

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA
BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI
SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN PANJALU MATERI IPS UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN MOJOROTO 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM : 2014060267

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh :

ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM. 2014060267

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA
BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI
SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN PANJALU MATERI IPS UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN MOJOROTO 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 8 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

NIDN. 0713078602

Pembimbing II



Dr. Zainal Afandi, M.Pd.

NIDN. 0005076902

Skripsi oleh :

ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM. 2014060267

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN
PANJALU MATERI IPS UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901
KEDIRI

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ana Shofia Zulfaida
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Jombang/18 februari 2002
NPM : 2014060267
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan

ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM: 2014060267

MOTTO

" Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah "

(QS AL Insyirah :68)

Hadapi segala rintangan dan jangan pernah hilang harapan serta berjuanglah untuk orang-orang yang selalu mendoakanmu dan berharap penuh padamu

(Penulis)

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

1. Orang Tuaku

Ayah dan Ibu yang selalu memberikan suport dan semangat yang tak terhitung nilainya dalam penyelesaian skripsi ini agar tepat waktu. Dengan gelar dan perkuliahanku selama ini semoga bisa menjadi kunci sukses untuk meningkatkan derajat kalian.

2. Kedua Adikku Tercinta

Kedua adikku yang menjadi alasan agar aku harus menyelesaikan skripsi ini tepat waktu untuk membantu adik-adikku di masa depannya nanti serta membahagiakan mereka.

ABSTRAK

Ana Shofia Zulfaida : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu Materi IPS Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, media buku cerita bergambar digital

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan wawancara, bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang membantu peserta didik dalam memahami materi. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan buku pegangan Siswa. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam membaca materi yang ada dalam buku pegangan siswa, dikarenakan materi yang cukup panjang dan hanya berwarna putih hitam saja. Selain itu kurang tertariknya peserta didik juga membuat peserta didik menimbulkan kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kerajaan Panjalu pada mata pelajaran IPAS.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4 (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4 (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE. Adapun tahapan yang digunakan yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan

kuisisioner. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik analisis data diperoleh dari hasil uji kevalidan, ahli uji kepraktisan guru dan peserta didik serta keefektifan diperoleh dari hasil posttes.

Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar digital mendapatkan persentase kevalidan 96,6% dari ahli media dengan kategori sangat valid, kemudian mendapatkan persentase dari ahli materi 80% dengan kategori valid, dan uji kepraktisan dari ahli pembelajaran 80% dengan kategori praktis serta 90,95% melalui respon peserta didik. Berdasarkan uji keefektifan produk yang dilakukan bahwa adanya peningkatan diatas KKM sejumlah 20 peserta didik dari 21 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase 95,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar digital dinyatakan valid, praktis, efektif dan bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas keridhoan-Nya tugas penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Penyusunan laporan ini merupakan sebagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang telah memberikan semangat kepada seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri.
4. Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini
5. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini
6. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Mojoroto 4 yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.

8. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta mendoakan dengan sepenuh hati.
9. Kepada teman-teman kos family macro (Eza, Apin, Intan, Titi, Yuyun, Galuh) yang selalu membantu untuk menyemangati dalam penyusunan laporan skripsi.
10. Sahabat saya (Elsa, Afi) yang selalu membantu saya dalam menangani kendala dalam penyusunan laporan skripsi.
11. Adik saya (Darwis dan Ibra) yang selalu menjadi penyemangat saya dalam menyusun laporan ini.
12. Kepada teman seperjuangan bimbingan skripsi (Eza, Adel, Binti) yang telah membantu untuk memberikan saran dan informasi dalam penyusunan laporan skripsi.
13. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

Disadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Juli 2024



ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM: 2014060267

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan.....	11
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II: LANDASAN TEORI	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Penggunaan Media Pembelajaran	14
3. Pengertian Buku Cerita Bergambar Digital	15
4. Pengertian Kearifan Lokal	20
5. Materi sejarah kerajaan pada sejarah	20

6. Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu.....	25
B. Kajian Terdahulu	29
C. Kerangka Berfikir	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan	33
1. Tahap Analisis	33
2. Tahap perencanaan.....	34
3. Pengembangan	34
4. Implementasi.....	35
5. Evaluasi	35
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
1. Lokasi Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian.....	35
D. Uji Coba Produk	36
1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba Produk	37
E. Validasi Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1. Pengembangan Instrumen.....	38
2. Validasi Instrumen	39
G. Teknis Analisis Data	45
1. Tahap-tahap Analisis Data	45
BAB IV	47
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Hasil Penelitian	47
B. Interpretasi Hasil Penelitian.....	48
1. Desain Awal (Draft) Media Buku Cerita Bergambar Digital	48
C. Uji Kepraktisan.....	55
1. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan.....	55
2. Deskripsi Hasil Angket Peserta Didik	57

D.	Uji Keefektifan	59
	1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	59
	2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Copba Terbatas.....	60
	3. Deskripsi Uji Coba Luas.....	60
	4. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	63
E.	Hasil Pembahasan Penelitian	63
	1. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan	63
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		68
A.	Simpulan	68
B.	Implikasi	69
C.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 : Kelemahan dan Kelebihan Buku Cerita Bergambar	19
2. 2 : Capaian Pembelajaran	21
3. 1 : Angket Validasi Ahli Materi.....	39
3. 2 : Kisi - Kisi Angket Ahli Media.....	40
3. 3 : Angket Respon Guru	41
3. 4 : Angket Respon Peserta Didik	41
3. 5 : Kriteria Validitas	44
3. 6 : Kriteria Kepraktisan	45
3. 7 : Kriteria Ketuntasan Minimum	46
3. 8 : Kriteria Ketuntasan Minimum	46
4. 1 : Desain awal media Buku Cerita Bergambar Digital	49
4. 2 : Angket validasi ahli media	51
4. 3 : Angket validasi ahli materi.....	53
4. 4 : Desain akhir media buku cerita bergambar digital	54
4. 5 : Angket respon guru	56
4. 6 : Hasil angket peserta didik.....	57
4. 7 : Hasil posttest uji coba terbatas.....	59
4. 8 : Data hasil keefktifan uji luas	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Cover buku cerita bergambar digital	17
2. 2 : Halaman isi buku cerita bergambar digital	18
2.3 : Kerangka Berfikir	31
3.1 : Tahap Model Penelitian Pengembangan	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. : Lembar Berita Acara
3. : Lembar Observasi
4. : Lembar Hasil Analisis Kebutuhan Guru
5. : Surat Permohonan Izin Penelitian
6. : Surat Keterangan Melakukan Penelitian
7. : Lembar Modul
8. : Lembar Permohonan Validasi Media
9. : Lembar Permohonan Validasi Materi
10. : Angket Validasi Ahli Media
11. : Angket Validasi Ahli Materi
12. : Angket Respon Guru
13. : Angket Respon Peserta Didik
14. : Lembar Soal Posttest
15. : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk
16. : Dokumentasi
17. : Surat Keterangan Bebas Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin membawa membawa upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang sederhana dan harga mudah dijangkau, seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan/ mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang canggih dan terupdate sesuai kebutuhan peserta didik sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang yang sangat penting bagi anak-anak dalam bermasyarakat dan berinteraksi sosial. Djahiri dan Ma'mun (dalam Wulandari, Dwi, 2017:113) mengatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa ". Penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk pendidikan. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar menyodorkan konsep-konsep saja, melainkan kemampuan guru dan peserta didik menarik nilai/arti yang terkandung dalam konsep, serta bagaimana cara menerapkannya.

Dapat dikatakan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini diharapkan bukan hanya penanaman, pembinaan pengetahuan konseptual

belaka, melainkan pembinaan pengertian sikap terhadap nilai-nilai praktis. Sejarah adalah hal yang sangat penting bagi generasi muda bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia adalah negara majemuk yang memiliki beragam kebudayaan dan beragam sejarah yang unik dan diberikan oleh nenek moyang secara turun-menurun kepada generasi selanjutnya. Dalam hal ini sejarah merupakan peristiwa yang pernah dilakukan oleh masyarakat dimasa lampau. Hugiono dkk (dalam Amirullah, 2016:143) mengatakan bahwa "sejarah adalah cerita tentang peristiwa masa lampau yang benar-benar terjadi". Sejarah dapat menjadi api semangat bagi masyarakat untuk menjaga, melestarikan, dan memajukan bangsa Indonesia. Dengan adanya sejarah kita bisa mengetahui kebudayaan asli Indonesia terdahulu yang sangat penting bagi rakyat Indonesia.

Hal tersebut sesuai yang diungkapkan Safrin (2016) "peran generasi pemuda sangat dibutuhkan mengingat bahwa generasi muda sebagai tonggak perubahan". Selain para pemuda peran seorang guru sebagai jembatan ilmu juga sangat berperan penting. Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Yestiani & Zahwa, 2020:41) mengemukakan bahwa "Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar".Pendapat lainnya Thoifuri (dalam Yestiani & Zahwa, 2020:41) mengatakan bahwa " kata guru dalam bahasa arab disebut mu'allim dan dalam bahasa inggris dikenal dengan teacher yang dalam pengertian yang sederhana merupakan seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain."Dewi (dalam Rahmatika,dkk, 2022:133) menyatakan bahwa "guru adalah seorang pendidik yang digugu dan patut di contoh, dalam

hal ini seorang guru menjadi teladan yang baik bagi anak didiknya".Kemudian dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting untuk membuat ilmu yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi. Media buku cerita bergambar digital merupakan media dengan perkembangan yang cukup pesat beberapa tahun ini, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam memahami suatu bacaan atau informasi yang ingin diperolehnya. Media buku cerita bergambar ini membantu peserta didik untuk memudahkan materi yang akan diajarkan oleh guru tersebut.

Pada SDN Mojoroto 4 yang telah diobservasi oleh peneliti, materi sejarah kerajaan sulit diterima dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan materinya yang sulit, panjang, dan cara guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh tidak memperhatikan. media buku cerita bergambar digital ini dimaksudkan untuk membantu Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial fokus dalam materi sejarah Kerajaan Panjalu dan mampu mencapai target nilai yang telah di adaptasi untuk peserta didik kelas 4 di sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Media yang terdapat di SDN Mojoroto 4 Kediri masih terdapat kekurangan pada media tersebut. Guru hanya menggunakan media lembar

kerja siswa dalam menyampaikan materi yang menurut peserta didik materi sejarah tersebut adalah pelajaran banyak bacaan panjang yang tidak menarik untuk peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 Kediri. Perkembangan media pembelajaran saat ini mulai muncul media digital dengan gambar-gambar menarik yang dapat disebut dengan buku cerita bergambar digital. Selain itu terdapat beberapa permasalahan lain yaitu kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah kerajaan Panjalu di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah kerajaan Panjalu serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan salah satu media yang dapat menciptakan pengalaman bermakna dan dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan yaitu dimana guru dan peserta didik sama-sama asik dan senang dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung pada mata pelajaran agar peserta didik dapat muncul keingintahuan serta merangsang berfikir peserta didik. Sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut Santyasa (2007) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk menyalurkan suatu pesan (baha pembelajaran), sehingga dapat merangsang, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai target belajar. Berdasarkan definisi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam

proses pembelajaran. media pembelajaran juga penting bagi peserta didik dalam menerima informasi.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi yakni segala sesuatu yang membawa informasi ataupun pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya (Seels,1999). Pendapat lainnya dikemukakan oleh Andi Kristanto (2016:6) "Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar". Guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya pembelajaran di kelas 4 menggunakan media yang belum cukup sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru menggunakan lembar kerja siswa dan power point yang masih berisi banyak tulisan panjang yang membuat peserta didik malas untuk membaca. Akibatnya, peserta didik hanya mengenal nama kerajaan namun tidak dengan asal-usul atau sejarah kerajaan tersebut.

Seorang peserta didik hakikatnya adalah mampu memahami materi yang diberikan oleh gurunya, karena disitulah tugas sebagai peserta didik adalah berusaha memahami materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi sejarah Kerajaan Panjalu. Pada kenyataannya peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 masih belum mampu menguasai materi tentang sejarah Kerajaan Panjalu. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang

diperoleh 12 dari 28 peserta didik masih dibawah KKM. Bukti itu diperoleh dari hasil wawancara serta observasi pembelajaran dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SDN Mojoroto 4. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media yang digunakan sehingga peserta didik ramai sendiri tidak memperhatikan guru.

Dari permasalahan yang dipaparkan diatas perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah media buku cerita bergambar digital. Dengan adanya buku cerita bergambar digital dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi. Media buku cerita bergambar digital juga berbasis kearifan lokal sehingga selain tema yang diambil dekat dengan dengan anak, media ini juga sebagai alat pelestarian budaya Indonesia.

Buku cerita bergambar digital memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan disini peserta didik dapat mengakses link yang diberikan oleh guru sehingga bisa dipelajari dimanapun. Buku cerita bergambar digital berisi sejarah Kerajaan Panjalu dengan percakapan yang ringan, mudah dimengerti serta aneka gambar yang menarik. Di SDN Mojoroto 4 tersedia LCD yang dapat menunjang media pembelajaran diberikan kepada kelas 4 di SDN Mojoroto 4.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Tentang Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu Untuk Peserta Didik Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Mojoroto 4"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan sesuai dengan usia peserta didik. Media yang digunakan guru yaitu media lembar kerja siswa dengan tulisan yang panjang. Kemudian guru meminta kepada peserta didik untuk membaca, setelah itu penjelasan materi oleh guru. Dengan tulisan yang panjang dan banyak bacaan membuat peserta didik merasa bosan dan akhirnya mereka kurang fokus memperhatikan materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.
2. Penggunaan metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran bersifat monoton khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Guru menggunakan metode ceramah satu arah yang berfokus pada guru yang membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Selain itu materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang memiliki banyak bacaan perlu disertai dengan foto-foto agar memudahkan peserta didik untuk mengingat materi tersebut. Contohnya saja seperti materi kerajaan-

kerajaan di Indonesia, guru perlu menggunakan media seperti menampilkan gambar kerajaan atau foto-foto yang berkaitan dengan materi yang diajarkan agar imajinasi peserta didik aktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

3. Kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah Kerajaan Panjalu di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal Kota Kediri. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah Kerajaan Panjalu serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut. Tidak sedikit peserta didik menghabiskan waktu dirumah dengan menonton video Korean pop, novel digital dan lain-lain. Hal ini dikarenakan di zaman sekarang anak usia sekolah dasar sudah tergiur oleh kecanggihan gadget yang mudah dibawa kemana-mana oleh sang anak. Maka dari itu media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbasis digital dengan tetap mengenalkan kearifan lokal daerah Kota Panjalu.

Berdasarkan permasalahan yang muncul diatas terdapat solusi yang bisa digunakan guru dalam mengatasi masalah tersebut. Solusi tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam hal ini seorang guru terus meningkatkan pengetahuan pengembangan media di sekolah dasar berbasis teknologi maupun produk secara langsung untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi sesuai dengan kondisi peserta didik di zaman

sekarang. Alternatif tersebut dapat digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Alternatif solusi tersebut pengembangan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk ditingkatkan oleh sang guru. Media pembelajaran merupakan jembatan yang sangat penting bagi keberhasilan guru dalam mengajar. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik serta motivasi peserta didik untuk semangat dalam kegiatan belajar. Dengan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami serta mempelajari materi sejarah tersebut. Media yang dapat digunakan untuk membantu guru memahamkan peserta didik yaitu media buku cerita bergambar berbasis digital yang berisi materi sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu di kota Kediri. Media berbasis kearifan lokal Kota Kediri ini cocok diterapkan di sekolah dasar di Kediri. Hal ini dapat membantu siswa mengenal Kerajaan Panjalu serta sejarahnya terbentuk kerajaan tersebut. Media buku cerita bergambar digital dapat membantu peserta didik mengetahui bentuk kerajaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang efektif ?
3. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang praktis ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang valid
2. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang efektif
3. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang praktis

E. Sistematika Penulisan

Skripsi ini merupakan jenis skripsi penelitian dan pengembangan yang sistematika penulisannya diawali dengan cover disertai judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Kemudian dilanjut dengan bab I yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan dan definisi operasional. Setelah bab I yaitu bab II kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, buku cerita bergambar digital, sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir. Kemudian bab III metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, validasi produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data. Kemudian bab IV berisi deskripsi, interpretasi dan pembahasan. Bab V terakhir berisi simpulan, implikasi, dan saran.

F. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran dikatakan valid apabila produk yang dikembangkan memiliki dasar teori yang memadai dan komponen produk antara satu dengan yang lainnya berhubungan konsisten. Proses validasi produk dilakukan oleh validator. Validator produk dapat dilakukan dosen atau para ahli yang memiliki pengalaman.
2. Media pembelajaran dikatakan efektif dapat dilihat seberapa besar pemahaman yang diterima peserta didik setelah melalui beberapa proses kegiatan pembelajaran serta seberapa besar keinginan peserta didik untuk terus menggunakan media yang telah dikembangkan oleh sang peneliti.

Keefektifan dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Media dapat dikatakan praktis apabila produk yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori baik. Kemudian tingkat kepraktisan dapat dilihat dari materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Uji coba ini dilakukan dengan cara menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik.
4. Buku cerita bergambar digital merupakan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dapat diakses secara online melalui link. Buku cerita bergambar digital berisi gambar-gambar yang disertai cerita masa Kerajaan Panjalu.
5. Berbasis kearifan lokal merupakan suatu pembelajaran yang memunculkan nilai-nilai budaya atau kearifan lokal daerah sebagai dasar pembelajaran bagi peserta didik. Dengan pembelajaran kearifan lokal ini dapat meningkatkan nilai-nilai luhur budaya daerah, tetap melestarikan nilai-nilai budaya tersebut dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah.2016. *Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional*.Jurnal yang di sajikan dalam Seminar Nasional “Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.2016
- Aprilia,N.Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas Ii Sd. *Universitas Jambi:5*.
- Apriatin.F,dkk.2021. Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Keca : 78
- Apriliani.S.P&Radia.E.H2020.Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.*JurnalBasiceduVolume4Nomor4*.<https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>:1002.
- Dian.N.2020.BABIIMetodePenelitian.<http://repository.stei.ac.id/1653/4/BAB%203.pdf>.:34
- Ellbert Hutabria.2022.Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. ISBN 978-623-5645-10-0:296.

- Fetro Dola Syamsu.2017. Pengembangan Penuntun Praktikum Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Smp Siswa Kelas Vii Semester Genap. BIONatural ISSN: 2355-3790 Volume 4 No. 2.:19.
- Hayumuti,dkk.2016. Penggunaan Multimedia Cd Interaktif Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas Iv SDN Klandaran Kediri.*Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2502-471X:1438.
- Hidayah Mulyaningsih S. & Enny Zubaidah.2021. Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa. *Universitas Negeri Yogyakarta*:449.
- Kasmi, H.2019.Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Novel Tempat Paling Sunyi Karya Arafat Nur. *Jurnal Metamorfosa*, Volume 7, Nomor 2:161.
- Kristanto,Andi.(2016). *Media Pembelajaran*.Surabaya:Bintang Surabaya
- Maisaroh.K.2023.Pengembangan Media Pembelajaran Katar (Kartu Pintar) Pada Materi Tembang Macapat Untuk Siswa Kelas V Sd.*Unp Kediri*:23,29.
- M.K.Rizky Qoufiyah R.& Ramadhani.S.P.2023.Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B SDN 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169-178:177.
- Nurseto,T.2011.MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK.*Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 10(1), 169-178:22
- Poesponegoro,M.D.,&Notosusanto,N.2019.Sejarah Nasional Indonesia II Zaman Kuno.*PT(Persero) Penerbitan dan percetakan BALAI PUSTAKA*.Jakarta

- Rahmatika,D.dkk.2022.Peran Guru dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 7 Kubung. *Jurnal Papeda: Vol 4:133*
- Rosmawati.2021. Pembelajaran Berorientasi Kearifan Lokal dan Kepariwisata NTB di FSTT Universitas Pendidikan Mandalika Hatimah. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim:99-101>.
- Santyasa.I.W.2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha:3.
- Sapriyah.2019.Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.*Universitas Sultan Ageng Tirtayasa:473*.
- Sri Wahyuni,s.dkk.2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA.6(2)*. DOI: 10.24815/jipi.v6i2.24624:105.
- Sumarni.S.2019. Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta:4*.
- Supriyono.2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.*Universitas Negeri Surabaya:23*
- Wardani.K.W& Sari.L.D.K.2021. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah

Dasar. *JURNAL BASIC EDU* Volume 5 <https://jbasic.org/index.php/basicedu>:1976..

Wulandari, D. 2017. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas Ii Sd Negeri Ii Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match. *Universitas Kristen Satya Wacana*, 113.

Wulandari, M., & Satriyani, F. Y. 2023. Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 23555106. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>:546 Wayan

Yestiani, D. K. & Zahwa, N. 2020. Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 4, Nomor 1:41.

Trimansyah, Bambang. 2020. Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. *Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia*. Jakarta

(2020). BAB II Tinjauan Pustaka. *Essa Purba*:6.