

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

SKRIPSI

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



OLEH:

RISKA ANDRIANI
NPM: 2014060011

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

2024

Skripsi oleh :

RISKA ANDRIANI

NPM: 2014060011

Judul :

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

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 22 Mei 2024

Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunafi, S.S, M.A
NIDN. 0704078402

Pembimbing II


Rian Damariswara, M.Pd
NIDN. 0728129001

Skripsi oleh :

RISKA ANDRIANI

NPM: 2014060011

Judul :

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

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 19 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua: : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Riska Andriani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 22 Juli 2002

NPM : 2014060011

Fak./Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 04 Juli 2024

Yang Menyatakan


Riska Andriani
2014060011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya

(QS Al-Baqarah : 286)

Orang tua di rumah menenati keperluan dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.

-RA

PERSEMBAHAN :

Ku persembahkan karya ini untuk :

1. Kepada kedua Orang tuaku yang sudah sabar menghadapi penulis ini, terima kasih yang selalu melangitkan doa-doa baik serta memberikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, terima kasih telah memberikan kasih sayang dan memberikan sandaran terkuat dari kerasnya dunia ini.
2. Seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk melawan rasa malas dalam penyusunan skripsi ini.
3. Teruntuk sahabat penulis (Nabila, Elok, Feny, Andara, Indri, Hady, Veri, Bayu) yang kebersamai dalam perjuangan dan selalu mau direpotkan terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.

4. Shobih Khusnal Latif yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberikan dukungan terhadap saya. Terima kasih karena sudah bersedia menemani dan mendukung saya hingga saat ini.
5. Teman-teman semuanya.
6. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras berjuang sampai sejauh ini. Tidak menyerah dan terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Riska Andriani : Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

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

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil tes dan observasi peneliti bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia materi mencermati tokoh pada cerita fiksi di SDN Kraton dan SDN Satak 2 masih belum mencapai ketuntasan KKM minimal dengan rata-rata nilai 75, dan guru banyak mendominasi pembelajaran atau *teacher center*. Hal inilah yang menjadi dasar penelitian yang berjudul pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan diuji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Adapun langkah-langkah sesuai dengan prosedur ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN Kraton dan SDN Satak 2 kelas IV. Instrumen pengumpulan pada data penelitian ini dilakukan observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknis analisis data yang digunakan berupa analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. 1) Media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat valid dengan skor 80% untuk validasi materi dan 90% untuk validasi media. 2) Media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat praktis dengan skor 92% melalui respon guru dan 97% melalui respon siswa. 3) Media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat efektif dalam pembelajaran karena ketuntasan hasil belajar siswa pada *posttest* uji coba terbatas yaitu 90% dan ketuntasan hasil belajar siswa pada *posttest* uji coba luas yaitu 96%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, karena hanya atas perkenan- Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI PADA MATERI MENCERMATI TOKOH YANG TERDAPAT PADA CERITA FIKSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan kali ini, diucapkan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.,selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan solusi, motivasi dan, saran kepada penulis;
5. Rian Damariswara, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan solusi, motivasi dan, saran kepada penulis;

6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku validator ahli media pembelajaran
8. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku validator ahli materi dan perangkat pembelajaran.
9. Towiyah, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Kraton Kabupaten Kediri.
10. Sulikah, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri Satak Kabupaten Kediri.
11. Anisa Dwi Elistiyaningsih, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri Kraton.
12. Ida Fitriani, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Negeri satak 2.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi pembaca, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 19 Juni 2024



Riska Andriani

NPM :2014060011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan masalah penelitian.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Pembelajaran	10
b. Komponen Pembelajaran	11
c. Evaluasi Pembelajaran.....	12
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
3. Hakikat <i>Flipbook</i>	19

a. Pengertian <i>Flipbook</i>	19
b. Karakteristik <i>Flipbook</i>	21
c. Cara menggunakan <i>Flipbook</i>	21
d. Kelebihan dan kekurangan <i>Flipbook</i>	22
4. Hakikat Kearifan Lokal	23
a. Pengertian Kearifan Lokal.....	23
b. Ragam Cerita Kearifan Lokal Kediri	25
5. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV	27
6. Materi Pembelajaran Mencermati Tokoh-tokoh pada Cerita Fiksi. ..	27
a. Cerita Fiksi	27
b. Unsur Intrinsik.....	28
c. Unsur Ekstrinsik	31
d. Belajar Mencermati Tokoh-tokoh pada Cerita Fiksi.....	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	43
1. Lokasi	43
2. Subjek Penelitian	43
D. Uji Coba Produk	44
1. Design Uji Coba	44
a. Uji Coba Terbatas.....	45
b. Uji Coba Luas.....	45
2. Subjek Uji Coba.....	46
E. Validasi Produk.....	46
1. Validasi Materi	47
2. Validasi Media.....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
1. Pengembangan Instrumen.....	47
2. Validasi Instrument.....	49

G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Studi Pendahuluan	61
1. Deskripsi Hasil Studi lapangan.....	61
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	62
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Model.....	63
B. Pengujian Model Terbatas	64
1. Hasil Validasi Media	64
2. Uji Coba Terbatas	70
C. Pengujian Model Perluasan.....	79
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	79
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	85
D. Validasi Model.....	86
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	86
2. Interpretasi Hasil Uji Coba Validasi.....	86
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	87
4. Desain Akhir Model.....	88
E. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Spesifikasi Model	90
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	90
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SASARAN.....	93
A. Simpulan	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia kelas IV	27
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir.....	37
Tabel 3. 1 Subjek penelitian.....	43
Tabel 3. 2 Tingkatan dalam Skala Likert	50
Tabel 3. 3 Angket Validasi Media Pembelajaran.....	50
Tabel 3. 4 Angket Validasi Materi Pembelajaran	51
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru.....	53
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa	54
Tabel 3. 7 Kisi Soal Posttest	55
Tabel 3. 8 Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan Materi).....	56
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	58
Tabel 3. 10 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	59
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Keefektifan Media Pembelajaran Secara Klasikal.....	59
Tabel 4. 1 Desain Awal Media <i>Flipbook</i> Digital	63
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Pertama Media <i>Flipbook</i> Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri	65
Tabel 4. 3 komentar dan Saran Ahli Media	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kedua Media <i>Flipbook</i> Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri	67
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi Mencermati Tokoh Pada Cerita Fiksi	68
Tabel 4. 6 Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa pada uji Coba Terbatas	74
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 4. 9 Desain Model Uji Terbatas	78
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas.....	79
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas	82
Tabel 4. 12 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Luas.....	84
Tabel 4. 13 Desain Akhir Media <i>Flipbook</i> Digital	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Tampilan awal	20
Gambar 2. 2 Tampilan halaman	20
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Model ADDIE Menurut Sugiyono (2015:200)	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	100
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Skala Terbatas.....	109
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Skala Luas.....	111
Lampiran 6. Surat Pemanfaatan Produk.....	113
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Materi Dan Media.....	117
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran	120
Lampiran 9. Hasil Validasi Materi & Media	143
Lampiran 10. Hasil Respon Guru Skala Terbatas	154
Lampiran 11. Hasil Respon Siswa Skala Terbatas.....	159
Lampiran 12. Hasil Respon Siswa Skala Luas.....	167
Lampiran 13. Hasil Uji Coba Terbatas	170
Lampiran 14. Hasil Uji Coba Luas	174

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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). Bahasa Indonesia salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan dijadikan dasar serta penunjang dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diharapkan dapat mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, menemukan dan menggunakan analisis dan imaginasi yang ada dalam dirinya.

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. Manusia bisa berkomunikasi satu dengan lainnya dengan menggunakan bahasa verbal/lisan, dalam menyatakan maupun menerima informasi yang tidak bisa dilakukan oleh makhluk-makhluk lainnya.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV terdapat kompetensi dasar 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Indikator kompetensi dasar ini adalah 3.9.1 mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan mencermati tokoh-tokohnya. 3.9.2 menjelaskan tokoh dalam teks cerita fiksi. Dengan Indikator tersebut, diharapkan siswa dapat mencermati tokoh-tokoh dalam teks cerita fiksi.

Menurut pendapat Rampan (2012:73) cerita fiksi yaitu cerita yang bersifat khayalan atau hanya unsur rekaan pengarang saja. Bacaan atau fiksi dapat memberikan hiburan, ketentraman pikiran, dan lain sebagainya. Salah satu bentuk bacaan ceirta fiksi ada 2 yaitu cerita fiksi anak dan remaja. Ciri khas dalam cerita fiksi anak seperti dongeng fabel, cerita rakyat, cerita pendek sedangkan untuk cerita fiksi remaja ada pada novel merupakan kumpulan peristiwa yang diceritakan terkait dengan beraneka ragam sikap dan gaya hidup dan keberagaman tingkah laku manusia.

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 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). Tujuan dari media ini agar menambah minat belajar siswa juga dapat memotivasi. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dapat menyajikan materi berupa kata-kata dan suara dilengkapi juga dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.

Kearifan lokal secara umum dapat diartikan sebagai gagasan-gagasan setempat bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya, sedangkan secara filosofis kearifan lokal merupakan cerminan perilaku budaya masyarakat yang berlatar belakang dari nilai-nilai kehidupan yang dianut oleh masyarakat secara turun temurun

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 perbincangan 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”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi diatas, dapat diperoleh beberapa masalah:

1. Di dalam kegiatan pembelajaran pada materi mencermati tokoh cerita fiksi guru masih belum memakai media pembelajaran
2. Siswa masih belum paham kosa kata baru pada cerita fiksi.
3. Siswa masih belum mencermati tokoh pada cerita fiksi.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 75
5. Pembelajaran dilakukan saat jam terakhir atau siang sehingga siswa sulit untuk fokus.
6. Materi yang diberikan tanpa disertai bacaan yang menarik sehingga pembelajaran terkesan monoton karena hanya menjawab dan membaca.

C. Pembatasan masalah penelitian

1. Pengembangan media pembelajaran flipbook hanya berisi tentang cerita atau dongeng lokal yang berada di kediri.
2. Siswa yang diteliti hanya kelas IV

3. Materi yang diteliti hanya tentang cerita atau dongeng lokal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mencermati tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mencermati tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mencermati tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah diatas tujuan penelitian :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mengidentifikasi tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mengidentifikasi tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi mengidentifikasi tokoh cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Dapat memberikan manfaat Adapun manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Manfaat Teoristis

Dari penelitian tersebut dapat peserta didik kelas IV dapat mencermati tokoh pada cerita fiksi melalui *Flipbook* digital berbasis kearifan lokal serta diharapkan menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru yaitu, memberikan pengalaman maupun keterampilan kepada guru kelas IV di SD negeri Klandaran Kabupaten Kediri dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran Flipbook yang menarik dan kreatif agar siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.
- b. Manfaat bagi kepala sekolah yaitu, hasil dari pengembangan ini dapat dijadikan inovasi untuk sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah
- c. Bagi peneliti yaitu, Sebagai sumbangan untuk pembelajaran materi mengidentifikasi tokoh cerita fiksi terutama meminimalisir kesulitan peserta didik dalam belajar, Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya, Sebagai sumber bagi guru pada pelajaran tematik lebih kreatif dan menyenangkan

G. Sistematika Penulisan

Penulisan pada BAB 1 yaitu terdiri latar belakang penelitian yang mengungkapkan konteks permasalahan yang ada pada Sekolah dasar serta pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri. Kemudian identifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi. Setelah itu ada pembatasan masalah yang membahas tentang obyek dan subyek yang dibahas. Setelah pembatasan masalah yang dipaparkan selanjutnya rumusan masalah yang berupa pertanyaan hendak dipecahkan. Selanjutnya tujuan pengembangan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Kemudian sistematika penulisan yang memaparkan penulisan Karya tulis Ilmiah dari bab 1 sampai bab terakhir.

Pada BAB II membahas tentang landasan teori, kajian Pustaka, hakikat pembelajaran, pengembangan flipbook, kajian hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk pengembangan media flipbook digital berbasis cerita kearifan lokal.

Pada BAB III berisi tentang pemaparan metode pengembangan yang akan dilakukan, memaparkan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrumen pengumpulan data dan yang terakhir membahas tentang Teknik analisis data.

Pada bab IV berisi deskripsi, interpretasi, dan pembahasan hasil penelitian. Memaparkan tentang hasil studi pendahuluan, deskripsi hasil, uji validasi,

interpretasi hasil uji validasi, desain akhir media flipbook digital, pengujian terbatas dan perluasan, pembahasan hasil penelitian, spesifikasi flipbook, kevalidan, kepraktisan, keefektifan, prinsip-prinsip kelebihan dan kekurangan media flipbook digital.

Pada BAB V bab ini berisi mengenai simpulan penelitian, implikasi teoritis dan praktis, kemudian saran yang berisi mengenai harapan-harapan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan rencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013) Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dsar Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ali Hamzah. (2014) Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika, Jakarta : Raja Grafindo Persada hal 163.
- 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 dan Abdul Hasim. (2010). Menganalisis Sebuah Pengantar. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Dachliyani, L. (2020). Instrumen yang Sahih : 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 terbitan 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. dkk. (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) hlmn 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>.
- Jihad, A dan Haris, A.. (2013). Evaluasi Pembelajaran Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kosasih, E. (2012). Dasar-dasar Keterampilan Bersastra. Bandung : Yrama Widya.
- Levie dan Lentz dalam Suparian (2020). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Maf'ula. A., Utami, S.H & Fatchur, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Data Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Pendidikan EISSN : 2502-47 IX Vol 2 (11)*.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://www.jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/JPH/article/view/927>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Nurdiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gaja Mada University Press.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar* : 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>
- Rampan, K.L. (2012). *Keratifitas Menulis Cerita Anak Dasar-dasar Cerita Anak*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Rasyid dan Rohani dkk. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran Axiom. VII (1).
- Rakhwati Indriani (2016). *Komponen-komponen Pembelajaran Konsep Dasar Peserta Didik Tujuan dan Bahan Materi*.
- Rayanto, Y.H & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Metode ADDIE dan R2D2 Teori Praktek*. Pasuruan : Lembaga Academic & Research Instute.
- 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 4. 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*, 06(05), 767–776.
- Rostina Sundayana. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta ISBN 978-602-7825-67-3.
- Tika Aprillia, dkk. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *TEKNODIKA Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*. <http://junal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Theresia Anisensia, dkk, (2020) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDI Blidit Kabupaten Sikka, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* , Vol. 1 No, 68
- Wibowo, A., & Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah : Konsep, strategi, dan Implementasi*. Pustaka. Pelajar.