guru dan siswa
4.	Keefektifan	Soal analisis hasil belajar	Siswa

Subjek dalam penelitian ini adalah 38 siswa kelas IV SD Kraton dan SDN Satak II. Lokasi beralamat didesa kraton Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri dan SDN Satak II yang beralamatkan di Desa Satak Kecamatan Puncu.. Dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa, sedangkan pada uji coba luas dilakukan oleh 28 siswa kelas IV SD Kraton dan SDN Satak II. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yaitu:

#### A. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

**Tabel 2. Tabel Skala Likert**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1
Baik	

Data kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui angket validasi media dan validasi materi. Hasil angket dihitung dan diolah untuk menghasilkan nilai kevalidan materi pembelajaran. Menurut Riduwan (dalam Rockyane & Sukartiningsih, 2018) untuk mengukur kriteria kevalidan dapat menggunakan rumus sebagai

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

**Tabel 3 Kriteria Validitas**

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	81% - 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
2.	61% - 80%	Valid	Revisi kecil
3.	41% - 60%	Kurang valid	Revisi sedang
4.	21% - 40%	Tidak valid	Revisi besar
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

(Diadopsi dari Riduwan dalam Rockyane & Sukartiningsih, 2018)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil penelitian pengembangan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri**

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis dilakukan dua langkah yaitu dengan melakukan analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Analisis kinerja dilakukan wawancara dengan guru kelas IV baik di SDN Kraton maupun SDN Satak II untuk memahami permasalahan yang dihadapi dan memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Analisis kebutuhan (*need analysis*) langkah yang diperlukan untuk menentukan kompetensi apa yang perlu dipelajari lebih siswa dan karakteristik. Dari langkah tersebut dilakukan penentuan media pembelajaran yang cocok didasarkan pada permasalahan. Permasalahan yang dihadapi yaitu siswa kurang mencermati tokoh-tokoh pada cerita fiksi. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### 2. *Design* (desain/perancangan)

Tahap kedua dari desain pengembangan ADDIE adalah desain. Pada desain dilakukan perancangan desain media pembelajaran yang sesuai hasil analisis kebutuhan. Desain yang dirancang yaitu berupa *flipbook* yaitu buku berupa digital langkah-langkah yang dilakukan pada desain menentukan sketsa tokoh yang ada ada dalam teks cerita fiksi kearifan lokal Kediri, membuat pewarnaan desain.

#### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan multimedia interaktif final yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Penyuntingan tersebut bertujuan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam media pembelajaran seperti kesalahan isi, kesalahan bahasa, dan kesalahan penyajian. Menurut (Yuliana & Sugiyono, 2017) media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan berkualitas jika memenuhi 3 standar kriteria penilaian yaitu kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tingkat kevalidan produk dapat digunakan untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Data

kevalidan produk diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4 Hasil Validasi Pertama Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri**

No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Kesesuaian dengan materi					✓
		Kemenarikan media					✓
		Keserasian warna gambar dan tulisan				✓	
		Kejelasan huruf dan gambar				✓	
		Ukuran Produk					✓
2.	Penggunaan media	Kejelasan cerita lokal pada media					✓
		Kesesuaian dengan sarana dan prasarana					✓
		Kemudahan penggunaan				✓	
		Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok					✓
		Waktu pemakaian media					✓
<b>Jumlah Skor</b>			40				
<b>Persentase</b>			80 %				

Hasil validasi pertama membutuhkan perbaikan atau revisi kecil dari Flipbook yang dikembangkan. Saran dan komentar dari validator dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. komentar dan Saran Ahli Media**

No	Komentar / Saran	Tindak Lanjut
1	Media harus diperbaiki tata letak agar baground dapat terlihat, perlu pengurangan kata pengantar.	Memperbaiki tata letak cerita agar baground <i>flipbook</i> terlihat. Dan memperingkas kata dalam kata pengantar.
2	Media perlu pemilihan warna dan gambar ditambah	Memilih ulang warna pada gambar agar tidak kontras dengan beground dan menambah gambar pada salah satu cerita.

**Tabel 6. Hasil Validasi Pertama Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri**

No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Kesesuaian dengan materi					✓
		Kemenarikan media					✓
		Keserasian warna gambar dan tulisan				✓	
		Kejelasan huruf dan gambar				✓	

		Ukuran Produk					✓
2.	Penggunaan media	Kejelasan cerita lokal pada media					✓
		Kesesuaian dengan sarana dan prasarana					✓
		Kemudahan penggunaan					✓
		Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok					✓
		Waktu pemakaian media					✓
<b>Jumlah Skor</b>			45				
<b>Persentase</b>			90 %				

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, validasi multimedia interaktif mendapatkan presentase skor 90% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan. Dengan demikian multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas VI. Selain melihat hasil validasi media, untuk melihat kevalidan produk juga dapat dilihat dari hasil validasi materi. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi Mencermati Tokoh Pada Cerita Fiksi**

No.	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan perangkat pembelajaran	Kesesuaian dengan KI dan KD					✓
		Kesesuaian materi dengan indikator Pembelajaran				✓	
		Kesesuaian materi dengan media				✓	
2.	Penyajian materi	Kejelasan contoh materi dalam media				✓	
		Kemenarikn penyampaian materi				✓	
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓		
		Kejelasan uraian materi			✓		
		Cakupan materi saling Berkaitan				✓	
		Materi dijabarkan secara jelas dan spesifik				✓	
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
		Penyajian materi tersusun Sistematis				✓	
<b>Jumlah Skor</b>			44				
<b>Persentase</b>			80%				



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, penilaian ahli materi mendapatkan presentase skor 80% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Selain melihat kevalidan produk yang digunakan untuk memvalidasi media dan materi, dibutuhkan juga untuk mengukur kepraktisan produk. Uji kepraktisan produk dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan dari suatu produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan ialah angket respon. Responden untuk menguji kepraktisan produk ialah guru dan siswa. Adapun hasil angket yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini:

**Tabel 8. Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas**

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media flipbook digital berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik.					✓
2.	Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media flipbook digital.					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami.				✓	
4.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.					✓
5.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa				✓	
6.	Penggunaan media flipbook digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.					✓
7.	Jenis media aman untuk siswa.					✓
8.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran.				✓	
9.	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media <i>flipbook digital</i> jelas dan Menarik.					✓
10.	Media media <i>flibook digital</i> sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.					✓
<b>Jumlah skor</b>		47 %				
<b>Persentase</b>		94%				

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil respon guru pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 94% yang berarti bahwa Media media *flibook digital* “Sangat Praktis” untuk digunakan. Selain angket respon guru, untuk mengukur kepraktisan

Media media *flipbook digital* juga menggunakan angket respon siswa. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa pada uji Coba Terbatas**

No	Indikator	Ya		Skor
1.	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> hari ini membuatmu senang?	10	-	10
2.	Apakah Materi mencermati tokoh pada cerita fiksi menarik perhatian mu dengan media <i>flipbook digital</i> ?	10	-	10
3.	Apakah Penggunaan media <i>flipbook digital</i> memudahkanmu dalam memahami materi?	10	-	10
4.	Apakah Pertanyaan atau tugas mencermati tokoh-tokoh mampu terselesaikan dengan bantuan media <i>flipbook digital</i> ?	9	1	9
5.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> memiliki tulisan yang jelas?	10	-	10
6.	Apakah Tampilan media <i>flipbook digital</i> memiliki gambar yang jelas dan mudah digunakan?	10	-	10
7.	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> membuat suasana kelas menjadi tenang?	9	1	9
8.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> melatih Konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung?	10	-	10
9.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> membuat saya ingin belajar lebih mendalam?	10	-	10
10.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami?	10	-	10
<b>Jumlah Skor</b>				98
<b>Persentase</b>				98%

Berdasarkan uraian di atas, hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 98% yang berarti bahwa Media media *flipbook digital* “Sangat Praktis” untuk digunakan. Hasil rata-rata respon guru dan respon siswa memperoleh skor 98%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah sangat praktis dan sangat baik digunakan. Selanjutnya adapun hasil angket respon guru pada uji coba luas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas**

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media <i>flipbook digital</i> berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik.					✓
2.	Tidak membutuhkan waktu yang					✓



	banyak dalam mengoperasikan media flipbook digital.				
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami.			✓	
4.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.				✓
5.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa.			✓	
6.	Penggunaan media flipbook digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				✓
7.	Jenis media aman untuk siswa.				✓
8.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran.			✓	
9.	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media <i>flipbook digital</i> jelas dan Menarik.				✓
10.	Media media <i>flibook digital</i> sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.			✓	
<b>Jumlah skor</b>		46%			
<b>Persentase</b>		92%			

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil respon guru pada uji coba luas memperoleh skor presentase 92% yang berarti bahwa Media media *flipbook digital* “Sangat Praktis” untuk digunakan. Selain angket respon guru, untuk mengukur kepraktisan multimedia interaktif juga menggunakan angket respon siswa. Adapun hasil angket respon siswa pada uji coba luas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas**

No	Indikator	Ya	Tidak	Skor
1.	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> hari ini membuatmu senang?	10	-	10
2.	Apakah Materi mencermati tokoh pada cerita fiksi menarik perhatian mu dengan media <i>flipbook digital</i> ?	10	-	10
3.	Apakah Penggunaan media flipbook digital memudahkanmu dalam memahami materi?	10	-	10
4.	Apakah Pertanyaan atau tugas mencermati tokoh-tokoh mampu terselesaikan dengan bantuan media <i>flipbook digital</i> ?	10	-	10

5.	Apakah Media <i>flipbook</i> digital memiliki tulisan yang jelas?	10	-	10
6.	Apakah Tampilan media <i>flipbook</i> digital memiliki gambar yang jelas dan mudah digunakan?	10	-	10
7.	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> membuat suasana kelas menjadi tenang?	8	2	8
8.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> melatih Konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung?	9	1	9
9.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> membuat saya ingin belajar lebih mendalam?	10	-	10
10.	Apakah Media <i>flipbook digital</i> menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami?	10	-	10
<b>Jumlah Skor</b>				97
<b>Persentase</b>				97%

Berdasarkan uraian di atas, hasil respon siswa pada uji coba luas memperoleh skor presentase 97% yang berarti bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri “Sangat Praktis” untuk digunakan. Dari hasil analisis angket kepraktisan terhadap media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri diperoleh skor 92% dari hasil respon guru dan 97% dari hasil respon siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa adalah sangat praktis dan sangat baik digunakan. Selain melihat kepraktisan produk yang digunakan untuk mengukur kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dibutuhkan juga instrument tes yang digunakan untuk melihat keefektifan multimedia pembelajaran. Instrumen tes yang digunakan ialah menganalisis hasil belajar siswa. Hasil uji keefektifan dari uji terbatas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 15 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	ADFN	80	Tuntas
2.	ANR	85	Tuntas
3.	MFAN	80	Tuntas
4.	MAMN	75	Tuntas
5.	MZN	70	Tidak tuntas
6.	NBFY	85	Tuntas
7.	SNA	80	Tuntas
8.	SSK	80	Tuntas
9.	SAZ	85	Tuntas
10.	ZK	85	Tuntas
Jumlah		805	-
Rata- rata		80,5	-

Berdasarkan tabel 15 dapat dilihat bahwa terdapat 9 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas

belajar. Rata – rata hasil belajar dengan posttest pada skala terbatas menunjukkan nilai 80,5. Ketuntasan hasil belajar ini didasarkan pada nilai kriteria ketuntasan sebesar  $\geq 75$ . Dari data tersebut dihitung ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pada uji coba terbatas nilai KBK 90%. Nilai KBK tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 75 dengan ketuntasan maksimal 90%. Dengan demikian, media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Mencermati Tokoh Cerita Fiksi.

#### 4. *Implementation* (penerapan)

Tahap implementasi merupakan suatu penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui respon dan memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ada dua uji coba sebelum digunakan yaitu uji coba produk terbatas dan luas dengan memberikan angket respon siswa. Uji coba produk terbatas dilakukan pada anak kelas IV dengan 10 siswa dan uji coba produk luas dengan 28 siswa kelas IV. Dengan tujuan untuk mengetahui seberapa bekerja atau berpengaruhnya multimedia interaktif dan untuk menguji keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu produk pembelajaran. Dalam tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melalui uji validasi dari ahli media dan ahli materi akan dianalisis apakah masih terdapat terdapat kekurangan atau tidak. Setelah diperoleh hasil, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator hingga media siap digunakan.

### **Pembahasan**

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sendiri merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, dan penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam pengertian lain pembelajaran adalah sebuah kemampuan dan perilaku peserta didik yang bersifat permanen, yang mana dihasilkan dari suatu perubahan pada dirinya (Hayati,2017).

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Menurut Rakhwati Indriani (2016) komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu system yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Adapun komponen-komponen tersebut yaitu: tujuan Pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi.

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar serta wahana fisik yang berisikan materi yang bersifat instruksional pada lingkungan siswa untuk merangsang serta meningkatkan rasa ingin belajar (Arsyad:2016) Menurut Munadi yang telah dikemukakan oleh (Nurdyansyah.2019:44), media pembelajaran bersifat fisik maupun teknis dalam pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

*Flipbook* digital atau juga bisa disebut dengan e-book (dalam bahasa Inggris disebut buku digital) adalah distribusi yang terdiri dari teks, gambar dan video dan suara dan dibagi menjadi struktur canggih yang bisa dilihat dan diteliti dalam komputer atau perangkat

elektronik lainnya. Buku seperti ini umumnya diadaptasi elektronik dari buku cetak, namun bukan hal yang luar biasa jika buku seperti ini didistribusikan dalam komputer atau perangkat tanpa varian cetak (Saefullah, 2016). *Flipbook* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Selain itu, *flipbook* juga dapat digunakan sebagai media yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya

Produk multimedia interaktif berbasis peta konsep sudah diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil angket validasi media dan angket validasi materi yang telah di uji oleh validator. Menurut (Chan et al., 2019) tujuan dari validasi adalah mengevaluasi apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak untuk diujicobakan. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator *flipbook* digital membutuhkan 2 kali validasi. Pada validasi pertama mendapat hasil skor 80%. Pada validasi media yang kedua mendapat hasil skor 90% dengan kriteria sangat efektif. Pada tahap validasi materi, validator membutuhkan 1 kali dengan hasil skor 80%. Skor termasuk kriteria efektif

kepraktisan media flipbook digital sebelum melakukan uji coba perlu juga validasi ke guru kelas untuk menguji kepraktisan media tersebut. Hasil angket respon guru pada uji terbatas 94% dan pada uji coba luas 92% dinyatakan sangat praktis. Hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba terbatas 98% dan pada uji coba luas 97%.

keefektifan dilakukan uji coba melalui soal evaluasi dengan hasil perhitungan dan analisis pada uji coba luas menunjukkan presentase sebesar 88% yang berarti uji coba keefektifan *flipbook* digital ini tuntas dan memiliki kriteria sangat efektif. Penelitian ini mencapai nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan kriteria sangat baik.

Adanya peningkatan hasil belajar dapat menjadi tanda bahwa adanya perbaikan dalam kualitas pembelajaran. Menurut (Salsabila & Puspitasari, 2020) motivasi, minat belajar, intelegensi, dan cara belajar dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Duha, 2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan Pengembangan Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar valid dan praktis digunakan oleh guru dan siswa serta efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Hal ini karena Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aminudin. (2010). *Pengantar apresiasi karya sastra*. Sinar Baru Algesindo.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aziez, Furqorul, & Hasim, Abdul. (2010). *Menganalisis sebuah pengantar*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Dachliyani, L. (2020). Instrumen yang sah: Sebagai alat ukur keberhasilan suatu evaluasi program diklat (Evaluasi Pembelajaran). *Media Informasi Dan Komunikasi Diklat*

- Kepustakawanan*, 5(1), 57–65.  
<https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/721>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) untuk sekolah dasar/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosiodidaktika*, 1(2), 123-130.
- Hasyim, Adelina. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan di sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hayati, M., et al. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Najmi Jurnal: Al-Hikmah*, 14(2), 160-180.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(01), 83-88.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.  
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Maf'ula, A., Utami, S. H., & Fatchur, R. (2017). Pengembangan media pembelajaran pada materi data antibakteri tanaman berkhasiat obat. *Jurnal Pendidikan*, 2(11).
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gaja Mada University Press.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purnamasari, K., & Lestari, H. P. L. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran untuk SMP kelas VII materi segitiga dan segiempat melalui pendekatan kontekstual dan model pembelajaran probing prompting. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 18–30. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/jpm/article/view/5969>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan metode ADDIE dan R2D2 teori praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Saputra, H. J., & Musafanal, Q. (2017). Pengembangan media koran melalui flipbook berupa e-book pada materi IPA. *TEKNODIKA: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 205-211. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v4i2.179>
- Saefullah, I. (2016). *Membuat digital buku mandiri*. Indramayu: Kainoe Books.
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. *JPGSD*, 6(5), 767–776.
- Rostina Sundayana. (2013). *Media pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-7825-67-3
- Tika Aprillia, et al. (2017). Penggunaan media sains flipbook dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *TEKNODIKA: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Wibowo, A., & Gunawan. (2015). *Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah: Konsep, strategi, dan implementasi*. Jakarta: Pustaka Pelajar.