

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR BERBASIS  
DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI KEARIFAN LOKAL  
DI LINGKUNGAN SEKITAR MATA PELAJARAN PPKn UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SD NEGERI  
MUNENG 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**OLEH :**

**DEVA RAHMANIA PUTRI**

**NPM : 2014060291**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh:

**DEVA RAHMANIA PUTRI**  
NPM: 20.1.40.60.291

Judul:

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR BERBASIS  
DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI KEARIFAN LOKAL  
DI LINGKUNGAN SEKITAR MATA PELAJARAN PPK<sub>n</sub> UNTUK  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SD NEGERI  
MUNENG 2**

Telah disetujui untuk Dilanjutkan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 18 Juli 2024

Pembimbing I



**Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.**  
NIDN. 0710128902

Pembimbing II



**Karimatus Saidah, M.Pd.**  
NIDN. 0710039103

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : DEVA RAHMANIA PUTRI  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri / 09 September 2001  
NPM : 20.1.40.60.291  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

  
DEVA RAHMANIA PUTRI  
NPM 20.1.40.60.291

## **MOTTO**

“ Masa Lalu Boleh Gagal Namun Jangan Untuk Masa Depan. ”  
“ Orang Yang Hebat adalah Orang Yang Mau Bangkit dari Sebuah Kegagalan. “  
“ Tidak ada usaha yang mengkhianati hasil. Tidak ada kesuksesan tanpa sebuah kerja keras. Tidak ada yang lebih indah dari sebuah doa orang tua.”

( Sesungguhnya Allah Tidak Akan Mengubah Keadaan Suatu Kaum, Sebelum Mereka Merubah Keadaan Mereka Sendiri. QS Ar Rad 11 )

## **Man Jadda Wa Jadda**

Semoga disetiap langkah selalu diberkahi oleh ALLAH

AAMIIN

## **PERSEMBAHAN**

Allhamdulillahirobbil alamin telah selesainya penelitian tugas akhir skripsi ini, kupersembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak dan Ibu Tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih selalu mendoakanku dalam setiap langkahku. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bangga atas apa yang saya capai karna saya sadar, selama ini belum bisa berbuat atau melakukan hal yang lebih untuk Bapak dan Ibu. Bapak dan Ibu adalah orang tua hebat.
2. Merampungkan skripsi bukanlah perkara suatu hal mudah yang harus kujalani sebagai mahasiswa. Terima kasih kepada kedua Dosen Pembimbing yaitu ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd dan ibu Karimatus Saidah, M.Pd, karena telah meluangkan waktu untuk membimbing saya mewujudkan semuanya dan mampu menyelesaikan.
3. Terimakasih kepada Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd dan Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd yang telah memvalidasi media pembelajaran yang saya kembangkan.
4. Terimakasih kepada Kepala Sekolah dan Guru kelas IV, serta siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2 yang telah berkenan untuk saya melakukan penelitian.
5. Terima kasih juga buat teman – teman yang sudah memberikan saran, motivasi, dan semangat kepada saya.

## ABSTRAK

**Deva Rahmania Putri, 2023** : Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Muneng 2. **Skripsi**, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Kata kunci** : Media *e-book* cerita bergambar berbasis digital, aplikasi canva, Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilakukan dari hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran PPKn, materi kearifan lokal di lingkungan sekitar yang dilaksanakan di SD Negeri Muneng 2, pada siswa kelas IV kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn guru tidak menggunakan media, penyampaian materi monoton, guru hanya mengajar melalui metode ceramah dan menuliskan materi dipapan tulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar pada kelas IV.

Model yang digunakan pada pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Pada model ADDIE terdiri atas lima tahap: yaitu 1) analisis (analyse), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2 sebanyak 29 siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar sebagai berikut : 1) media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital dinyatakan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan dengan persentase 86% untuk validasi media dan 89% untuk validasi materi; 2) media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital dinyatakan praktis dengan persentase respon guru 94% dan respon siswa 95%, 3) media *e-book* cerita bergambar berbasis digital dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 91%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital pada materi kearifan lokal di lingkungan sekitar dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas IV SD Negeri Muneng 2.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, Karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi yang berjudul “ Pengembangan *E-book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Keragaman Budaya Pada Materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Muneng 2 “ ini merupakan bagian dari agenda penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Mumun Nurmilasari, M.Pd selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amiral Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ilmawati Fahrani Imron, M.Pd selaku dosen pembimbing I.
5. Karimatus Saadah, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
6. Dr. Aan Nurfaehrudianto, M.Pd selaku validator media pada media pembelajaran e-book cerita bergambar berbasis digital.
7. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku validator materi pada media pembelajaran e-book cerita bergambar berbasis digital.
8. Bapak Ibu dosen Prodi Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri Muneng 2.
10. Guru dan siswa kelas IV SD Negeri Muneng 2.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegar sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 JULI 2024

Pemulis



DEVA RAHMANIA PUTRI

NPM. 20.1.40.60.291



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran <i>E-Book</i> Cerita Bergambar Berbasis Digital .	14
3. Aplikasi <i>Canva</i> .....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i> .....	19
5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....	21

B. Materi .....	24
1. Pengertian Kearifan Lokal .....	24
2. Ciri - ciri Kearifan Lokal.....	26
3. Fungsi Kearifan Lokal.....	28
4. Bentuk-bentuk Kearifan Lokal.....	30
5. Contoh Macam – Macam Kearifan Lokal.....	33
C. Penelitian Terdahulu.....	41
D. Kerangka Berpikir .....	43

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan .....	47
1. Tahap Analisis (Analysis) .....	48
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	48
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	54
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	55
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	56
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	56
1. Lokasi Penelitian.....	56
2. Subjek Penelitian.....	57
D. Validasi Produk .....	57
1. Ahli Materi .....	57
2. Ahli Media .....	58
E. Uji Coba Model/Produk .....	58
1. Desain uji coba .....	58
2. Subjek uji coba.....	59
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	59
1. Pengembangan Instrumen .....	60
2. Validasi Instrumen.....	64
G. Teknik AnalisisData .....	66
1. Tahapan–tahapan Analisis Data .....	66

2. Norma Pengujian.....	71
-------------------------	----

**BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Studi Pendahuluan .....	73
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	73
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	74
3. Desain Awal.....	74
B. Hasil Uji Validasi .....	82
C. Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas) .....	87
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas .....	87
2. Hasil Uji Coba Terbatas .....	87
3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas .....	92
D. Uji Coba Lapangan (Uji Luas).....	92
1. Deskripsi Uji Coba Luas .....	92
2. Hasil Uji Coba Luas .....	93
3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas.....	97
E. Validasi Model .....	98
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	98
2. Interpretasi Hasil Kepraktisan.....	99
3. Interpretasi Hasil Keefektifan .....	100
4. Desain Akhir Media .....	100
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	107
1. Kevalidan .....	107
2. Kepraktisan .....	108
3. Keefektifan.....	109
4. Spesifikasi Produk.....	110
5. Keunggulan dan Kelemahan Media .....	111
6. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk .....	112

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Simpulan .....	114
-------------------	-----

B. Implikasi.....	115
C. Saran.....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>117</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran .....	23
Tabel 3.1 Desain Media.....	49
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	60
Tabel 3.3 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi.....	61
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 3.5 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi.....	62
Tabel 3.6 Lembar Angket Kepraktisan Guru .....	62
Tabel 3.7 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi.....	63
Tabel 3.8 Lembar Angket Kepraktisan Siswa .....	63
Tabel 3.9 Kisi – kisi Angket Respon Siswa .....	65
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....	67
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Media yang Dikembangkan.....	69
Tabel 3.12 Penilaian Kecakapan Akademik.....	70
Tabel 4.1 Desain Media.....	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	81
Tabel 4.3 Angket Hasil Validasi Materi .....	83
Tabel 4.4 Rekapitulisai Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	84
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas IV .....	86
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV Uji Terbatas.....	87
Tabel 4.7 Rekapitulisai Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Terbatas ...	88
Tabel 4.8 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas.....	89
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru Kelas IV .....	91
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV Uji Luas .....	92
Tabel 4.11 Rekapitulisai Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Luas .....	94
Tabel 4.12 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas .....	94
Tabel 4.13 Desai Akhir Media .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	46
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Ahli Media.....	81
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Ahli Materi .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Lembar Observasi
4. Surat Pengantar / Izin Melakukan Penelitian
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
6. Lembar Validasi Ahli Media
7. Lembar Validasi Ahli Materi
8. Hasil Evaluasi Siswa Uji Terbatas
9. Hasil Evaluasi Siswa Uji Luas
10. Angket Respon Guru Uji Terbatas
11. Angket Respon Siswa Uji Terbatas
12. Angket Respon Guru Uji Luas
13. Angket Respon Siswa Uji Luas
14. Hasil Cek Validasi
15. Perangkat
16. Foto – Foto Penelitian
17. Undangan Penguji
18. Berita Acara Ujian Skripsi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah suatu proses mengajar yang diciptakan oleh guru untuk menumbuhkan sekaligus mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Menurut Sutiah, (2016:6) pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru (orang dewasa) untuk membelajarkan siswanya dalam rangka tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan salah satunya PPKn. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara individu dan informasi yang disampaikan melalui berbagai metode dan strategi pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, praktik, tugas, atau proyek. Dalam konteks jenjang sekolah dasar, pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas untuk membantu siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya tentang penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan. Pembelajaran penting bagi pihak sekolah dan pendidik untuk terus mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu mata pelajaran yang meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor anak adalah PPKn.



Menurut Susanto, (2013:419) Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar siswa pada bidang PPKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan.

Menurut Maftuh dan Sapriya, (2015:30) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Berdasarkan tujuan pembelajaran PPKn di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPKn dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap peserta didik terhadap masalah yang ingin dipecahkan. PPKn dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir ilmiah, nalar dan

kritis. Oleh karena itu, dilakukan observasi guna mengetahui pembelajaran PPKn saat ini apakah sudah sesuai dengan tujuan PPKn atau belum.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran PPKn, materi kearifan lokal di lingkungan sekitar yang dilaksanakan di SD Negeri Muneng 2, pada siswa kelas IV kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn guru tidak menggunakan media, penyampaian materinya monoton, guru hanya mengajar melalui metode ceramah dan menuliskan materi di papan tulis. Sehingga membuat peserta didik menjadi sulit mengingat materi yang diajarkan dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Buktinya ketika guru mengajukan pertanyaan banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut pada materi kearifan lokal dibutuhkan suatu media *e-book* cerita bergambar berbasis digital dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas berjalan secara efektif, efisien serta meningkatkan minat belajar peserta didik dan keberhasilan tujuan pembelajaran khususnya materi kearifan lokal di lingkungan sekitar. Dengan menggunakan media *e-book* cerita bergambar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menyingkat waktu, dan siswa dapat memahami materi. Menurut Susilana dan Cepi, (2019:51) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan. Tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Semakin kreatif media yang dibuat kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak.

Pada era modern saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memegang peran penting, bahkan sudah sampai pada bidang pendidikan. Menurut Trihayu (2016:44) dengan kehadiran teknologi yang modern, sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran, sehingga siswa menjadi senang tertarik dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung kemudian siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Teknologi informasi secara potensial, mampu menyediakan bagi para praktisi pada setiap sistem pendidikan dengan layanan informasi tentang apa saja yang tidak tercapai untuk mendesain dan mengimplementasikan upaya perbaikan dalam kualitas pendidikan, peningkatan prestasi siswa dan kualitas tamatannya. Selain itu kontribusi yang diberikan oleh penggunaan teknologi informasi adalah pada perbaikan dan penyempurnaan sistem pendidikan, meningkatkan profesionalisme praktisi pendidikan dan menguatkan kepemimpinan lembaga pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN *E-BOOK* CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI KEARIFAN LOKAL DI LINGKUNGAN SEKITAR MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV SD NEGERI MUNENG 2”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis di atas media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media elektronik yaitu media berbasis digital sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dapat diidentifikasi masalah-masalah “Apakah pengembangan *e-book* cerita bergambar berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi kearifan lokal di lingkungan sekitar?”.

Pengembangan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, karena didalam pembelajaran siswa selain mendengarkan penjelasan dari guru siswa juga dapat melihat gambar dan penjelasan materi dalam gawai masing-masing. Selanjutnya “Apakah layak digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar?”.

Dengan pengembangan media pembelajaran ini efektif digunakan pada tingkat kelas IV Sekolah Dasar karena mampu membuat aktif siswa di dalam pembelajaran. Dapat diidentifikasi “praktis atau tidak media *e-book* cerita bergambar berbasis digital digunakan pada kelas IV sekolah dasar?”. Maka media *e-book* cerita bergambar berbasis digital ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar karena tampilan didalam media sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Sehingga didapat identifikasi “efektif atau tidak pengembangan media

pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital digunakan di kelas IV Sekolah Dasar?”.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Kevalidan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kepraktisan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Keefektifan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar di kelas IV Sekolah Dasar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar Kelas IV SD Negeri Muneng 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar Kelas IV SD Negeri Muneng 2 ?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *E-Book* Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar Kelas IV SD Negeri Muneng 2 ?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk menunjang pembelajaran pada materi kearifan lokal di lingkungan sekitar pada kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar kelas IV SD Negeri Muneng 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar Kelas IV SD Negeri Muneng 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk materi kearifan lokal di lingkungan sekitar Kelas IV SD Negeri Muneng 2.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan kiranya dapat dijadikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif saat pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn.

2. Kegunaan secara Praktis

Kegunaan secara praktis pada pengembangan media *e-book* cerita bergambar berbasis digital yaitu membuat materi yang awalnya bersifat abstrak menjadi konkrit, media memudahkan dalam proses pembelajaran.

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada materi Kearifan Lokal Di Lingkungan Sekitar dengan menggunakan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatnya minat membaca siswa. Pembelajaran menggunakan media agar bisa menarik siswa untuk cepat belajar membaca.

b. Bagi guru

Guru diperlukan agar bisa melakukan dengan baik dengan adanya media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital. Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital diharapkan dapat menambah fasilitas media di SD Negeri Muneng 2.

d. Bagi peneliti

Peneliti kedepannya akan menjadi seorang guru diharapkan agar bisa menerapkan media tersebut ke dalam proses pembelajaran, dan juga bisa memanfaatkan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar berbasis digital pada mata pelajaran yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi & Muhammad Taufik Syatra. 2015. *Pengertian Media Pembelajaran. Jurnal Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas XSMA Ananda Batam.*
- Aji.S. (2013). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa.* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Akbar. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). *Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak.* Jurnal Pendidikan Tambusai, Vo.4(3).
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar.* Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 407-419
- Arsyad, Azhari. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali pers
- Asmiatun, S., Putri A, N., (2017) *Belajar Membuat Game 2D Dan 3D Menggunakan Unity.* Yogyakarta : Deepublish.
- Ayatrohaedi. 2013. *Dialektologi: Sebuah Pengantar.* Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Damri, M. Pd, Fauzi Eka Putra, and M. I. Kom. *Pendidikan kewarganegaraan.* Prenada Media, 2020.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Riska., D. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas Iv Mi Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.* Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar., 4(3), 107–123.
- Djaya, Tika Ristia. 2020. “*Makna Tradisi Tedak Siten pada Masyarakat Kendal: Sebuah Analisis Fenomenologis Alfred Schutz*”, Jurnal Ekonomi, Sosial, dan Humaniora, Vol. 1 No. 6.
- Febrianti, F., & Ismanto, S. D. (2016). *Black Tea With Averrhoa bilimbi L Extract : A Healthy Beverage.*, 9, 241–252.



- Hafiz, A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Kitabah di SMP IT Brilliant Batusangkar Kelas 7*. Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(2), 90.
- Hastanto, S. (2017). *Pendidikan Karawitan Situasi Problema dan Angan-angan*. Wiled.
- Istiawati, F. (2016). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi*. Cendekia, 10(1), 1-18.
- Kadek Sukiyasa & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Diakses secara online. Vol 3, pp:126 – 137
- Kemp dan Dayton. dalam kutipan Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional: Dan Perannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Laurensius Arliman S, 2015, *Penegakan Hukum dan Kesadaran Masyarakat*, Deepublish, Yogyakarta.
- Maftuh, B & Sapriya. (2015). *Pembelajaran PKn Melalui Konsep*. Jurnal Civicus, 1, (5)
- Mudlofir, AliEvi Fatimatur Rusygiyah. 2017 *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Novaliendry, Dony. 2013. *Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao)*. Tersedia pada: [https://www.researchgate.net/profile/DonyNovaliendry/publication/321193593\\_APLIKASI\\_GAME\\_GEOGRAFI\\_BERBASIS\\_MULTIMEDIA\\_INTERAKTIF\\_STUDI\\_KASUS\\_SISWA\\_KELAS\\_IX\\_SMPN\\_1\\_RAO/links/5a144926a6fdcc63d1542744/APLIKASIGAME-GEOGRAFI-BERBASIS-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-STUDIKASUS-SISWA-KELAS-IX-SMPN-1-RAO.pdf](https://www.researchgate.net/profile/DonyNovaliendry/publication/321193593_APLIKASI_GAME_GEOGRAFI_BERBASIS_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_STUDI_KASUS_SISWA_KELAS_IX_SMPN_1_RAO/links/5a144926a6fdcc63d1542744/APLIKASIGAME-GEOGRAFI-BERBASIS-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-STUDIKASUS-SISWA-KELAS-IX-SMPN-1-RAO.pdf) (diakses pada 7 Agustus 2021)
- Novriani, Dora, F. N., & Dora, F. N. (2019). *Pemanfaatan Daun Gamal Sebagai Pupuk Organik Cair Untuk Meningkatkan Pertumbuhan Dan Produksi Tanaman Pakcoy (Brassica rapa L)*. Klorofil, XIV((1)), 7–11.

- Nurmalisa, Y, dkk. 2020. *Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika 7 (1), 34-36.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1), 9-19.
- Prasetya, H. B. (2016). *Gembyang dan Kempyung dalam Karawitan. Gaya Yogyakarta: Tinjauan Fisika Bunyi*. EKSPRESI Jurnal Penelitian dan Penciptaan Seni, 7(1): 65 - 77.  
Referensi.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saepudin, A. (2015). *Laras, Surupan, dan Patet dalam Praktik Menabuh Gamelan Salendro*. RESITAL: JURNAL SENI PERTUNJUKAN, 16(1): 52.
- Sindi, R., H. Al-Uswah, B. S. Arifin., L. A. Mubriqoh, D. H. Mutia, Musyafaq, M. A. Azzaki, & A. Wafidhi. (2019). *Tradisi Tirakatan di Ngoro-Oro: Analisis Budaya Masyarakat menurut Perspektif Badawa Ibnu Khaldun dan Solidaritas Emile Durkheim*. Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat, 1, 451-454.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, H. (2013). *Pembelajaran PKn Di SD. 1*. Retrieved from <https://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pe-mlajaran-pkn-di-sd/amp/>
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo:Nizamia Learning Center.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Trihayu : *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol.3, nomor1 September 2016, hlm.21-26.
- Widoyoko. S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Yulia Safitri. 2015. "Volume 1 No 1 – 201Lppm3.Bsi.Ac.Id/Jurnal IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering* 1(1): 1–10.
- Yuliati, I. (2013). *Pewarisan Nilai-nilai Budaya Masyarakat Adat Cikondang dalam Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Al-Hijrah*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Zamroni. (2014). *Pendidikan Untuk Demokrasi, Tantangan Menuju*. Civil Society, Yogyakarta: BIGRAF Publishing.