



Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Mencermati Tokoh yang terdapat pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar

Riska Andriani¹, Abdul Aziz Hunaifi², Rian Damariswara³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

E-mail: riskaandriani646@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-05-07 Revised: 2024-06-27 Published: 2024-07-07 Keywords: <i>Learning Media; Digital Flipbook; Examining Characters in Fictional Stories.</i>	This study falls under the category of development research or Research and Development. It follows the ADDIE procedure, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research are teachers and fourth-grade students at SDns Kraton and Satak 2. Data collection instruments in this research included observations, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques used were both quantitative and qualitative. These analysis techniques were utilized to determine and process data aimed at assessing the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed digital flipbook media. The results of the development research on the digital flipbook based on the local wisdom of Kediri are as follows: (1) The digital flipbook media based on local wisdom of Kediri was declared highly valid, with a media validation percentage of 90% and a material validation percentage of 80%. (2) The digital flipbook media based on local wisdom of Kediri was declared very practical, with a percentage of 94% positive responses from teachers during the limited trial and 92% during the broad trial. (3) The digital flipbook media based on local wisdom of Kediri was declared effective after a limited trial, achieving a post-test completion rate of 80% and 88% during the broad trial.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-05-07 Direvisi: 2024-06-27 Dipublikasi: 2024-07-07 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran, Flipbook Digital, Mencermati Tokoh Cerita Fiksi.</i>	Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau Research and Development. Penelitian ini mengikuti prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Kraton dan SDN Satak 2. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik-teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data yang bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media flipbook yang dikembangkan. Hasil dari penelitian pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri adalah sebagai berikut, (1) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase 90% dari validasi media dan 80% dari validasi materi. (2) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat praktis dengan hasil persentase 94% dari respon guru pada uji coba terbatas dan 92% pada uji coba luas. (3) Media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan efektif setelah dilakukan uji coba terbatas dengan hasil post-test tuntas dengan persentase 80% dan 88% pada uji coba luas.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu elemen kunci dalam pendidikan yang bertujuan tidak hanya mengasah kemampuan komunikasi, tapi juga mengembangkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia (Depdiknas, 2006:317). Fungsi ini terintegrasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, yang menekankan pentingnya kemampuan berbahasa yang efektif dan efisien sebagai alat untuk mengenal budaya sendiri dan budaya lain, serta meningkatkan pemahaman sosial dan emosional siswa (Rampan, 2012:73). Namun, observasi pada implementasi kurikulum di beberapa sekolah, termasuk SDN Kraton,

mengungkapkan bahwa pencapaian kompetensi dasar, khususnya dalam mencermati tokoh pada cerita fiksi, belum memuaskan dengan banyak siswa yang gagal mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 75. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode pengajaran yang kurang inovatif dan cenderung teacher-centered, yang telah membatasi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Nurgiyantoro, 2015:247).

Mengingat tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital—flipbook—yang mengintegrasikan kearifan lokal Kediri sebagai solusi inovatif untuk memperkaya metode

pengajaran Bahasa Indonesia. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus menawarkan kemudahan penggunaan bagi guru yang sering terkendala oleh keterbatasan waktu dan sumber daya (Saputra & Musafanal, 2017). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya relevan dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya akan meningkatkan keefektifitasan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tetapi juga akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan lokal dan spesifik, membantu siswa lebih memahami dan mengapresiasi konten pelajaran serta kekayaan budaya mereka sendiri.

II. METODE PENELITIAN

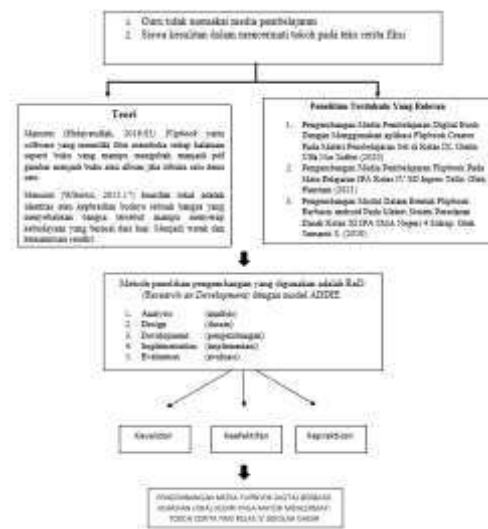
Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang secara luas diakui sebagai metode efektif untuk pengembangan dan evaluasi inovasi pendidikan (Sugiyono, 2015). Pendekatan R&D memungkinkan integrasi desain produk yang sistematis dengan pengujian praktis, sehingga memastikan bahwa hasil akhir memenuhi kebutuhan pengguna. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan dan evaluasi sebuah media pembelajaran berbasis flipbook digital yang mengintegrasikan kearifan lokal Kediri, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD dalam materi mencermati tokoh cerita fiksi.

Model ADDIE, yang terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, menjadi kerangka kerja untuk penelitian ini (Branch, 2009). Fase-fase ini ditujukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah iteratif, memungkinkan peningkatan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Fase-fasenya sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan spesifik guru dan siswa melalui survei, wawancara, dan pengamatan langsung di kelas.
2. Desain: Pengembangan konseptual dan fisik dari flipbook, termasuk seleksi konten, desain grafis, dan integrasi teknologi.

3. Pengembangan: Produksi versi awal media pembelajaran untuk uji coba awal.
4. Implementasi: Pilot testing di SDN Kraton dan SDN Satak 2 untuk menilai usability dan keefektifan media.
5. Evaluasi: Mengumpulkan dan menganalisis data untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan pengaruh media pada proses pembelajaran.

Penelitian melibatkan guru dan siswa dari SDN Kraton dan SDN Satak 2. Teknik sampling purposive digunakan untuk memilih partisipan yang memiliki karakteristik khusus yang relevan dengan fokus penelitian (Creswell, 2012). Lokasi yang dipilih, SDN Kraton dan SDN Satak 2 di Kediri, memberikan konteks yang relevan untuk menguji media pembelajaran yang dikembangkan, mengingat kedekatan mereka dengan sumber kearifan lokal yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran. Berikut ini adalah diagram alur yang mengilustrasikan tahapan penelitian, dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil



Gambar 1. Alur Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Studi Pendahuluan

a) Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi pendahuluan pada pengembangan media ini adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara di SDN Kraton dan SDN Satak 2. Analisis kinerja dilakukan pada tanggal 20 Februari 2023. Hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Kraton yaitu pembelajaran di sekolah tersebut masih

belum menggunakan media pembelajaran dikarenakan tidak ada waktu untuk membuat media. Hasil observasi di SDN Satak 2 yaitu pembelajaran pada sekolah guru dalam menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa terlihat bosan hanya mendengarkan guru ceramah. Selain itu, siswa lebih suka mengobrol dengan temanya dan suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilakukan analisis kebutuhan yang didasarkan wawancara pada guru kelas. Hasil wawancara dengan guru, guru tidak banyak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak memiliki keterampilan membuat media teknologi. Permasalahan di SDN Kraton tersebut dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran, media yang memiliki keragaman warna, media bisa digunakan oleh siswa dan media pembelajaran berupa digital (teknologi). Permasalahan di SDN Satak 2 dibutuhkan solusi yaitu media yang bisa digunakan dengan berbagai metode pembelajaran, media memiliki gambar yang cukup menarik sehingga menarik perhatian siswa, memudahkan siswa jika melihat karakter gambar, dan media yang sesuai dengan fasilitas sekolah.

b) Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Dari permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri pada SDN Kraton maupun SDN Satak 2 mengembangkan sebuah media pembelajaran digital (teknologi) yang dapat digunakan secara menyeluruh, media yang memiliki keragaman warna, media yang bisa digunakan oleh siswa dan media pembelajaran berbasis digital. Pengembangan produk media yang dimaksud adalah mengembangkan media pembelajaran digital (teknologi) berupa Flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk tersebut diharapkan mampu memberikan kemudahan siswa dalam

memahami materi yang bisa digunakan secara keseluruhan (klasikal), dapat dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran, serta memiliki daya tarik bagi siswa yang menggunakan media tersebut.

c) Desain Awal (Draft) Model

Tahap desain media flipbook digital berbasis kearifan lokal dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2023 sampai 11 November 2023. Desain awal dari media flipbook digital bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Awal Media Flipbook Digital

No	Gambar	Keterangan
1		Sampul depan media : sampul depan media pembelajaran didominasi warna hijau daun dan dengan gambar beberapa tokoh karakter yang ada didalam cerita.
2		Daftar isi: Daftar isi media berisi halaman cerita yang terdapat pada <i>flipbook</i> .
3		Kata pengantar: Kata pengantar media berisikan pesan tentang cerita kearifan lokal yang dapat mencerminkan kekayaan budaya dan nilai-nilai yang diwariskan.
4		Cover awal cerita: Cover awal cerita pada media , digambarkan dengan gambar ilustrasi tokoh didalam cerita.
5		<i>Funfact</i> : <i>Funfact</i> (cerita singkat) atau bisa disebut juga halaman menarik dari cerita tersebut.
6		Cerita <i>flipbook</i> : Halaman selanjutnya, diisi dengan full cerita kearifan lokal Kediri.

2. Pengujian Model Terbatas

a) Hasil Validasi Media

Hasil validasi media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri

Uji validasi media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 20 Januari 2023 dan 23 Januari 2023. Validator ahli media yaitu bapak Sutrisno Sahari., M Pd selaku dosen pada mata kuliah pengembangan media pembelajaran. Dengan hasil validasi pertama perlu perbaikan pada media pembelajaran berupa tambahan gambar, letak posisi teks, penambahan teks cerita yang kurang dan pengurangan kata pada kata pengantar didukung dengan data di lampiran sebagai berikut bukti dan hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Pertama Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri

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

Berdasarkan angket validasi diatas ada beberapa indikator yang mendapatkan poin 5 yaitu aspek, Kesesuaian dengan materi, Kemenarikan media, Ukuran Produk, Kejelasan cerita lokal pada media, Kesesuaian dengan sarana dan prasarana, Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok, Waktu pemakaian media. Indikator

yang mendapat poin 4 yaitu, serasian warna gambar dan tulisan, Kejelasan huruf dan gambar, Kemudahan penggunaan. Hasil validasi pertama membutuhkan perbaikan atau revisi kecil dari Flipbook yang dikembangkan. Saran dan komentar dari validator dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Komentar dan Saran Ahli Media

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

Tabel 4 Hasil Validasi Kedua Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Kesesuaian dengan materi					✓
		Kemenarikan media					✓
		Keserasian warna gambar dan tulisan				✓	
		Kejelasan huruf dan gambar					✓
		Ukuran Produk					✓
2.	Penggunaan media	Kejelasan cerita lokal pada media					✓
		Kesesuaian dengan sarana dan prasarana					✓
		Kemudahan penggunaan					✓
		Media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok					✓
		Waktu pemakaian media					✓
Jumlah Skor		45					
Persentase		90%					

Berdasarkan angket validasi diatas ada beberapa indikator yang mendapatkan poin 5 yaitu aspek kesesuaian materi, kemenarikan media, kejelasan huruf dan gambar, ukuran produk, kejelasan cerita lokal pada media, kesesuaian dengan sarana dan prasarana, kemudahan penguanaan,

media dapat digunakan untuk individu maupun kelompok, waktu pemakaian media. Indikator yang mendapat poin 4 yaitu, keserasian warna gambar dan tulisan. Hasil validasi kedua dapat dihitung menggunakan rumus menurut Riduwan (dalam Rockyane & Sukartiningsih, 2018) adalah:

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

$$\text{Presentase} = \frac{45}{50} \times 100 \%$$

Nilai kevalidan menunjukkan presentase 90%. Hasil presentase akan dicocokkan dengan tabel kevalidan media pembelajaran. Presentase 90% terletak pada rentang 81% - 100% berarti produk termasuk dalam kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi

b) Hasil Materi Validasi

Uji validasi materi mencermati tokoh pada cerita fiksi dilakukan pada tanggal 08 Februari 2024. Validator ahli media yaitu ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku dosen pada Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia (PBSI).

Berdasarkan angket validasi diatas, indikator yang mendapatkan poin 5 yaitu, kesesuaian dengan KI dan Kd. Indikator yang mendapatkan poin 4 yaitu, kesesuaian materi dengan indicator pembelajaran, kesesuaian materi dengan media, kejelasan contoh materi dalam media, kemenarikan penyampaian materi, cakupan materi saling berkaitan, materi dijabarkan secara jelas dan spesifik, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, penyajian materi tersusun sistematis. Indicator yang mendapat poin 3 yaitu, materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi. Secara keseluruhan tidak ada indikator yang mendapatkan poin 2 dan 1. Skor yang diperoleh dari validasi materi pembelajaran dihitung menggunakan rumus menurut Riduwan (dalam Rockyane & Sukatiningsih, 2018) sebagai berikut,

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

$$\text{Presentase} = \frac{44}{55} \times 100 \% = 80 \%$$

Hasil persentase akan dicocokkan dengan kategori kevalidan materi. Nilai kevalidan menunjukkan persentase 80% yaitu pada rentang 61%-80% berarti materi termasuk dalam kategori valid dengan keterangan revisi kecil.

c) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Kraton. Jumlah subyek uji coba yaitu 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 23 Maret 2024. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media Flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan. Pada uji coba terbatas, tahap awal yang dilaksanakan yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk pengujian terbatas, melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media Flipbook digital, melakukan posttest untuk menguji tingkat keefektifan media pembelajaran, memberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil uji coba terbatas ini berupa angket respon guru, angket respon siswa dan hasil posttest. Adapun hasil uji coba terbatas yang telah dideskripsikan sebagai berikut,

d) Hasil Respon Guru

Tabel 6. Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media flipbook digital berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik.					✓
2.	Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media flipbook digital.					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami.				✓	
4.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri dapatmenumbuhkan					✓

	semangat belajar siswa.	
5.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa	✓
6.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.	✓
7	Jenis media aman untuk siswa.	✓
8	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	✓
9	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media <i>flipbook digital</i> jelas dan Menarik.	✓
10	Media media <i>flipbook digital</i> sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.	✓
Jumlah skor		47 %
Persentase		94%

Berdasarkan angket respon guru di atas, aspek penilaian yang mendapatkan poin 5 yaitu aspek, tampilan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik, tidak membutuhkan waktu banyak dalam mengoperasikan media *flipbook* digital, penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, Penggunaan media *flipbook* digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Jenis media aman untuk siswa, Tampilan dan warna yang digunakan dalam media *flipbook digital* jelas dan menarik, Media media *flipbook digital* sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Indikator yang mendapatkan poin 4 yaitu aspek, Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami, Penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa, Penggunaan media *flipbook* digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan tidak ada aspek penilaian yang mendapatkan poin 3, 2, dan 1. Skor yang diperoleh dari angket hasil respon guru kemudian dihitung menggunakan rumus menurut Akbar (dalam Irwan & Hakim, 2021) untuk mengukur kepraktisan dari angket uji

coba kepraktisan oleh guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut,

$$P - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$P - pg = \frac{47}{50} \times 100 \% = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 94%. Hasil yang demikian akan dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri.

e) Data hasil respon siswa diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV SDN Kraton

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa pada uji Coba Terbatas

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

Jumlah Skor	98
Persentase	98%

Berdasarkan angket respon siswa diatas, aspek penilaian yang mendapatkan poin 1 dengan jumlah siswa 10 siswa yaitu indikator kesan senang saat pembelajaran berlangsung, ketertarikan siswa terhadap media, kejelasan huruf, memudahkan dalam pemahaman, kejelasan gambar, konsentrasi siswa Ketika pembelajaran, pembelajaran lebih lanjut dan bahasa yang digunakan. Aspek penilaian yang mendapat nilai 0 dari 10 siswa terdapat 2 siswa yang memilih pilihan tidak yaitu pada indikator penyelesaian tugas dengan media dan kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung. Skor yang diperoleh dari angket hasil respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus menurut Akbar (dalam Irwan & Hakim, 2021) untuk mengukur kepraktisan dari angket uji coba kepraktisan oleh guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$P - au = \frac{98}{100} \times 100 \% = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 98%. Hasil yang demikian akan dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri.

f) Hasil Belajar Siswa (Posttest)

Posttest dilakukan Ketika melakukan uji terbatas yaitu pada tanggal 23 Maret 2023. Berikut adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri.

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

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

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa terdapat 9 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas belajar. Rata - rata hasil belajar dengan posttest pada skala terbatas menunjukkan nilai 80,5. Ketuntasan hasil belajar ini didasarkan pada nilai kriteria ketuntasan sebesar ≥ 75 . Dari data tersebut dihitung ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

$$KBK = \frac{9}{10} \times 100 \% = 90 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 90%. Hasil ini dicocokkan dengan penilaian kriteria efektifitas media secara klasikal dan diperoleh bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat efektif.

g) Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri bisa digunakan untuk uji coba luas atau tidak, sehingga data yang dihasilkan pada bagian keefektifan media pembelajaran diperoleh dari hasil posttest pada uji coba luas. Desain uji coba terbatas media *flipbook* digital telah mengalami revisi sesuai saran dan komentar dari validator ahli media dan validator dari ahli materi. Hasil revisi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel perbedaan media yang belum direvisi dan media yang telah direvisi di bawah ini,

Tabel 9. Desain Model Uji Terbatas

No	Desain sebelum direvisi	Desain setelah direvisi	Keterangan
1			memperingskalimat kata pengantar yang tadinya terlalu bertele-tele menjadi mudah dipahami.
2			Tata letak box teks agar baground yang dibelakang tidak tertutup teks. Jadi lebih ditepikan.
3			Penambahan gambar agar karakter yang terdapat dalam teks cerita muncul.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dapat diperoleh untuk skor respon guru sebesar 47 dengan persentase sebesar 94%. Dengan demikian media dapat digunakan tanpa revisi. Data lain yang diperoleh dari uji terbatas yaitu data ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 90% dengan rata-rata nilai 80,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat digunakan untuk uji coba luas.

3. Pengujian Model Perluasan

a) Deskripsi Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan pada tanggal 01 April 2024. Subjek penelitian di SDN Satak 2 sebanyak 17 siswa. Pengujian skala luas dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri yang dikembangkan. Berikut hasil uji coba skala luas di SDN Satak 2 sebagai berikut:

b) Hasil Respon Guru

Data Hasil respon guru diperoleh dari hasil angket yang telah diisi guru kelas IV di SDN Satak 2.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik.					✓
2.	Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media <i>flipbook</i> digital.					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami.					✓
4.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.					✓
5.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa					✓
6.	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital memudahkan guru dalam menyampaikan					✓

materi pembelajaran.

7	Jenis media aman untuk siswa.	✓
8	Penggunaan media <i>flipbook</i> digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	✓
9	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media <i>flipbook digital</i> jelas dan Menarik.	✓
10	Media media <i>flipbook digital</i> sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi.	✓
Jumlah skor		46
Persentase		92%

Berdasarkan angket respon guru diatas, aspek penilaian yang mendapat poin 5 yaitu pada indikator Tampilan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal secara keseluruhan menarik, Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media *flipbook* digital, Penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, Penggunaan media *flipbook* digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Tampilan dan warna yang digunakan dalam media *flipbook* digital jelas dan Menarik. Indikator yang mendapatkan 4 poin adalah indikator Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami, Penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri relevan dan membantu pemahaman siswa, Penggunaan media *flipbook* digital membuat guru merasa siswa lebih aktif dalam pembelajaran, Media media *flipbook* digital sesuai dengan materi mencermati tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Secara keseluruhan tidak ada aspek penilaian yang mendapatkan poin 3, 2, dan 1. Skor yang diperoleh dari angket hasil respon guru kemudian dihitung menggunakan rumus menurut Akbar dalam (Irawan & Hakim, 2021) untuk mengukur kriteria kepraktisan dari angket uji coba kepraktisan oleh guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut,

$$P - Pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P - Pg = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 92%. Hasil yang demikian akan dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri. data tersebut termasuk dalam rentang 81% - 100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi

c) Hasil Respon Siswa

Data hasil respon siswa diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV SDN Satak 2.

Tabel 11. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas

No	Indikator	Ya	Tidak	Skor
1	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> hari ini membuatmu senang?	10	-	10
2	Apakah Materi mencermati tokoh pada cerita fiksi menarik perhatian mu dengan media <i>flipbook digital</i> ?	10	-	10
3	Apakah Penggunaan media <i>flipbook digital</i> memudahkanmu dalam memahami materi?	10	-	10
4	Apakah Pertanyaan atau tugas mencermati tokoh-tokoh mampu terselesaikan dengan bantuan media <i>flipbook digital</i> ?	10	-	10
5	Apakah Media <i>flipbook digital</i> memiliki tulisan yang jelas?	10	-	10
6	Apakah Tampilan media <i>flipbook digital</i> memiliki gambar yang jelas dan mudah digunakan?	10	-	10
7	Apakah Pembelajaran menggunakan media <i>Flipbook digital</i> membuat suasana kelas menjadi tenang?	8	2	8
8	Apakah Media <i>flipbook digital</i> melatih Konsentrasi belajar saya ketika pembelajaran berlangsung?	9	1	9
9	Apakah Media <i>flipbook digital</i> membuat saya ingin belajar lebih mendalam?	10	-	10
10	Apakah Media <i>flipbook digital</i> menggunakan bahasa dan istilah yang mudah dipahami?	10	-	10
Jumlah Skor				97
Persentase				97%

Berdasarkan angket respon siswa di atas, aspek penilaian yang mendapatkan poin 1 dengan jumlah siswa 10 siswa yaitu indikator kesan senang saat pembelajaran berlangsung, ketertarikan siswa terhadap media, penyelesaian tugas dengan bantuan media, kejelasan huruf, memudahkan dalam pemahaman, kejelasan gambar, pembelajaran lebih lanjut dan Bahasa yang digunakan.

Aspek penilaian yang mendapat nilai 0 dari 10 siswa terdapat 2 siswa yang memilih pilihan tidak yaitu indikator kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung, dan 1 siswa memilih tidak pada indikator konsentrasi siswa ketika pembelajaran. Skor yang diperoleh dari angket hasil respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus Akbar (dalam irawan & hakim, 2021) untuk mengukur kriteria kepraktisan dari angket uji coba kepraktisan oleh siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut,

$$P - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$P - au = \frac{97}{100} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 97%. Hasil yang demikian akan dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri. data tersebut termasuk dalam rumus 81% - 100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

d) Hasil Belajar Siswa (posttest)

Hasil belajar siswapada media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri diukur menggunakan *posttest*. Berikut adalah hasil belajar siswa SDN Satak 2 dengan menggunakan media media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ade Daffa Forland	85	Tuntas
2	Ahmad Hisyam	85	Tuntas
3	Alfi Karimatil	80	Tuntas
4	Amelia Elysia Putri	90	Tuntas
5	Atika Nur Indah	90	Tuntas
6	Aqhila Rekine K.A	95	Tuntas
7	Ardiansyah Wahyu	75	Tuntas
8	Bilqis Nurian Najwa	100	Tuntas
9	Cintia Asmining Tyas	90	Tuntas
10	Febrian Enzonino D	90	Tuntas
11	Febriana Putri K	95	Tuntas
12	Guvina Meisila C	80	Tuntas
13	Johan Widjoyo	75	Tuntas
14	Keyla Atthaya Zahra	85	Tuntas
15	Malika Citra K. A	90	Tuntas
16	Muhamad Zidanf	90	Tuntas
17	Mohammad Azka	85	Tuntas
18	Muhammad Nazwan	100	Tuntas
19	Mukhamad Ryeza Q	80	Tuntas
20	Rafando Maha V	95	Tuntas

21 Refan Dwi Nur C	85	Tuntas
22 Revi Ramadhani	100	Tuntas
23 Risma Yuni Wijayanti	90	Tuntas
24 Salsabila Dwi Aprilia	100	Tuntas
25 Septa Amin Nur	95	Tuntas
26 Vallenia Nurnia R	80	Tuntas
27 Viko Riski Pratama	70	Tidak Tuntas
28 Ainur Rohman	95	Tuntas
Jumlah	2470	-
Rata- Rata	88	-

Berdasarkan tabel 12 dapat dilihat bahwa terdapat 27 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas belajar. Rata-rata hasil belajar dengan *posttest* pada skala luas menunjukkan nilai 88. Ketuntasan hasil belajar ini didasarkan pada nilai kriteria ketuntasan sebesar ≥ 75 . Dari data tersebut dihitung ketuntasan belajar secara klasikal sebagai berikut,

$$KBK = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$
$$KBK = \frac{27}{28} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 96%. Media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri termasuk kedalam kategori sangat efektif.

e) Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Hasil uji coba luas menyatakan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran uji coba skala luas. Dari hasil uji coba luas didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 88 dengan presentase siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebesar 96% dapat diartikan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi siswa kelas IV sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat direfleksikan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri dapat digunakan sebagai media pendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Validasi Model

a) Deskripsi Hasil Uji Validasi

Uji validasi yang dilakukan pada media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri yaitu uji validasi media dan uji validasi materi mencermati tokoh pada cerita fiksi. Uji validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang akan diuji cobakan di sekolah dasar baik uji coba terbatas maupun uji coba luas.

b) Interpretasi Hasil Uji Coba Validasi

Uji validasi media dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 20 Januari 2023 dan 23 Januari 202. Pada tanggal 20 Januari 2023 hasil validasi media menunjukkan adanya revisi kecil. Pada tanggal 23 Januari 2023 media divalidasi kembali dengan hasil validasi kedua oleh ahli media pembelajaran yang sama dan menunjukkan persentase sebesar 90%. Hasil tersebut termasuk pada kategori sangat valid dengan keterangan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023. Hasil oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 80%. Hasil tersebut termasuk pada kategori valid yang berarti dapat digunakan dengan revisi kecil.

c) Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

1) Kevalidan

Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket validasi media menunjukkan persentase sebesar 90% yang berarti media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil skor pada angket validasi materi menunjukkan persentase sebesar 80% yang berarti materi pada media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri termasuk dalam kategori valid.

2) Kepraktisan

Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket respon guru pada uji coba terbatas menunjukkan persentase sebesar 94 % dan pada uji coba luas sebesar 92%.. Hasil perhitungan angket respon siswa pada skala terbatas menunjukkan

persentase sebesar 98% dan pada skala luas sebesar 97%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pop up papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis.

3) Keefektifan

Hasil perhitungan dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil pada uji coba terbatas sebesar 90%. Hasil perhitungan dan analisis pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 96%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan sangat efektif.

4) Desain Akhir Model

Desain akhir model ini didasarkan dari saran dan komentar validator baik ahli media maupun ahli materi. Komentar dan saran yang diberikan digunakan untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Penyempurnaan dilakukan menghasilkan media yang siap untuk digunakan pada uji coba terbatas maupun luas. Adapun desain akhir dari media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri.

Tabel 33. Desain Akhir Media Flipbook Digital

No	Gambar	Keterangan
1		Sampul depan media: Sampul depan media pembelajaran di dominasi warna hijau daun dan dengan gambar beberapa tokoh karakter yang ada didalam cerita.
2		Daftar isi: Daftar isi media berisi halaman cerita yang terdapat pada flipbook.
3		Kata pengantar: Kata pengantar media berisikan tentang pesan penulis kepada pembaca.

4		Cover awal cerita: Cover awal cerita pada media, digambarkan dengan gambar ilustrasi tokoh didalam cerita.
5		Funfact: Funfact (cerita singkat) atau bisa disebut juga halaman menarik dari cerita tersebut.
6		Cerita flipbook: Halaman cerita diisi oleh cerita beserta gambar karakter yang ada pada paragraf cerita itu.

B. Pembahasan

1. Spesifikasi Model

Spesifikasi media flipbook digital yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini gabungan dua media pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan fungsi media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Media flipbook digital ini membantu siswa dalam memahami materi seperti mencermati tokoh pada cerita fiksi. Media flipbook digital ini membantu siswa dalam memahami materi seperti mencermati tokoh pada cerita fiksi. Media yang dikembangkan berupa buku digital berukuran 1080 x 1080 px yang di design menggunakan aplikasi ibis paint&coloring dan ilustrasi di design pada aplikasi Adobe Illustrator&InDesign. Media ini juga memanfaatkan link HTML heyzone untuk mengubah pdf buku menjadi flipbook.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Berdasarkan analisis yang diperoleh ketika mengembangkan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri dari desain awal hingga desain akhir ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri.

a) Prinsip-prinsip media flipbook digital

Prinsip media yang digunakan pada media ini yaitu memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang padat dengan mudah. Media ini juga menerapkan

prinsip yang dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan siswa aktif dalam proses belajar mengajar atau student center. Media ini juga menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena memakai alat teknologi.

b) Keunggulan media flipbook digital

Keunggulan dari media yang dikembangkan yaitu, (1) memiliki tampilan yang menarik dengan mengkombinasikan alat teknologi, (2) mampu menjelaskan materi dan cerita lewat gambar karakter yang ada pada media, (3) meninggalkan kesan pada pengguna sehingga mudah diingat mudah digunakan, (4) penggunaannya mudah dalam pembelajaran, dan (5) kejelasan gambar dan huruf sehingga memudahkan siswa memperhatikan dari tempat duduk masing masing.

c) Kelemahan media flipbook digital

Kelemahan dari media yang dikembangkan yaitu, (1) membutuhkan ketrampilan khusus dalam pembuatannya, (2) hanya dapat disajikan dalam bentuk visual saja, (3) media flipbook digital memakan banyak waktu dalam pembuatan desain gambar dan proses pewarnaan, (4) memerlukan alat teknologi seperti laptop, LCD dan proyektor untuk menayangkannya.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a) Faktor pendukung implementasi media flipbook digital

Faktor pendukung implementasi media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri yaitu, (1) pemilihan model STAD pembelajaran yang sesuai dengan media dan karakteristik siswa, (2) penyediaan fasilitas oleh sekolah berupa LCD, Proyektor, media pembelajaran, (3) kemampuan mengkoordinasi siswa dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. (4) Antusias & ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri.

b) Faktor penghambat implementasi media flipbook digital

Faktor penghambat implementasi media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri yaitu, (1) perlukannya

teknologi seperti lcd, proyektor dan jaringan internet yang memadai (2) perlukannya beberapa kali revisi untuk mendesign multimedia pada bagian karakter tokoh di cerita fiksi lokal, (3) perlu perbaikan dibagian materi dengan tambahan design. (5) perlu penambahan cara penggunaan multimedia untuk mempermudah siswa dalam pengimplementasian media

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran flipbook digital yang ditujukan untuk materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi. Berdasarkan hasil uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, dikatakan bahwa media flipbook digital dengan materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi layak digunakan. Kesimpulan hasil penelitian ini disebutkan sebagai berikut:

1. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator flipbook digital membutuhkan 2 kali validasi. Pada validasi pertama mendapat hasil skor 80%. Pada validasi media yang kedua mendapat hasil skor 90% dengan kriteria sangat efektif. Pada tahap validasi materi, validator membutuhkan 1 kali dengan hasil skor 80%. Skor termasuk kriteria efektif.
2. Pada tahap kepraktisan media flipbook digital sebelum melakukan uji coba perlu juga validasi ke guru kelas untuk menguji kepraktisan media tersebut. Hasil angket respon guru pada uji terbatas 94% dan pada uji coba luas 92% dinyatakan sangat praktis. Hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba terbatas 98% dan pada uji coba luas 97%.
3. Pada tahap keefektifan dilakukan uji coba melalui soal evaluasi dengan hasil perhitungan dan analisis pada uji coba luas menunjukkan presentase sebesar 88% yang berarti uji coba keefektifan flipbook digital ini tuntas dan memiliki kriteria sangat efektif. Penelitian ini mencapai nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan kriteria sangat baik

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat diberikan diantaranya,

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
2. Bagi guru diharapkan dapat mengubah cara pandang pembelajaran yang terpaku pada papantulis dengan menggunakan media pembelajaran dan diharapkan bisa mengembangkan media flipbook ini lebih baik lagi. Tidak hanya untuk media ini saja namun media-media yang lain sehingga guru akan semakin variative dalam mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih inovatif dari media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri ini. Perhatikan juga bahan media yang akan dikembangkan sehingga media dapat digunakan dalam jangka Panjang.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Susanto. (2013) Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dsar Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aminudin. (2010). Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Sinar Baru Algesindo.
- Arsyad, Azhar. (2016) Media Pembelajaran, Jakarta : Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra (2020). Model-model Pembelajaran Matematika. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aziez, Furqorul 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.
- Ma'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.
- Nurgiyantoro, 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>
- Wibowo, A., & Gunawan. (2015). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah: Konsep, strategi, dan Implementasi*. Pustaka. Pelajar