

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK*  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**FUAD HANIKATUR ROHMAH**

**NPM.2086206036**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI)  
TRENGGALEK PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**

**2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *FLIPBOOK*  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh :**

**FUAD HANIKATUR ROHMAH**

**2086206036**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP PGRI)  
TRENGGALEK PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)**

**2024**

**MOTTO :**

“Renanaku Bisa Saja Jadi Wacana , Tapi Rencana Allah Sudah Pasti Luar Biasa “  
“Hadiah Terbaik Adalah Apa Yang Kamu Miliki, Dan Takdir Terbaik Adalah Apa Yang Sedang Kamu Jalani “( Ust. Agam fachrul )

**PERSEMBAHAN :**

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta, Bapak Mahmud dan Ibu Siti Solikhah pilar kekuatanku, sumber inspirasiku, dan cahaya penuntunku, Setiap pengorbanan dan usaha kalian adalah motivasi terbesarku untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik. Serta untuk adikku tersayang, Fuad lailatul fitriah yang selalu memberikan senyuman dan keceriaan yang selalu membuat hari-hariku lebih berwarna. Kamu adalah penyemangatku untuk terus maju dan menyelesaikan tugas ini dengan baik. Semoga keberhasilan ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagimu untuk selalu berusaha mencapai impianmu

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Fuad Hanikatur Rohmah

NPM : 2086206036

Judul : Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Trenggalek, 10 Juni 2024

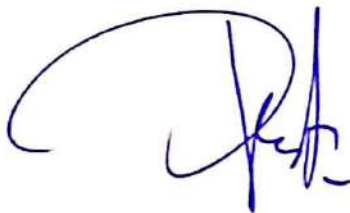
Dosen Pembimbing I,



**Wahyu Nugroho M.Pd.**

NIDN. 0726049203

Dosen Pembimbing II



**Diyanti Jati Pratiwi, M.Pd.**

NIDN. 0711079304

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Fuad Hanikatur Rohmah

NPM : 2086206036

Judul : Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal  
Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Di Sekolah  
Dasar.

Telah diuji dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Ketua : ANGGA SETIAWAN, M.Pd.  
NIDN: 0725049401



2. Sekretaris : YOVITA PUSPASARI, S.Pd., M.Pd.  
NIDN: 0704069501



Mengesahkan,

STKIP PGRI Trenggalek



Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.

NUPN: 9907006131

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fuad Hanikatur Rohmah

NPM : 2086206036

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau fikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan

Maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Trenggalek, 10 Juni 2024



**Fuad Hanikatur Rohmah**

NPM. 2086206036

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pintar lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat peneliti selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini peneliti susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, melalui Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dan Pusat Layanan Pembiayaan Pendidikan (PUSLABDIK) selaku penyandang dana Program Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIP-K) yang telah memberikan kesempatan kepada kami dalam melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi di STKIP PGRI Trenggalek. Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) selaku pengelola dana yang profesional dan transparan, yang memastikan program KIP-K dapat berjalan dengan lancar dan tepat sasaran. monitoring dan evaluasi perkembangan mahasiswa penerima beasiswa.
3. Bapak Agus Budi Santoso, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD memberikan kesempatan penyusunan skripsi. Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terciptanya skripsi ini.
4. Bapak Wahyu Nugroho, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Diyanti Jati Pratiwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penyusunan skripsi ini.
6. Pihak SD Negeri 1 Kelutan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.

7. Pihak SD Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
8. Pihak SD Negeri 2 Gondang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
9. Bapak Mahmud dan Ibu Siti Sholikhah selaku orang tua peneliti yang senantiasa mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
10. Adikku Fuad Lailatul Fitriah yang selalu memberikan senyuman, keceriaan, dan dukungan yang selalu membuat hari-hari lebih berwarna. penyemangat untuk terus maju dan menyelesaikan tugas ini dengan baik.
11. My best friends, Sintia Yuliana, Andhia Nova, Viola Nindi, Yunisa Endarwati, Kesuma w, Salsa Bella, terimakasih sudah menjadi teman baik selama menempuh perkuliahan ini dan mengajarkan banyak hal.
12. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang tidak disengaja. Kritik dan saran demi penyempurnaan penulisan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini berguna untuk menambah pengetahuan pembaca.

Trenggalek, 29 Mei 2024

Peneliti

## ABSTRAK

Judul : Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. Oleh : Fuad Hanikatur Rohmah. NPM : 2086206036 Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

**Kata Kunci** : *Bahan Ajar Flipbook ; Berbasis Kearifan Lokal ; Literasi Budaya*

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukannya permasalahan yaitu pembelajaran IPAS menggunakan bahan cetak berupa buku ajar kurang diminati siswa. Sering kali siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan penggunaan sumber belajar terbatas pada buku teks yang ada. Penggunaan bahan cetak yang kurang menarik dalam hubungannya dengan materi yang tidak sesuai dengan lingkungan siswa, mengurangi motivasi siswa untuk belajar IPAS dan mengurangi hasil belajar siswa dalam IPAS. Dalam belajar IPAS khususnya materi kerajaan dan peninggalan sejarah siswa belajar melalui buku teks dan siswa memiliki akses terbatas pada sumber informasi tentang materi maka sulit untuk mencapai peningkatan literasi budaya yang diharapkan.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV di sekolah dasar. Peneliti ingin memberikan motivasi kepada guru dalam mengajar dengan menggunakan bahan ajar *flipbook*. Selaras hal tersebut, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam menangani hambatan dan perbaikan kegiatan belajar mengajar menggunakan bahan ajar *flipbook* untuk meningkatkan literasi budaya siswa, serta memberikan inspirasi bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian serupa.

Untuk mendapatkan gambaran hasil penelitian yang maksimal peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Kelutan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek, dengan objek penelitian sejumlah 22 siswa, SDN 2 Karang Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek, dengan objek penelitian sejumlah 11 siswa SDN 2 Gondang Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek, dengan objek penelitian sejumlah 10 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development (RnD). Menggunakan model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian) , *Design* (Perancangan) , *Developmen* (Pengembangan) , dan *Disseminate* (Penyebaran) . Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling pada seluruh siswa kelas IV SDN 1 Karangsoko, SDN 1 Kelutan Kecamatan, SDN 2 Karang dan SDN 2 Gondang.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, observasi, angket ahli bahan ajar, angket ahli materi, angket ahli bahasa, angket praktisi, angket literasi budaya dan angket respon siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Paired Sample T-Test dengan bantuan Software SPSS 25.0.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai 0,00 ( $<0,05$ ) sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar *Flipbook* berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *Flipbook* berbasis kearifan lokal Kabupaten Trenggalek efektif digunakan sebagai peningkatan literasi budaya siswa kelas IV di sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Istilah .....	11
1.7 Cakupan Dan Batasan Penelitian .....	12
1.8 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	15
2.1.1 Peengertian Literasi Budaya .....	15
2.1.1.1 Pengertian Budaya .....	15
2.1.1.2 Prinsip Dasar Literasi Budaya.....	15
2.1.1.3 Indikator Literasi Budaya .....	17
2.1.2 Bahan Ajar .....	18

2.1.2.1 Pengertian Bahan Ajar .....	18
2.1.2.2 Jenis Jenis Bahan Ajar .....	18
2.1.3 Bahan Ajar <i>Flipbook</i> .....	19
2.1.3.1 Pengertian Bahan Ajar <i>Flipbook</i> .....	19
2.1.3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Bahan Ajar.....	19
2.1.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan .....	20
2.1.4 Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	21
2.1.4.1 Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal .....	21
2.1.4.2 Manfaat Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Kearifan Lokal .....	21
2.1.5 Kearifan Lokal Trenggalek .....	22
2.1.5.1 Pengertian Kearifan Lokal .....	22
2.1.5.2 Konteks Sejarah Dan Budaya Trenggalek .....	23
2.1.5.3 Pentingnya Pelestarian Kearifan Lokal Trenggalek.....	25
2.1.9.3 Manfaat Bahan Ajar Flipbook Berbasis Kearifan Lokal.....	25
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	27
2.3 Kerangka Berfikir.....	30
2.4 Rancangan Model.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	34
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	34
3.2.1 Tahab Define ( Pendefinisian) .....	34
3.2.2 Tahab Design ( Perancangan ).....	36
3.2.3 Tahab Developmen ( Pengembangan ).....	37
3.2.4 Tahab Disseminate ( Penyebaran ).....	38
3.3 Waktu, Tempat Dan Subyek Penelitian dan Pengembangan.....	39
3.3.2 Waktu dan tempat penelitian .....	39
3.3.2 Subjek Penelitian Dan Pengembangan .....	40
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.4.1 Wawancara .....	42
3.4.2 Observasi .....	43
3.4.3 Tes .....	44

3.4.4 Angket .....	45
3.5 Teknik Analisis Data .....	51
3.5.1 Analisis Data Kuantitatif .....	65
<b>BAB IV HASIL DAN PENELITIAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....	66
4.2 Hasil Penilaian/Validasi Pakar Atau Praktisi .....	77
4.3 Hasil Uji Coba Produk .....	88
4.4 Diskusi/Kajian Prodok Ahir .....	109
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	113
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>114</b>
5.1 Simpulan .....	114
5.2 Saran.....	115
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.2	Penelitian Yang Relevan	28
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	40
Tabel 3.2	Populasi Siswa SD Trenggalek	41
Tabel 3.3	Kisi Kisi Lembar Wawancara	43
Tabel 3.4	Kisi Kisi Lembar Observasi	44
Tabel 3.5	Kisi Kisi Tes Untuk Meningkatkan Literasi Budaya	45
Tabel 3.6	Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Materi	46
Tabel 3.7	Indikator Angket Validasi Materi	46
Tabel 3.8	Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Bahasa	47
Tabel 3.9	Indikator Angket Validasi Bahasa	47
Tabel 3.10	Kisi Kisi Instrumen Angket Validasi Bahan Ajar	48
Tabel 3.11	Indikator Angket Validasi Bahan Ajar	48
Tabel 3.12	Kisi – kisi Penilaian Angket Praktisi	49
Tabel 3.13	Indikator Penilaian Angket Praktisi	49
Tabel 3.14	Kisi Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	50
Tabel 3.15	Indikator instrumen angket respon siswa	50
Tabel 3.16	Skor Penilaian Skala Likert Kevalidan Ahli	52
Tabel 3.17	Kriteria Penilaian Angket Validasi	53
Tabel 3.18	Kriteria Penilaian Data Angket Praktisi	54
Tabel 3.19	Kriteria Penilaian Data Angket literasi budaya	56
Tabel 3.20	Kriteria Penilaian Data Angket Respon Peserta Didik	57
Tabel 3.21	Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal	61
Tabel 3.22	Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal	62
Tabel 3.23	Kategori Tafsiran N-Gain	64
Tabel 4.1	Sketsa dan kerangka Flipbook berbasis kearifan lokal.	69
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Ahli Bahan Ajar	78
Tabel 4.3	Saran dan Komentar Ahli Bahan Ajar	79
Tabel 4.4	Analisis Data Ahli Bahan Ajar	80
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Ahli Materi	81
Tabel 4.6	Saran dan Komentar Ahli Materi	82
Tabel 4.7	Analisis Data Ahli Materi	82
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	83
Tabel 4.9	Saran dan Komentar Ahli Bahasa	84
Tabel 4.10	Analisis Data Ahli Bahasa	84
Tabel 4.11	Rekapitulasi Uji Ahli	85
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi	86
Tabel 4.13	Saran dan Komentar Praktisi	87

Tabel 4.14	Analisis Data Praktisi	87
Tabel 4.15	Deskripsi Soal Literasi Budaya Skala kecil	88
Tabel 4.16	Kategori Deskripsi Data Soal Pre Test Post Test	89
Tabel 4.17	Nilai Pre Test Dan Post Test Soal Literasi Budaya Siswa Skala Kecil	89
Tabel 4.18	Rekapitulasi Hasil Data Pre-test dan Post-test Skala Kecil	90
Tabel 4.19	Kriteria Penilaian Angket Literasi Budaya Siswa Skala Kecil	90
Tabel 4.20	Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Angket literasi budaya	91
Tabel 4.21	Hasil Angket Respon siswa uji skala kecil	92
Tabel 4.22	Kritik dan Saran Respon siswa uji skala kecil	93
Tabel 4.23	Deskripsi Soal Literasi Budaya Skala Lapangan	94
Tabel 4.24	Kategori Deskripsi Data Soal Pre Test Post Test	94
Tabel 4.25	Nilai <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Soal Literasi Budaya Siswa Skala Lapangan	94
Tabel 4.26	Rekapitulasi Kategori Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Skala lapangan	96
Tabel 4.27	Kriteria Penilaian Angket Literasi Budaya Siswa Skala lapangan	96
Tabel 4.28	Rekapitulasi Kategori Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Angket literasi budaya	97
Tabel 4.29	Hasil Angket Respon siswa uji skala lapangan	98
Tabel 4.30	Kritik dan Saran Respon siswa uji skala lapangan	99
Tabel 4.31	Hasil uji validitas	101
Tabel 4.32	Hasil uji Hasil Uji Reliabilitas	102
Tabel 4.33	Hasil uji Hasil Uji Kesukaran Soal	103
Tabel 4.34	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	103
Tabel 4.35	Hasil uji Hasil Uji Daya Pembeda	104
Tabel 4.36	Kriteria Indeks Daya Beda	104
Tabel 4.37	Hasil Uji Normalitas	105
Tabel 4.38	Hasil Uji Homogenitas	106
Tabel 4.39	Uji Beda ( t )	107
Tabel 4.40	Hasil uji Uji Keefektifan (N-Gain)	108

## DAFTAR GAMBAR

<b>NO.</b>	<b>Judul Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Kerangka Berfikir Menggunakan Model Pengembangan 4D	31
Gambar 2.4	Bagian Desain <i>Flipbook</i> Berbasis Kearifan Lokal	32
Gambar 3.1	Langkah Langkah Pengembangan 4D	34

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Persetujuan Judul	122
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	123
Lampiran 3	Surat Balasan Penelitian	126
Lampiran 4	Hasil uji Validasi /Praktisi	129
Lampiran 5	Lembar Tabulasi	141
Lampiran 6	Modul Ajar	146
Lampiran 7	Hasil Wawancara	167
Lampiran 8	Hasil Observasi	168
Lampiran 9	Hasil <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>	169
Lampiran 10	Hasil Angket Literasi Budaya	187
Lampiran 11	Hasil Angket Respon Siswa	195
Lampiran 12	Biodata Penulis	201
Lampiran 13	Dokumentasi	202
Lampiran 14	Kartu Bimbingan Skripsi	205
Lampiran 15	Validasi Rujukan	206

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Transformasi pendidikan terjadi sejalan dengan perkembangan teknologi yang mencakup berbagai lingkup kehidupan. Kemajuan ilmu *pengetahuan* akan berjalan beriringan dengan kemajuan teknologi yang memunculkan berbagai inovasi dan kreasi sehingga memberikan kemudahan dan cara baru bagi manusia dalam melakukan aktivitasnya. Bidang teknologi informasi adalah salah satu bidang yang mengalami lompatan besar dalam inovasi dan kreasi sehingga memberi dampak positif serta cara baru bagi manusia untuk beraktivitas dalam dekade terakhir. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang sedang meningkatkan mutu pendidikan guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan diharapkan untuk mencetak manusia menjadi lebih baik dan bermartabat. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar jadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya

untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56 tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya, satuan pendidikan perlu mengembangkan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, merdeka belajar mandiri dan kreatif memiliki dua makna: proses atau metode belajar dan karakteristik setiap siswa. Sebagai proses mandiri belajar, siswa bertanggung jawab mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi belajarnya. Sebagai karakteristik, siswa melakukan proses pembelajaran secara terbuka, memiliki inisiatif, mempunyai tujuan belajar, dan mampu menyelesaikan persoalan-persoalan dalam belajarnya. Semua ini dilakukan siswa tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di luar kelas agar kemampuan dan potensinya semakin meningkat Oishi (2020:34-35).

Permendiknas Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu proses

pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik agar dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut.

Indonesia sejak mengalami masa pandemi Covid-19 juga mulai menyesuaikan proses pembelajarannya, mulai dari hybrid dan daringpun mulai dilaksanakan di semua sekolah di Indonesia tidak terkecuali tingkat SD. Perubahan ini menjadikan pendidik harus menyesuaikan dengan keadaan yang banyak melibatkan media dalam proses pembelajarannya karena mau tidak mau proses pembelajaran daring akan menggunakan media sebagai alat bantu. Perubahan proses pembelajaran sekarang yang mengarah kepada pembelajaran secara daring membuat guru dituntut mampu membuat bahan ajar yang efektif bagi siswanya. Bahan ajar adalah segala informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis yang menampilkan secara utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan juga digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar di masa daring menuntut guru untuk kreatif untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, terutama siswa SD. Ada banyak bahan ajar yang digunakan, salah satunya adalah *flipbook* Digital. *Flipbook* digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat merubah file menjadi format flash flipping book. Flipbook membuat buku digital menjadi mempunyai kemampuan untuk menjadi animasi flipping flash sehingga menarik yang membuat penggunaannya merasakan interaktif terhadap buku digital tersebut.

Satu diantara teknologi yang dapat dipakai untuk mendesain bahan ajar elektronik ialah flipbook. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017: 190-201 ) mengemukakan bahwa “ penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahan

ajar elektronik yang lebih menarik. Karena flipbook dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya”. Sejalan dengan pernyataan tersebut Menurut Yusuf (2019:35-40) mengemukakan bahwa “ *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Adapun kelebihan dari *Flipbook* yaitu peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, dapat menghilangkan kebosanan peserta didik, karena media yang digunakan lebih bervariasi.”

Sementara itu, menurut Shufa (2018: 48-55) mengemukakan bahwa “pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada pengetahuan tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap keberagaman di lingkungan sekitar siswa, agar dapat menjaga kearifan lokal daerah setempat di tengah era globalisasi sekarang ini.” Selaras dengan hal itu pandangan dari Wagiran dkk (2016: 1201-2503) berpendapat bahwa “kearifan lokal adalah pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan pada suatu daerah yang turun-temurun menjadi warisan dan tetap dipegang untuk dijadikan pedoman dalam bertindak dengan benar dalam kehidupan.”

Dalam konteks pengembangan literasi budaya, bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan mengapresiasi keberagaman budaya. Dengan menggabungkan teknologi modern seperti *flipbook* dengan nilai-nilai lokal, kita dapat menciptakan sarana yang menarik dan informatif untuk memperluas cakrawala literasi budaya.

Literasi budaya juga memiliki peran yang penting dalam upaya memahami dan merawat keberagaman budaya. Sejalan dengan pernyataan tersebut “Literasi budaya merupakan pemahaman tentang keadaan budaya dan perbedaan antara budaya yang bertujuan mewujudkan harmonisasi dan melestarikan kebudayaan.” (Yusuf, dkk., 2019:143-150). Tujuan literasi budaya berupaya untuk membantu peserta didik untuk saling memahami budaya-budaya yang berbeda sebagai wujud kecintaan terhadap bangsa dan negara. Adapun manfaat literasi budaya dalam aspek kehidupan. Salah satunya berperan penting dalam membangun bangsa yang beradab. Melalui literasi budaya diharapkan dapat meminimalisir sikap individualis, menghindari ego kelompok, menghindari kesalahpahaman, dan mendorong kerja sama.

Melalui wawancara dan observasi guru kelas IV di SDN 1 Kelutan kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek, pembelajaran IPAS menggunakan bahan cetak kurang diminati siswa. Penggunaan bahan cetak yang kurang menarik dalam hubungannya dengan materi yang tidak sesuai dengan lingkungan siswa, mengurangi motivasi siswa untuk belajar IPAS dan mengurangi hasil belajar siswa dalam IPAS. Saat ini siswa sangat tertarik dengan TIK dan ingin memanfaatkan TIK dalam pembelajaran tetapi tidak mampu dipenuhi oleh guru mereka. Mereka menginginkan bahan ajar tidak hanya berupa bahan cetak tetapi bahan ajar yang lebih menarik, efektif, interaktif, dan berbasis digital. Siswa saat ini berada pada jaman yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Kemampuan menggunakan TIK siswa kelas IV SD sudah baik dan mampu menggunakan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu,

guru harus mampu menjawab permintaan siswanya dengan cara menyusun bahan ajarnya sendiri sebagai upaya pemenuhan kebutuhan bagi siswanya.

Melalui wawancara guru kelas IV di SDN 1 Gondang kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek, terdapat permasalahan terkait sumber belajar yang kurang variatif sehingga belum memfasilitasi pada pembelajaran IPAS. pembelajaran IPAS menggunakan bahan cetak berupa buku ajar kurang diminati siswa. Siswa kurang responsif, kreatif, dan kritis, minat siswa rendah karena materi IPAS dianggap materi hafalan yang membosankan. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih rendah. Permasalahan lain adalah terbatasnya buku ajar yang digunakan oleh guru. Saat ini buku ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran belum memerhatikan kondisi siswa dan lingkungannya karena pada umumnya guru hanya memanfaatkan buku teks terbitan pemerintah sebagai pegangan dalam pembelajaran.

Melalui wawancara guru kelas IV di SDN 2 Karang, Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek, pembelajaran IPAS menggunakan bahan cetak berupa buku ajar kurang diminati siswa. Sering kali siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan metode mengajar guru yang masih bersifat konvensional dan penggunaan sumber belajar terbatas pada buku teks yang ada. Penggunaan bahan cetak yang kurang menarik dalam hubungannya dengan materi yang tidak sesuai dengan lingkungan siswa, mengurangi motivasi siswa untuk belajar IPAS dan mengurangi hasil belajar siswa dalam IPAS. Guru mengajarkan isi buku teks dan siswa memiliki akses terbatas pada sumber informasi tentang materi kerajaan dan peninggalan sejarah maka sulit untuk

mencapai peningkatan literasi budaya yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar (berbasis kearifan lokal) yang menggambarkan peninggalan sejarah di kabupaten trenggalek sehingga guru dapat dengan mudah mengajarkan mata pelajaran yang perlu dikuasai siswa.

Indonesia memiliki akar kuat berkaitan dengan budaya literasi. Realita saat ini justru menunjukkan rendahnya literasi Indonesia, dibuktikan melalui beberapa pengujian atau survei. Menurut kementrian pendidikan dan kebudayaan (2024) Survei PISA selama 10 tahun terakhir menunjukkan bahwa literasi dan numerasi peserta didik Indonesia masih di bawah kompetensi minimal, dengan perubahan yang belum signifikan akibat krisis pembelajaran yang bertahun-tahun merundung Indonesia. Krisis ini antara lain disebabkan karena ketimpangan antarwilayah dan kelompok sosial-ekonomi, serta disparitas teknologi pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, transformasi pembelajaran menjadi prioritas utama yang memerlukan percepatan. Tingkat literasi pelajar-pelajar di Indonesia masih rendah dibandingkan negara-negara lainnya progame for international student assessment (PISA) Pada survei tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-62 dari 70 negara yang disurvei central conecticut state university (CCSU) Indonesia rangking 60 dari 61 negara yang disurvei. Oleh karenaitu peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan literasi budaya.

Permasalahan tersebut menjadi kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar flipbook pada Mata pelajaran IPAS kelas IV Topik A Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu. Dengan adanya media pembelajran berbentuk *flipbook* ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, didalamnya terdapat

ilustrasi contoh yang biasa ditemukan di lingkungan sekitar siswa yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan penggunaan *flipbook* ini dapat membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi karena dioperasikan langsung oleh siswa seperti membuka dan menutup lembaran buku melalui digital. Pembuatan media pembelajaran *flipbook* ini memanfaatkan software canva.

Bahan ajar *flipbook* berisi materi Mata pelajaran IPS kelas IV Topik A Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu dengan materi kerajaan dan peninggalan sejarah membahas mengenai peninggalan sejarah kerajaan pada masa lampau, materi tersebut di integrasikan dengan kearifan lokal yang ada di kabupaten Trenggalek dengan harapan dapat menambah pengetahuan budaya lokal dan pembelajaran yang lebih bermakna dalam menjaga dan melindungi kearifan lokal tersebut.

Mendukung hal tersebut juga, (thihelmi, 2021:217) pada penelitiannya menyebutkan bahwa “*Flipbook* dapat meningkat hasil belajar peserta didik yang cenderung menurun selama masa pandemi.” Seperti halnya buku (Nafiah dalam Afwan,2020: 1003-1012) Dalam penelitiannya tersebut juga didapatkan hasil bahwa “*Flipbook* dapat meningkatkan empati siswa.” Penelitian sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* dilakukan oleh (oisyanita, 2019: 41). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar elektronik yang dikembangkan. Bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* dinyatakan valid oleh ahli dengan pemerolehan skor 4,1. Berdasarkan angket peserta didik memperoleh skor 85,9%, hal ini berarti bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil tersebut,

disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Dari penelitian tersebut di atas, didapatkan hasil bahwa *flipbook* mempunyai dampak positif pada siswa. *Flipbook* memberikan pengalaman belajar siswa yang menggunakan banyak indra, karena perbedaan *flipbook* dengan buku biasa adalah disini siswa dapat menggunakan banyak indranya. Ini juga sesuai dengan teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa semakin banyak indra dilibatkan dalam proses belajar, maka peluang semakin utuhnya informasi tertangkap oleh indra semakin besar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud meneliti kajian tersebut sehingga pembelajaran yang berlangsung di SDN 1 Kelutan dapat menjadikan peserta didik tertarik dengan pelajaran IPAS untuk itu peneliti akan mengadakan penelitian tentang **"Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Kelas IV di Sekolah Dasar"**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum efektifnya proses pembelajaran dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang selama ini berlangsung masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu metode ceramah.

2. Masih banyak peserta didik yang kurang bersemangat dalam belajar IPAS, sehingga keaktifan dan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum tercapai secara maksimal.
3. Pendidik dan peserta didik belum memanfaatkan media digital, seperti *flipbook*, sebagai sarana pembelajaran.
4. Rendahnya literasi budaya karena kurangnya bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini fokus masalah dibatasi sebagai berikut :

1. Kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga hanya berfokus pada papan tulis
3. Siswa bermain sendiri saat pembelajaran
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif
5. Guru masih menggunakan bahan ajar yang kurang menarik sehingga terkesan monoton

6. Guru jarang menggunakan bahan ajar sehingga hanya berfokus pada papan tulis
7. Tidak semua guru mampu untuk mendemonstrasikan materi secara tepat kepada siswa
8. Siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
9. Guru masih menggunakan bahan ajar yang kurang menarik sehingga terkesan monoton.
10. Literasi budaya siswa rendah karena kurangnya bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal
11. Guru belum mengembangkan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal ?
2. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal ?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar *flipbook* pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal ?

4. Bagaimana kevalidan penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran IPAS materi kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal ?
5. Bagaimana efektivitas penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran IPAS materi kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pembelajaran pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal
2. Mengembangkan bahan ajar digital pada pembelajaran IPAS materi kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal
3. Mengidentifikasi pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal
4. Mengidentifikasi kevalidan dan efektivitas penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah dengan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Secara Teoritis

1. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi tambahan untuk penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran *Flipbook*.
2. Sebagai pedoman peningkatan minat literasi budaya kelas IV sekolah dasar dengan bantuan bahan ajar *flipbook*.

### 1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat literasi budaya siswa kelas IV sekolah

2. Bagi peserta didik

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar

3. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan motivasi dalam upaya menyempurnakan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan literasi budaya siswa melalui pengembangan *flipbook* sebagai bahan ajar pembelajaran.

### 1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Untuk menghindari luasnya lingkup penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal ini di tinjau dalam hal meningkatkan literasi budaya dan kewargaan
2. Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal ini menggunakan model penelitian 4D
3. Penelitian dibatasi pada pokok bahasan kerajaan dan peninggalan sejarah, mengacu pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS topik A Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu
4. Penelitian dilakukan pada tahun akademik 2023/2024 semester genap.

### 1.8 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah modul elektronik berbasis kearifan lokal dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar *flipbook* dirancang dalam bentuk buku cerita sejarah bergambar berbasis elektronik
2. Bahan ajar *flipbook* dirancang untuk guru dan siswa
3. Bahan ajar *flipbook* dibuat dengan aplikasi canva
4. Bahan ajar *flipbook* disimpan dalam bentuk pdf
5. Bahan ajar *flipbook* menggunakan aplikasi Any flip sehingga bisa dibuka seperti halaman buku pada umumnya dengan bentuk akhir berupa link yang dapat di akses melalui ponsel, laptop, maupun PC
6. Bahan ajar *flipbook* dapat diakses melalui Laptop, PC dan Smartphone.

7. Bahan ajar *flipbook* menggunakan kertas berukuran A4
8. Bahan ajar *flipbook* menggunakan jenis *times new roman* dan *huruf Comic Sans MS* dengan ukuran font 12.
9. Bahan ajar *flipbook* didesain dengan menggunakan gambar dan tulisan yang lucu dengan memadukan coklat muda, warna biru, hijau, putih dan kuning.
10. Bahan ajar *flipbook* menggunakan corak gambar peninggalan sejarah yang real dan gambar yang digunakan yaitu tokoh peninggalan sejarah manusia, hewan, tumbuhan.
11. Bahan ajar *flipbook* di lengkapi dengan gambar dan video tentang kearifan lokal yang disajikan dalam bentuk *flipbook*
12. Bahan ajar *flipbook* mempunyai manfaat antara lain membuat pembelajaran menjadi bermakna, untuk mengetahui kearifan lokal yang ada didaerah setempat.
13. Bahan ajar *flipbook* memiliki jumlah halaman sebanyak 20 halaman

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Literasi Budaya**

###### **2.1.1.1 Pengertian Literasi Budaya**

Literasi budaya adalah kemampuan memahami kebudayaan sebagai identitas bangsa dan warga negara sebagai unsur masyarakat yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan orang lain Desyandri (2019:2). Sedangkan menurut Admojo (2020:105) Literasi budaya merupakan kemampuan untuk memahami dan mempraktikkan budaya Indonesia sebagai identitas nasional. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi budaya adalah literasi budaya adalah kemampuan memahami dan mempraktikkan kebudayaan sebagai identitas bangsa, serta menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara untuk meningkatkan kualitas hidup diri sendiri dan orang lain.

###### **2.1.1.2 Prinsip Dasar Literasi Budaya**

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) Adapun prinsip-prinsip dasar literasi budaya meliputi :

- a. Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku Menunjukkan bahwa kepribadian seseorang termasuk bagian dari budaya itu sendiri. Seperti ungkapan dalam bahasa Jawa memayuhayuningbawono yang memberikan pemahaman pada kita bahwa seseorang harus mampu menjaga lingkungan

hidupnya. Ungkapan ini bukan hanya mempunyai makna saja melainkan memberitahukan pada semua orang bahwa perbuatan setiap orang merupakan bagian dari budayanya.

- b. Kesenian sebagai produk budaya Kesenian adalah jenis budaya yang dihasilkan masyarakat setempat. Indonesia termasuk negara yang mempunyai beragam kesenian yang diperoleh dari masing-masing daerah. Berbagai jenis kesenian ini tentunya harus dikenalkan pada seluruh lapisan masyarakat khususnya yang lebih muda supaya bentuk kesenian yang dimiliki Indonesia tidaklah hilang dari akar budaya yang menjadikan ciri khas bangsanya.
- c. Kewargaan multikultural dan partisipatif Indonesia disebut sebagai negara yang kaya akan suku, bahasa, adat istiadat, keyakinan, dan lapisan sosial yang berbeda-beda. Dalam kondisi ini pastinya diperlukan masyarakat yang dapat memahami dan bekerja sama dalam keragaman meskipun setiap orang mempunyai latar belakang yang berbeda namun semua orang berkewajiban serta mempunyai hak yang sama dalam menjaga kerukunan negara.
- d. Nasionalisme Bentuk kesadaran terhadap bangsanya merupakan hal yang penting bagi masyarakat. Melalui rasa nasionalisme ini diharapkan setiap orang berperilaku sesuai norma serta menjunjung tinggi harkat dan martabat suatu negara.
- e. Inklusivitas Sikap inklusivitas mempunyai peran yang cukup besar dalam membangun kesetaraan masyarakat ditengah situasi masyarakat majemuk. Terbentuknya sikap yang inklusif dalam diri individu tentunya memberikan inovasi dalam menemukan sesuatu yang menjadi ciri khas budaya yang baru

saja dikenalnya sehingga menjadikan pelengkap dalam kehidupan bermasyarakat.

- f. Pengalaman langsung Dalam meningkatkan kesadaran individu sebagai warga negara, maka pengalaman langsung dalam bermasyarakat sangatlah dibutuhkan karena dengan bekal pengalaman tersebut maka seseorang dapat menghargai satu sama lain.

### **2.1.1.3 Indikator Literasi Budaya**

Menurut Lestari (2022 : 317) Indikator yaitu memahami kompleksitas budaya dan kewargaan, mengetahui budaya sendiri, mengetahui kewajiban kewargaan dan kepedulian terhadap budaya. Adapun selain indikator literasi kewargaan sebagaimana yang sudah dijelaskan diatas yakni indikator literasi budaya dan kewargaan pada lingkup sekolah, terdapat indikator atau indikasi bahwa siswa yang memiliki literasi kewargaan yang baik menurut White sebagaimana telah dikutip oleh Maimun, dkk (2020), diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa memahami keberagaman manusia Indonesia mulia dari karakter teman sebaya, agama, suku, adat dan lain sebagainya.
2. Siswa dapat meyakini, tertarik dan kemudian mempelajari kebudayaannya.
3. Siswa mampu mendukung setiap perbedaan dengan mengapresiasi dan mengasihi sesama, karena keberhasilan dan ketahanan budaya indonesia ditentukan dari keberhasilan siswa memahami kebhinekaan.
4. Siswa memiliki rasa kepekaan, toleransi, menghargai, harmonisasi, rela berkorban, dan mampu berkomunikasi antar budaya.

Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan indikator literasi budaya yang digunakan peneliti yaitu memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri dan kepedulian terhadap budaya.

## **2.1.2 Bahan Ajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Bahan Ajar**

Menurut Nuryasana (2020 : 96-969) mengemukakan bahwa “Bahan ajar diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku.” Sedangkan menurut Khulsum (2018:3) Berpendapat bahwa “bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang dirancang oleh guru dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.”

Dari kedua pendapat di atas dapat di simpulkan bahan ajar sebagai materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan dirancang baik oleh kurikulum maupun guru untuk membantu siswa belajar secara mandiri dan mencapai kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

### **2.1.2.2 Jenis Jenis Bahan Ajar**

Menurut (Prastowo, dalam rahayu dewi 2015 ) ada berbagai jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: Berdasarkan bentuknya bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bahan cetak (printed), yaitu bahan ajar berbentuk cetak dalam kertas seperti modul, handout, lembar kegiatan peserta didik;
- b. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yaitu segala sesuatu yang mengizinkan tanda suara untuk digabungkan dengan gambar bergerak secara sekuensial;
- c. Bahan ajar dengar atau program audio, yaitu semua kerangka kerja yang sinyal radio pemanfaatannya secara mudah, yang dapat didengarkan oleh seseorang atau sekelompok individu seperti radio, piringan hitam, dan compact disk audio;
- d. Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), yaitu gabungan dari dua atau lebih media (teks, audio, diagram/grafik, gambar, animasi, dan video) yang dikendalikan melalui urutan presentasi.

### **2.1.3 Bahan Ajar *Flipbook***

#### **2.1.3.1 Pengertian Bahan Ajar *Flipbook***

Menurut Amalia (2023) *Flipbook* adalah lembaran digital yang berisi materi pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan siswa dibuat menarik dan lebih santai ketika belajar di rumah maupun di kelas. Sementara itu, menurut Silalahi & Budiono (2023 : 1342) *Flipbook* adalah sebuah buku digital yang dapat diakses dari internet menggunakan banyak perangkat. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* adalah buku digital yang berisi materi pembelajaran, dilengkapi dengan video, dan dapat diakses secara online menggunakan berbagai perangkat. Media ini dirancang agar menarik, interaktif, dan memudahkan proses belajar baik di rumah maupun di kelas.

#### **2.1.3.2 Langkah Langkah Penggunaan Bahan Ajar *Flipbook***

Cara penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS materi kerajaan dan peninggalan sejarah yaitu:

- b. Siapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, yaitu laptop serta file bahan ajar.
- c. Cari file bahan ajar.
- d. Buka file bahan ajar tersebut dengan gadget untuk siswa dan guru berbantuan LCD Proyektor mengoperasikan sesuai panduan penggunaan yang terdapat pada bahan ajar tersebut.

### **2.1.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan bahan ajar flipbook**

*Flipbook* memiliki kelebihan pada bagian penyajian materi di dalamnya yang mendukung banyak format diantaranya dapat berbentuk audio, video, gambar, bagan dan juga teks. Bahan ajar *Flipbook* yang akan dikembangkan juga berbasis Web yang dapat diakses peserta didik secara luas tidak terbatas ruang dan waktu. Dengan keunggulan bahan ajar *Flipbook* berbasis Web ini akan mendukung peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran. ( Silalahi & Budiono 2018: 1342 ). Namun *flipbook* memiliki kekurangan yaitu penggunaannya hanya dapat dilakukan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan guru dan siswa yang baik dalam bidang TIK. Oleh karena itu, penggunaan media *flipbook* harus digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Madayanti (2023: 626). Sehingga bahan ajar *flipbook* terdapat kelebihan dan juga kekurangan.

## **2.1.4 Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal**

### **2.1.4.1 Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal**

Bahan ajar yang baik memiliki beberapa karakteristik. menjelaskan beberapa karakteristik bahan ajar, yaitu: 1) self instructional, 2) self contained, 3) stand alone, 4) adaptive, dan 5) user friendly. Secara umum bahan ajar terdiri atas pengetahuan, kemampuan, ataupun sikap yang harus dipelajari oleh siswa dengan tujuan mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Bahan ajar menjadi salah satu sumber informasi yang penting bagi guru dan siswa di sekolah karena dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Bahan ajar yang digunakan dalam pendidikan di SD seharusnya sudah di sesuaikan dengan kondisi lingkungannya dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal di dalamnya. Kearifan lokal merupakan sebuah sarana dalam mengolah kebudayaan dan membentengi diri dari kebudayaan luar yang memiliki dampak negatif. Karakteristik peserta didik di setiap daerah di Indonesia berbeda satu dengan lainnya, maka dari itu perlu dilakukan identifikasi kearifan lokal masing-masing daerah untuk dimasukkan ke dalam sumber belajar siswa agar dapat mencapai pengalaman belajar yang bermakna.

### **2.1.4.2 Manfaat Bahan Ajar *Flipbook* Kearifan Lokal**

Kearifan lokal berfungsi sebagai penyaring masuknya budaya asing ke dalam masing-masing pribadi. Kearifan lokal memiliki karakter positif yang digunakan mencegah masuknya karakter yang kurang sesuai dengan masyarakat.

Pemanfaatan nilai positif dalam kearifan lokal dapat dilakukan dan diterapkan sedini mungkin agar nilai-nilai tersebut dapat melekat dalam masing-masing pribadi orang Indonesia. Yuwono (2014:42- 48) menyatakan pada sisi lain adanya aneka budaya dan komunitas di Indonesia sebenarnya bisa menjadi kekayaan budaya dan kekayaan jati diri bangsa yang mampu melawan krisis kultural yang akhirnya bisa mengancam integritas dan harmoni bangsa. Oleh karena itu pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal sangat diperlukan dalam hal ini.

Cara yang paling mudah dan tepat sasaran dalam pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal ini adalah melalui bangku sekolah melalui bahan ajar flipbook berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal berfungsi sebagai alat untuk memulihkan dampak negatif yang diakibatkan oleh pengaruh globalisasi. Dimulai dengan mempelajari masalah, memulihkan kearifan tradisional pengetahuan yang ada dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki masyarakat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang tentunya lebih dulu disesuaikan dengan kondisi dihadapi pada masa globalisasi ini.

### **2.1.5 Kearifan Lokal Trenggalek**

#### **2.1.5.1 Pengertian Kearifan Lokal**

Wagiran (2016:76-80) menyatakan “Kearifan lokal merupakan sebuah budaya kontekstual. Kearifan selalu bersumber dari hidup manusia. Ketika hidup itu berubah, kearifan lokal pun akan berubah pula. Lebih lanjut Wagiran mengungkapkan bahwa “Paling tidak kearifan lokal dapat muncul pada (a) pemikiran, (b) sikap, dan (c) perilaku”. Nurma (2016) mengungkapkan bahwa “Kearifan lokal atau yang kerap disebut sebagai local wisdom dimaknai sebagai

usaha manusia dengan menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu”. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal (local Wisdom) merupakan pengetahuan yang lahir dari pengalaman komunitas dan akumulasi pengetahuan setempat yang dapat muncul dari pemikiran, sikap dan perilaku.

Cahyanto (2014:55-50) mempertegas pendapat para pakar diatas dengan menyatakan “Kearifan lokal sama sekali tidak bisa diperoleh melalui suatu pendidikan formal dan informal tetapi hanya bisa dipahami dari suatu pengalaman yang panjang melalui pengamatan langsung. Kearifan lokal lahir dari learning by experience yang tetap dipertahankan dan diturunkan dari generasi ke generasi”. Indonesia merupakan negara yang heterogen, baik dari suku, budaya maupun agama. Konsekwensinya kearifan lokal pada masing-masing daerah berbeda, tergantung pada perkembangan masyarakatnya.

#### **2.1.5.2 Konteks Sejarah Dan Budaya Trenggalek**

Buku Sejarah Adipati Menak Sopal, buku ini berisi tentang cerita Menak Sopal yang diawali dari kisah datangnya seorang mubalig muda yang bernama Menak Sraba. Dalam waktu yang hampir bersamaan seorang putri dari keluarga Raja Majapahit bernama Rara Amiswati yang menjadi anak angkat Ki Ageng Galek. Menak Sraba kawin dengan Rara Amiswati, berputra Menak Sopal. Kemudian dalam Babad Ngrowo, juga Babad Kalangbret dan Babad Bedalem, Menak Sopal bersama-sama nyantri di pondok pesantren dengan Lembu Peteng, adik Raden Patah. Setelah Menak Sopal diangkat menjadi adipati Islam pertama di Trenggalek, Adipati Menak Sopal membangun Dam Bagong untuk pengairan

persawahan di Trenggalek dan sekaligus mengeringkan Kota Trenggalek dari rawa-rawa sehingga dapat dihuni sebagai perumahan. Menak Sopal sebagai seorang mubalig dan adipati Islam, telah berhasil menuntaskan penyiaran Islam di Trenggalek (Wilis, 2006:8-10).

Sumber kedua adalah buku “Sejarah Kabupaten Trenggalek”. Cerita Menak Sopal dalam buku ini diawali dari cerita Ki Ageng Galek yang ditugasi merawat seorang putri bernama Dewi Amiswati yang mempunyai penyakit luka-luka dan berbau busuk. Singkat cerita datang seorang muballig muda bernama Menak Sraba yang bisa menyembuhkan penyakit Dewi Amiswati dan menjadi suaminya. Ketika Dewi Amiswati hamil 7 bulan, Menak Sraba memberi batasan-batasan yang tidak boleh dilanggar oleh Dewi Amiswati. Pada suatu hari Dewi Amiswati melanggar pantangan tersebut kemudian Menak Sraba berubah wujud menjadi buaya putih dan pergi menuju sungai Bagong. Sepeninggal Menak Sraba, Dewi Amiswati melahirkan putra yang diberi nama Menak Sopal. Menak Sopal setelah dewasa dan menjadi adipati di Trenggalek, berusaha membuat tanggul atau bendungan di sungai Bagong. Berulang kali bendungan itu dibuat tetapi selalu gagal. Selanjutnya Menak Sopal meminta petunjuk kepada ayahnya dan diberi tahu bahwa bendungan dapat terwujud bila ditumbali kepala gajah putih. Untuk itu Menak Sopal mengirimkan utusannya ke tempat Randha Krandhon. Randha Krandhon tidak keberatan untuk meminjamkan gajah putihnya asalkan setelah selesai tugasnya membantu pembuatan bendungan hendaklah segera dikembalikan. Gajah putih dibawa ke Trenggalek dan disembelih, sedangkan kepalanya dijadikan tumbal maka bendungan itu dapat terwujud. Randha

Krandhon sudah lama menanti kedatangan gajah putih tidak pernah dikembalikan. Oleh karena itu Randha Krandhon terpaksa menyiapkan tentaranya untuk meminta kembali gajah putihnya dari Menak Sopal. Untuk menghindari pertumpahan darah di daerah Trenggalek, maka Menak Sopal membuat lorong di dalam tanah menuju ke Krandhon. Sesampainya di Krandhon, Menak Sopal memberikan penjelasan kepada Randha Krandhon bahwa gajahnya telah dijadikan tumbal demi kelangsungan hidup masyarakat Trenggalek. Randha Krandhon akhirnya membatalkan kehendaknya untuk menyerang daerah Trenggalek (Team Sejarah Kabupaten Trenggalek, 1974:112-114).

#### **2.1.5.3 Pentingnya Pelestarian Kearifan Lokal Trenggalek**

Internalisasi kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan atau membentuk pembelajaran yang holistik. Kuntoro (2014:6) menjelaskan bahwa kearifan lokal digunakan guna mengindikasikan adanya suatu konsep bahwa dalam kehidupan sosial-budaya lokal terdapat suatu keluhuran, ketinggian nilai-nilai, kebenaran, kebaikan dan keindahan yang dihargai oleh warga masyarakat sehingga digunakan sebagai panduan atau pedoman untuk membangun pola hubungan di antara warga atau sebagai dasar untuk membangun tujuan hidup mereka yang ingin direalisasikan

#### **2.1.5.4 Manfaat Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal**

Kearifan lokal berfungsi sebagai penyaring masuknya budaya asing ke dalam masing-masing pribadi. Kearifan lokal memiliki karakter positif yang digunakan mencegah masuknya karakter yang kurang sesuai dengan masyarakat.

Pemanfaatan nilai positif dalam kearifan lokal dapat dilakukan dan diterapkan sedini mungkin agar nilai-nilai tersebut dapat melekat dalam masing-masing pribadi orang Indonesia. Yuwono (2014:43) menyatakan pada sisi lain adanya aneka budaya dan komunitas di Indonesia sebenarnya bisa menjadi kekayaan budaya dan kekayaan jati diri bangsa yang mampu melawan krisis kultural yang akhirnya bisa mengancam integritas dan harmoni bangsa. Oleh karena itu pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal sangat diperlukan dalam hal ini. Cara yang paling mudah dan tepat sasaran dalam pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal ini adalah melalui bangku sekolah melalui bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal berfungsi sebagai alat untuk memulihkan dampak negatif yang diakibatkan oleh pengaruh globalisasi. Dimulai dengan mempelajari masalah, memulihkan kearifan tradisional dan pengetahuan yang ada dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki masyarakat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang tentunya lebih dulu disesuaikan dengan kondisi dihadapi pada masa globalisasi ini.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu :

**Tabel 2.1 Penelitian yang relevan**

No.	Nama peneliti	Tahun	Judul	Hasil
1.	Maharcika dkk	2021	Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di sekitarku Kelas IV SD/MI	Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan modul elektronik yang dikembangkan melalui metode ini dapat diandalkan dan berguna
2.	Zulkhi dkk	2022	Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Profesional Sekolah Dasar	Pengembangan ini mendapatkan hasil 92,5% sangat valid. Kurikulum berbasis kearifan lokal ini memiliki cita-cita tinggi yang dapat dibudayakan melalui pendidikan dan digunakan untuk membentuk kepribadian siswa.
3.	Listyarini dkk	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar	Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa materi yang dibuat dapat digunakan secara efektif di kelas dasar.
4	Endari dkk	2022	Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Kenduri Sko Menggunakan Aplikasi Anyflip Di kelas 4	hasil dari pengembangan ini dikategorikan 97,5% sangat valid dan praktis dengan hasil 89%. Suatu

			Tema 7 Sekolah Dasar	pembelajaran disekolah dasar dengan mengaitkan kearifan lokal kenduri sko yang berasal dari kerinci.
--	--	--	----------------------	--

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lain yaitu penelitian ini pengembangan bahan ajar flipbook pada materi kerajaan dan peninggalan sejarah untuk meningkatkan lietrasi budaya siswa kelas IV.Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pengembangan bahan ajar dengan yang berorientasi pada kearifan lokal menggunakan e modul berbasis Flipbook.Bahwa penelitian-penelitian terdahulu yang relevan itu mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal untuk meningoisikatkan literasi budaya di kabupaten Trenggalek.

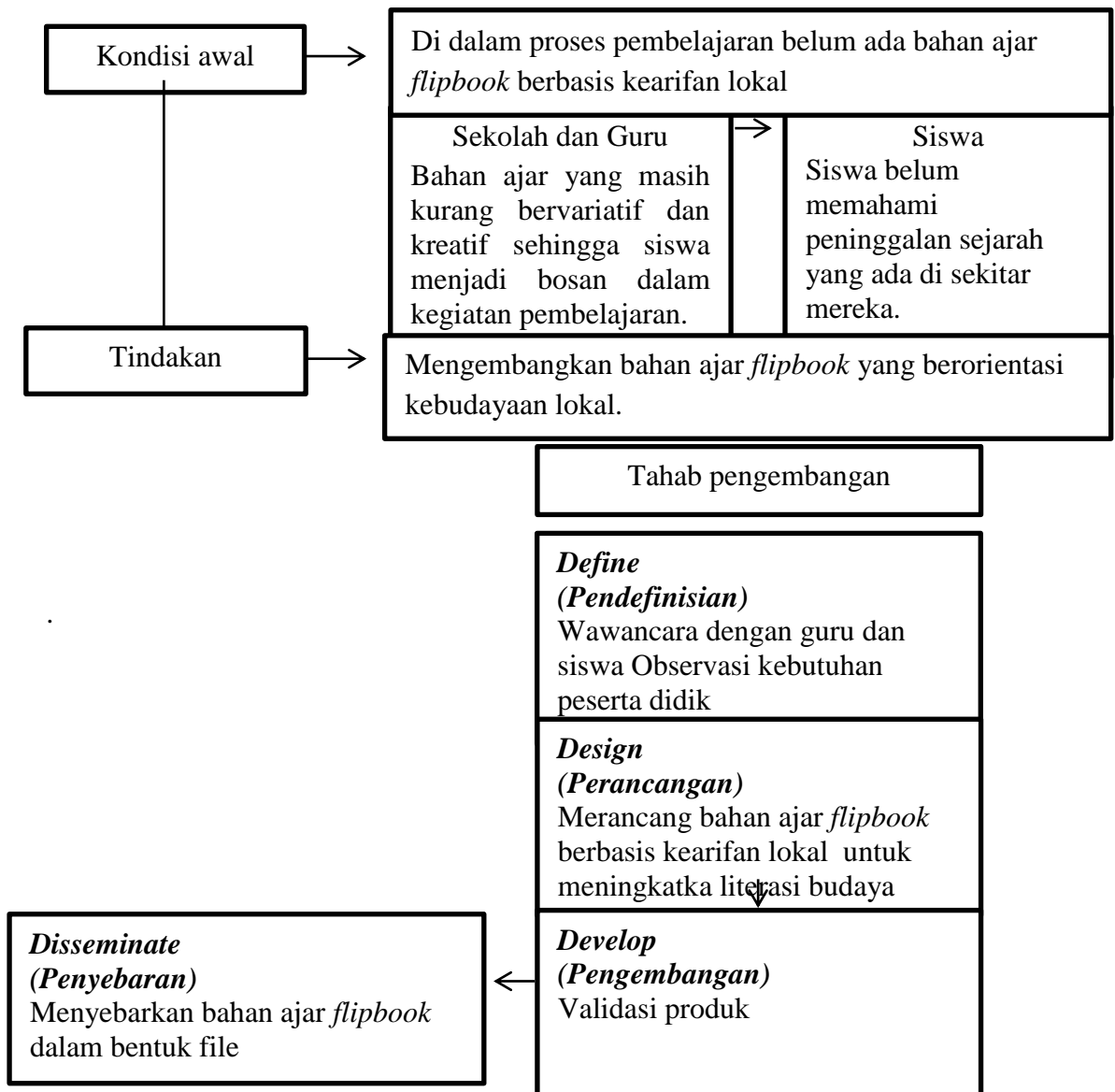
### 2.3 Kerangka Berfikir

Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan bisa dilihat dari proses dan hasil belajar. Suatu pembelajaran dinyatakan berhasil jika sebagian besar siswa aktif, antusias terhadap pembelajaran, dan percaya diri. Sedangkan hasil belajar dinyatakan berhasil jika siswa mengalami perubahan ke arah positif dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan bisa tercapai. Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 1 Kelutan yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Permasalahan tersebut adalah terbatasnya sumber belajar yang digunakan. Guru cenderung menggunakan buku guru dan siswa. Karena kurang variatifnya sumber belajar tersebut, pengetahuan yang didapat siswa juga sangat terbatas. Minat siswa terhadap pembelajaran IPAS juga masih rendah. Siswa tidak

begitu fokus dan mudah jenuh dengan pembelajaran IPAS jika pembelajaran bersifat monoton dan kurang kreatif.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data prapenelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat bahan ajar elektronik flipbook interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi kerajaan dan peninggalan sejarah. Penggunaan flipbook ini mempermudah guru mengajarkan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi.

Tampilan *flipbook* yang menarik juga akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPAS. Bahan ajar flipbook ini akan memberikan perintah balik kepada siswa, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat bertambah. Bahan ajar flipbook juga dikembangkan berbasis kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karena siswa akan mempelajari berbagai hal yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Adanya nilai-nilai kearifan lokal ini membuat pembelajaran tidak terfokus hanya pada pengetahuan, tetapi dapat pula meningkatkan rasa cinta terhadap daerahnya. Sehingga siswa dapat bertingkah laku sesuai dengan kearifan lokal, namun dengan penggunaan teknologi siswa akan berpikir secara global. Hal ini sangat penting dalam era globalisasi seperti sekarang ini. Gambar kerangkaterdapat pada gambar 2.1



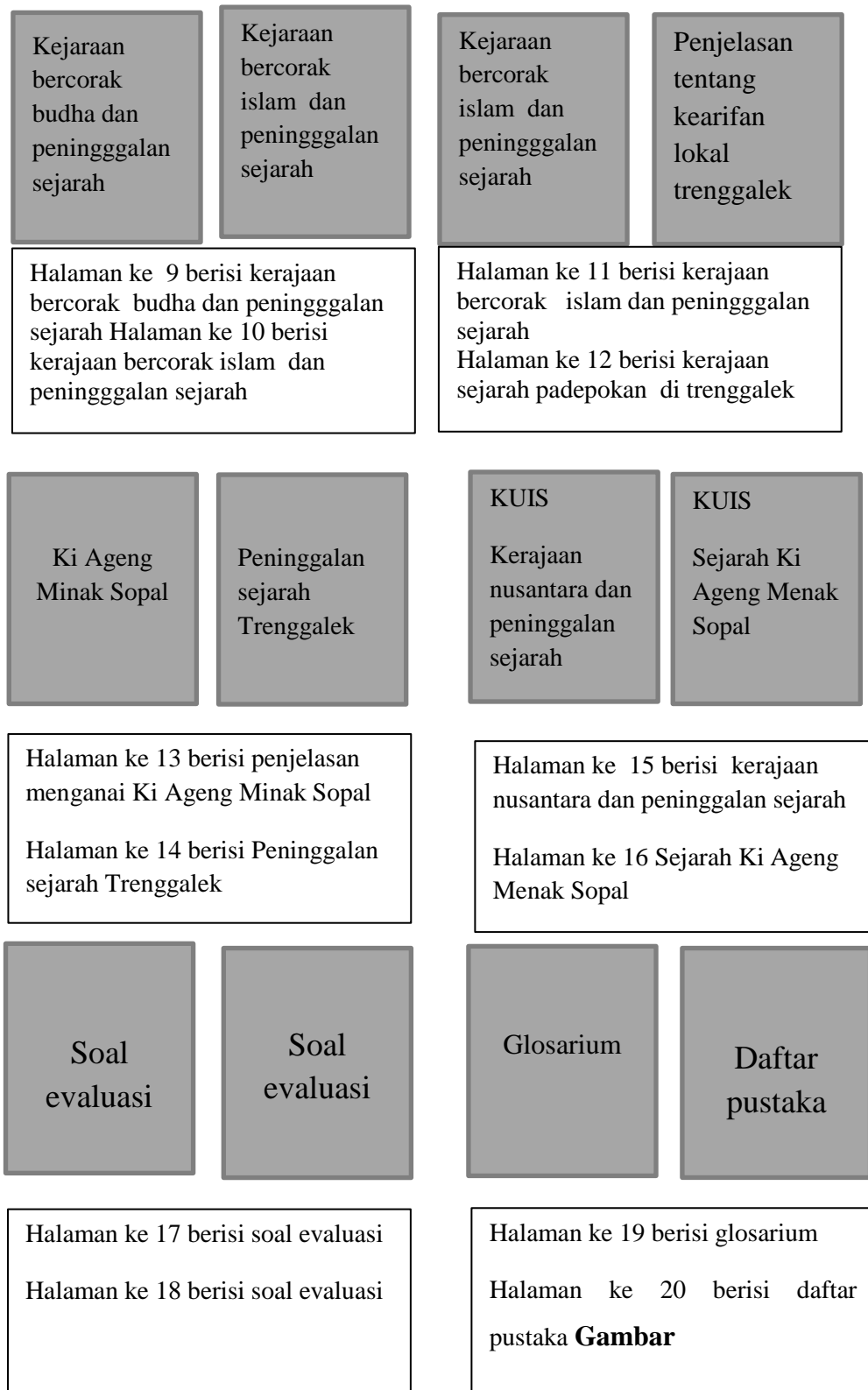
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Menggunakan model pengembangan 4D

Sumber : ( Olahan peneliti, 2024 )

## 2.4 Rancangan Model

Pada tahap ini peneliti menjabarkan secara rinci produk yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar flipbook berorientasi pada kearifan lokal tentang memahami materi pada mata pelajaran IPAS Topik A Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu. Pada bahan ajar yang berorientasi pada kearifan lokal ini peneliti mengembangkan sendiri sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut rancangan *flipbook* berbasis kearifan lokal

Cover	Profil Pembuat	Profil pembimbing 1	Profil pembimbing 2
Halaman ke 1 Berisi Cover dan logo kampus (judul, kelas, mata pelajaran, keterangan untuk siswa)  Halaman ke 2 berisi profil pembuat flipbook		Halaman ke 3 berisi profil dosen pembimbing 1  Halaman ke 4 berisi profil dosen pembimbing 2	
Petunjuk penggunaan	CP DAN TP	Penjelasan Kerajaan kerajaann di nusantara peninggalan sejarah	Kerajaan bercorak hindu dan peninggalan sejarah
Halaman ke 5 berisi petunjuk penggunaan <i>flipbook</i>  Halaman ke 6 Berisi capaian dan tujuan pembelajaran		Halaman ke 7 berisi penjelasan Kerajaan kerajaann di nusantara  Halaman ke 8 berisi kerajaan bercorak hindu dan peninggalan sejarah	



**Gambar 2.2 Rancangan Bahan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal**

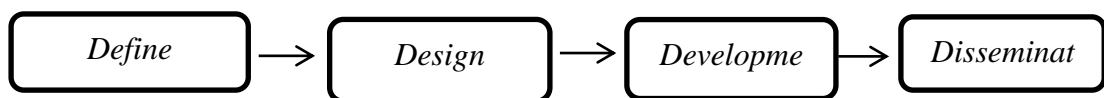
Sumber : olahan peneliti: 2024

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) . Penelitian ini menggunakan dan mengadaptasi prosedur dan pengembangan bahan instruksional oleh Thiagarajan . Desain penelitian dan pengembangan ini adalah meneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran agar siswa lebih memahami dalam pembelajaran . Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan perangkat 4-D (Four D) . Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S Semmel, dan Melyn I Semmel . Pengembangan model 4-D ini dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pengembangan bahan ajar. Produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk . Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian) , *Design* (Perancangan ) , *Developmen* (Pengembangan , dan *Disseminate* (Penyebaran) . Berikut langkah – langkah pengembangan model 4-D



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model 4-D**

Sumber : ( Diadaptasi oleh Thiagarajan, 1974: dalam Setyowati, Nuranisa Dwi, Elvin Yusliana Ekawati, and Dwi Teguh Rahardjo: 2024 )

## **3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan sangat diperlukan. Prosedur penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yaitu agar pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Berdasarkan model pengembangan bahan ajar *Flipbook* yang digunakan, maka prosedur pengembangan bahan ajar *Flipbook* yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **3.2.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap pertama dalam model 4D adalah pendefinisian atau secara sederhana disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Dalam tahap ini peneliti menganalisis dan mengumpulkan informasi sampai sejauh mana pengembangan yang perlu dilakukan. Ada 5 kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Analisis Awal**

Analisis awal dilakukan untuk menentukan dasar permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga diperlukannya suatu pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti akan memperoleh fakta terkait permasalahan yang ada dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari kegiatan wawancara dan observasi, peneliti menemukan permasalahan yaitu berupa rendahnya literasi budaya kelas IV sekolah dasar.

#### **2. Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik

siswa yang akan menjadi subyek dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan. Karakteristik tersebut bisa berupa kemampuan akademik, motivasi, serta keterampilan setiap individu. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari kegiatan wawancara dan observasi, peneliti menemukan karakteristik siswa dimana siswa kurang mendapat motivasi dari guru maupun orang tua untuk membaca literasi budaya sehingga mereka kurang emahami budaya yang ada di daerahnya sendiri

### 3. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai oleh siswa supaya bisa mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan.

### 4. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok dari materi yang akan diajarkan. Sehingga dengan adanya analisis konsep, peneliti dapat menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, pokok materi yang digunakan yaitu pada mata pelajaran IPAS BAB 5 Topik A Seperti apa tempat tinggalku dahulu ? tentang kerajaan dan peninggalan sejarah.

### 5. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari analisis tugas dan analisis konsep yang dapat digunakan untuk menentukan objek penelitian. Dalam penelitian ini, rumusan tujuan pembelajarannya yaitu siswa dapat mengetahui sejarah tempat tinggal terkait dengan tokoh, peninggal

sejarah pada masa lampau.

#### 4.2.2 Tahap *Design* ( Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan. Dalam tahap ini peneliti merancang bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ada 4 kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini, yaitu sebagai berikut.

##### 1. Penyusunan Standar Tes

Penyusunan standar tes merupakan kegiatan yang menjadi penghubung antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari analisis peserta didik dan rumusan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menyusun tes yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, peneliti juga menyusun kisi-kisi tes, pedoman penskoran, dan kunci jawaban.

##### 2. Pemilihan Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar dilakukan untuk mengidentifikasi bahan ajar apa yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini peneliti menentukan bahan ajar yang didasarkan pada analisis konsep, analisis tugas, serta karakteristik siswa sebagai subyek. Peneliti menentukan bahan ajar yang sesuai yaitu berupa buku elektronik berupa *flipbook* berbasis kearifan lokal.

##### 3. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, metode, serta sumber belajar yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Selain itu, pemilihan format juga digunakan dalam menentukan format untuk pembelajaran secara mandiri serta pembelajaran

dalam kelompok kecil.

#### 4. Rancangan awal

Rancangan awal yaitu membuat story board gambaran awal terkait bahan ajar bentuk pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan awal ini peneliti juga merancang perangkat pembelajaran lain yang akan digunakan dalam penelitian sebelum uji coba dilaksanakan. Rancangan awal bahan ajar

*Flipbook* meliputi penentuan CP, TP. dan isi materi yang akan digunakan.

Selain itu, peneliti membuat cover sebagai rancangan awal dari produk *Flipbook*

#### 4.2.3 Tahap *Development* ( Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model 4D adalah pengembangan. Dalam tahap ini peneliti mengembangkan atau menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa bahan ajar *flipbook*. Ada 2 kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut.

##### 1. Penilaian Ahli

Penilaian ahli dilakukan untuk mendapatkan saran perbaikan terhadap isi materi dan juga media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya akan dilakukan revisi berdasarkan saran perbaikan dari ahli sehingga akan mendapatkan bahan ajar yang tepat, valid, dan teruji.

##### 2. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan untuk mendapatkan masukan berupa respon atau komentar dari kelompok sasaran atas bahan ajar *flipbook* yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk. Uji

coba pengembangan terdiri dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan minimal 6 subjek. Peneliti melakukan uji coba skala kecil pada SDN 2 Gondang dengan jumlah 11 siswa. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang telah dikembangkan secara menyeluruh dengan melibatkan subjek yang lebih banyak dari uji coba skala kecil. Peneliti melakukan uji coba skala besar pada SDN 1 kelutan dengan jumlah 22 siswa dan SDN 2 Gondang dengan jumlah 9 siswa. Uji coba dan revisi dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai memperoleh hasil berupa bahan ajar yang valid, efektif, untuk digunakan. Produk *flipbook* yang dikatakan sudah valid dan efektif selanjutnya akan dilakukan pengemasan untuk disebarluaskan.

#### **4.2.4 Tahap *Disseminate* (Penyebaran)**

Pada tahap ini Thiagarajan membagi menjadi tiga tahap, yaitu validation testing, packaging, diffusion and adoption. Selama implementasi, pencapaian tujuan diukur. Setelah produk diimplementasikan, pengembang dapat melihat hasil yang diinginkan. Jika ini belum tercapai, solusinya harus dijelaskan untuk menghindari kesalahan berulang setelah distribusi produk. Kegiatan terakhir pada tahap penyebaran adalah melakukan packaging (pengemasan), diffusion and adaption. Tahap ini dilakukan untuk memanfaatkan produk yang telah dikembangkan. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap pengemasan akhir peneliti melakukan modifikasi dengan produk yang sudah selesai direvisi

kemudian di implementasikan pada sasaran sesungguhnya dengan tetap mengamati pada hasil pencapaian tujuan. Selain itu, peneliti menyebarkan bahan ajar *flipbook* dalam bentuk buku online yang dapat diakses.

#### **4.3 Waktu, tempat, dan subyek penelitian dan pengembangan**

##### **3.3.1 Waktu dan tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Gondang , SDN 2 Karang dan SDN Kelutan Kabupaten Trenggalek . Dalam penelitian ini waktu penelitian dilakukan dari tahap persiapan , pelaksanaan ,tahap laporan hasil penelitian . Bulan Oktober peneliti melakukan observasi di di SDN 2 Gondang , SDN 2 Karang dan SDN Kelutan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dasar tersebut. Berikut rincian waktu peneelitan dan pengembangan .

**Tabel. 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan / Pekan																							
		1				2				3				4				5				6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■	■																						
2	Membuat proposal			■	■	■	■																		
3	Ujian proposal							■																	
4	Pengembangan Produk							■																	
5	Validasi Produk							■	■	■	■														
6	Revisi Produk											■	■	■											
7	Uji Skala Kecil															■									
8	Revisi															■	■	■							
9	Uji Skala Lapangan																			■					
10	Revisi																				■				
11	Analisis Data																				■	■	■	■	
12	Ujian Akhir																								■
13	Revisi Akhir																								■

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti akan melakukan tahap penelitian mulai dari observasi, membuat proposal penelitian, ujian proposal, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, uji skala kecil, revisi, uji skala lapangan, revisi, analisis data, ujian akhir, dan revisi akhir.

Peneliti memerlukan waktu untuk melakukan penelitian kurang lebih selama enam bulan sehingga produk yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran yang tepat.

### 3.3.2 Subjek Penelitian dan Pengembangan

#### 3.3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:117) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah SD se kabupaten trenggalek Rincian populasi dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2 Populasi siswa kelas IV SDN 2 Gondang , SDN 2 Karang dan SDN 1 Kelutan tahun ajaran 2023/2024**

No	Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SDN 2 Gondang	9
2.	SDN 2 Karang	11
3.	SDN 1 Kelutan	22
	<b>Jumlah</b>	42

Sumber : Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3.2 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 42 siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun rinciannya yaitu SDN 2 Gondang berjumlah 9 siswa, SDN 2 Karang berjumlah 11 siswa, dan SDN 1 Kelutan berjumlah 22 siswa.

#### 3.3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang karakteristiknya akan diteliti . Menurut Sugiono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan

karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Indikator memilih sekolah tempat penelitian yaitu ketersediaan teknologi dan komunikasi (TIK), Kesesuaian materi dengan lingkungannya, Minat dan respon siswa terhadap teknologi. Pengambilan sampel harus dilakukan dengan sedemikian rupa sehingga mampu memperoleh sampel yang berfungsi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling, teknik dengan mengambil semua populasi untuk dilakukan penelitian. Dengan kriteria pengambilan sampel yang digunakan yaitu SD yang terletak di wilayah kabupaten Trenggalek jarak letaknya tidak berdekatan maupun berjauhan dan letaknya strategis. Maka, sampel yang digunakan yaitu semua siswa kelas IV SDN 2 Gondang , SDN 2 Karang dan SDN 1 Kelutan.

### **3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian yaitu angket dan observasi. Instrumen penumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data dalam penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2015:23),”Prinsip penelitian adalah saat proses pengumpulan data , maka dalam proses pengumpulan data harus ada alat ukur yang baik “.

#### **1.4.1 Wawancara**

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara pewawancara dan narasumber yang disampaikan secara lisan untuk mendapatkan informasi yang peneliti perlukan. Menurut Nasution (2016:69) wawancara merupakan sebuah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber untuk mendapatkan informasi.Pada kegiatan wawancara ini untuk mendapatkan

informasi tentang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV SDN 2 Gondang , SDN 2 Karang dan SDN 1 Kelutan. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti kisi-kisi wawancara dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.3 Kisi kisi Instrumen Lembar Wawancara**

<b>Subjek Penelitian</b>	<b>Pertanyaan</b>
Guru Kelas	Kondisi kelas dalam pembelajaran
	Permasalahan dalam proses pembelajaran dikelas
	Penggunaan bahan ajar
	Faktor-faktor penyebab rendahnya Literasi budaya siswa
	Penerapan bahan ajar <i>flipbook</i>

Sumber: Olahan Peneliti (2024)

Berdasarkan pada tabel 3.3 diatas , instrument wawancara digunakan untuk mengetahui informasi kelas IV , informasi tentang peningkatan literasi siswa , informasi tentang bahan ajar *flipbook* dan informasi tentang sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran .

#### **1.4.2 Observasi**

Observasi merupakan kegiatan survey langsung untuk mendapatkan informasi ke lapangan dengan melakukan pengamatan langsung. Menurut Prawiyogo,dkk (2021:449) Observasi merupakan kegiatan untuk memperhatikan dan mengamati sebuah objek dengan menggunakan panca indera yang berguna untuk mengumpulkan data dengan mencatatnya. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah dan kelas serta siswa kelas IV sekolah dasar. Selain

itu observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan saat proses pembelajaran terjadi bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran , serta karakteristik siswa kelas IV dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang dilakukan peneliti , sebagai berikut.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar observasi**

No	Aspek	Indikator
1.	Kondisi kelas	Jumlah siswa dan karakteristik
		Perangkat pembelajaran
2.	Bahan ajar pembelajaran	Bahan ajar yang digunakan
		Kendala Bahan ajar yang Digunakan
		Penggunaan <i>flipbook</i>

Sumber:Olahan peneliti(2024)

### 1.4.3 Tes

Tes merupakan sebuah soal atau pertanyaan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki seseorang. Menurut Nasution (2016:67) tes merupakan kumpulan dari beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan dan pengetahuan individu maupun kelompok . Sedangkan menurut supriadi (2020:84) tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang memiliki tujuan untuk mengukur ketrampilan.

Tes yang digunakan memuat materi mengenai IPAS kerajaan dan peninggalan sejarah siswa kelas IV sekolah dasar dari bahan ajar yang digunakan. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan literasi budaya materi tentang kerajaan dan peninggalan sejarah setelah menggunakan bahan ajar

*flipbook*. Tes diberikan berupa tes tulis. Berikut kisi-kisi tes tulis seperti tabel dibawah ini .

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Tulis**

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomer Butir Soal	Ranah Kognitif
1.	Melafalkan definisi peristiwa sejarah	1	1	C1
2.	Meyebutkan manfaat belajar sejarah	1	2	C1
3.	Meyebutkan tokoh dan peninggalan sejarah Kerajaan Hindu dan Buddha	2	3,4	C1
4.	Mengenali sejarah perkembangan kerajaan dan peninggalan sejarah kabupaten Trenggalek	16	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	C1

Sumber :Olahan peneliti (2024)

#### 1.4.4 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang di gunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pada penelitian ini terdapat dua angket yang digunakan yaitu angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari para ahli. Angket validasi ini ditujukan kepada ahli bahan ajar, materi,dan bahasa. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk memperoleh dan mengenai respon siswa terhadap penggunaan produk bahan ajar *flipbook*. Selain itu juga terdapat angket praktisi yang diberikan kepada guru untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar *flipbook* tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dan observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan meliputi .

#### 1.4.4.1 Angket Validasi Materi Oleh Ahli Materi

Angket ahli materi bertujuan untuk menilai kevalidan terhadap produk yang dikembangkan dengan materi yang digunakan. Aspek penilaian angket validasi materi yaitu isi materi, keakuratan materi, kelayakan materi, penyajian dan kemutakhiran materi .

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi**

No	Subjek penelitian	Aspek
Validator ahli materi		Relevan dengan CP dan ATP
		Materi sesuai dengan taraf berfikir
		Kesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar
		Kesuaian gambar dan vidio

Sumber: Olahan peneliti(2024)

**Tabel.3.7 Indikator Angket Validasi Materi**

Aspek	Indikator
Relevan dengan CP dan ATP	Materi sesuai dengan dengan CP dan ATP
Materi sesuai dengan taraf berfikir	Materi pada bahan ajar sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
	Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar	Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan literasi budaya
	Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa
Kesesuaian gambar dan vidio	Gambar dan vidio dalam bahan ajar berhubungan dengan materi
	Gambar dan vidio dapat membantu siswa memahami materi
	Gambar dan vidio dalam bahan ajar jelas dan menarik

#### 3.4.4.2 Angket Validasi Bahasa Ajar

Angket ahli bahasa yaitu berisikan informasi tertulis dari respon yang ahli dalam bahasa yang digunakan di dalam produk yang dikembangkan . Aspek

penilaian angket validasi oleh ahli bahasa yaitu Kesesuaian dengan EYD, Ketepatan penggunaan bahasa, dan ketepatan penggunaan kalimat.

**Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Bahasa**

No	Subjek penelitian	Aspek
	Validator ahli materi	Kesesuaian dengan EYD
		Ketepatan penggunaan bahasa dengan KBBI
		ketepatan penggunaan kalimat

Sumber: Olahan peneliti(2024)

**Tabel 3.9 Indikator Angket Validasi Bahasa**

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian dengan EYD	Penggunaan tanda baca yang tepat
		Penggunaan kata baku yang tepat
		Penulisan ejaan yang tepat
2.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan KBBI	Penggunaan istilah-istilah sesuai dengan KBBI
		Pemilihan kata-kata dalam mencerminkan akurasi informasi sesuai dengan KBBI
3	ketepatan penggunaan kalimat	Penggunaan struktur kalimat yang benar
		Kalimat yang digunakan efektif

#### 3.4.4.3 Angket Validasi Bahan Ajar

Angket ahli bahan ajar merupakan informasi dari responden yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis terkait media yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi ahli bahan ajar yaitu penyajian bahan *fliobook* berbasis *kearifan lokal*, kemenarikan bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal.

**Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Bahan Ajar**

<b>Subjek penelitian</b>	<b>Indikator</b>
Validator ahli materi	Penyajian
	Desain bahan ajar
	Penggunaan <i>flipbook</i>

**Tabel 3.11 Indikator angket validasi bahan ajar**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
1.	Penyajian	Penyajian bahan ajar dalam flipbook memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal.
2.	Desain bahan ajar	Desain bahan ajar dalam flipbook dapat memfasilitasi pemahaman konsep kearifan lokal.
		Flipbook dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi berbasis kearifan lokal.
		Desain bahan ajar mendukung pengintegrasian kearifan lokal dengan baik.
		Desain bahan ajar memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep kearifan lokal.
		Penggunaan warna, gambar, dan layout pada flipbook mendukung efektivitas pembelajaran.
3.	Penggunaan media <i>flipbook</i>	Penggunaan <i>flipbook</i> dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

#### 3.4.4.4 Angket validasi praktisi

Angket praktisi ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui dan mengevaluasi media pembelajaran yang akan dikembangkan agar lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kisi-kisi penilaian angket respon guru ditunjukkan pada tabel 3.12 berikut.

**Tabel 3.12 Kisi – kisi Penilaian Angket Praktisi**

Aspek yang dinilai	Indikator
Isi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
	Media pembelajaran menarik
Kegunaan	Mudah untuk digunakan
	Dapat digunakan secara berulang –ulang
	Dapat digunakan secara individu atau kelompok
	Kegiatan pembelajaran lebih efisien
	Peserta didik aktif dalam pembelajaran

Sumber Olahan Peneliti (2024)

**Tabel 3.13 Indikator Angket Penilaian Praktisi**

No	Aspek	Indikator
1.	Isi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
2.	Kegunaan	Bahan ajar flipbook menarik
		Mudah untuk di gunakan
		Dapat di gunakan secara berulang ulang
		Dapat digunakan secara individu atau kelompok
		Kegiatan pembelajaran lebih efisien
		Peserta didik aktif dalam pembelajaran

Berdasarkan pada tabel 3.13 di atas, penilaian terhadap sudut praktisi terdapat aspek-aspek yang dinilai seperti isi dan kegunaan bahan ajar yang masing - masing aspek terdapat indikator yang mengacu pada timbal balik guru setelah menggunakan bahan ajar *flipbook* untuk meningkatkan literasi budaya.

#### 3.4.4.5 Angket Respon Siswa

Angket respon siswa memiliki tujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang disampaikan melalui bahan ajar *flipbook* berbasis karifan lokal apakah mudah dipahami atau tidak untuk siswa. Berikut adalah aspek aspek

penilaian pada angket respon siswa yaitu kejelasan pesan, bersahabat/akrab dengan pemakainya, representasi isi, menggunakan bahasa yang komunikatif

**Tabel 3.14 Kisi-kisi instrumen angket respon siswa**

Subjek penelitian	Indikator
Validator	Menarik
	Kemudahan
	Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Sumber: Olahan peneliti(2024)

**Tabel 3.15 Indikator Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator
1.	Menarik	Bahan ajar <i>flipbook</i> disajikan dengan jelas
		Tampilan bahan ajar <i>flipbook</i> membuat motivasi belajar saya meningkat
		Ukuran bahan ajar <i>flipbook</i> cukup jelas sehingga saya tidak kesulitan untuk melihatnya
2.	Kemudahan	Materi yang disajikan tidak sistematis dan sulit ketika media dipelajari
		Saya dapat mengikuti pelajaran dengan mudah karena adanya bahan ajar <i>flipbook</i>
		Bahan ajar <i>flipbook</i> ini memudahkan dalam memahami konsep materi yang berkaitan dengan sejarah
		Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya memahami kearifan lokal trenggalek dengan jelas
3	Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Bahan ajar <i>flipbook</i> tidak dapat membuat saya memahami materi sejarah
		Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya memahami isi materi dengan jelas
		Bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya memahami kearifan lokal trenggalek dengan jelas

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data

kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif . Kedua teknik ini digunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif biasanya pengumpulan data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Sedangkan, teknik analisis kualitatif data yang dinyatakan diperoleh bersifat uraian. Teknik analisis data yang diperoleh peneliti gunakan sebagai berikut:

### **3.5.1 Analisis Data Kuantitatif**

Pada tahap ini digunakan untuk menguji kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dengan menguji kesesuaian pembelajaran dengan materi. Terdapat angket validasi ahli dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skor . Menurut Sugiono(2017:165) skala likert digunakan dalam mengembangkan instrument untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu potensi atau permasalahan objek, rancangan prosuk, proses pembuatan produk dan produk yang dibuat

#### **3.5.1.1 Analisis Kevalidan Ahli**

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa akan dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menentukan kevalidan dari media, materi, dan bahasa. Jawaban angket dari validasi ahli kemudian diukur menggunakan skala likert yang terdiri dari skor pada tabel 3.14 berikut

**Tabel 3.16 Skor Penilaian Skala Likert Kevalidan Ahli**

No.	Nilai	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/sangat baik /sangat layak/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat efektif/sangat efisien/ mudah dipahami
2.	3	Baik/sering/ positif/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Kurangsetuju/ Kualitas kurang baik, /kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi/kurang efektif/kurang efisien
4.	1	Sangat kurang setuju/ sangat kurang baik/sangat kurang positif/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi/ sangat kurang efektif/ sangat kurang efisien

Sumber : Sugiono (2022) dan olahan peneliti 2024

Berdasarkan tabel 3.14 uji angket validasi ahli media, materi, dan bahasa pada penerapan bahan ajar dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan jumlah skor ideal (N) kemudian mengalikan dengan 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Sugiyono (2019)

Keterangan :

P = Presentase skor

$\Sigma R$  = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap reponden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas media, materi, dan bahasa disajikan pada tabel 3.17 sebagai berikut

**Tabel 3.17 Kriteria Penilaian Angket Validasi**

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81-100%	Sangat valid	Sangat layak/ sangat valid s/ tidak perlu Revisi
2.	61-80%	Valid	layak/ sangat valid / tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup valid	Kurang layak/ kurang praktis/ perlu revisi
4.	21-40%	Kurang valid	Tidak layak/ tidak praktis/ perlu revisi

Sumber : Sugiyono (2019) dan Olanhan Peneliti (2024).

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 81-100 %, maka, bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal materi dan bahasa tersebut tergolong sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis perolehan kriteria maka, 61-80% bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal materi dan bahasa tersebut tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 41-60% maka, bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal materi dan bahasa tersebut tergolong cukup valid untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 21-40% maka, bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal materi dan bahasa tersebut tergolong valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 3.5.1.2 Analisis Data Praktisi

Data yang diperoleh dari hasil angket praktisi selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat tingkat kemenarikan berdasarkan praktisi. Persentase kemenarikan bahan ajar dihitung berdasarkan jumlah jawaban “Ya” yang diberikan oleh guru dibanding dengan jumlah keseluruhan pertanyaan dikalikan 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

N

Sumber Sugiyono (2019)

P = Presentase skor

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan jawaban “Ya” yang diberikan tiap reponden

N = Jumlah keseluruhan pertanyaan

Kriteria penilaian data praktisi disajikan pada tabel 3.18 sebagai berikut.

**Tabel 3.18 Kriteria Penilaian Data Angket Praktisi**

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Praktis	Sangat layak/ sangat praktis/ tidak perlu Revisi
2.	61-80%	Praktis	layak/ sangat praktis/ tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Praktis	Kurang layak/ kurang praktis/ perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Praktis	Tidak layak/ tidak praktis/ perlu revisi

Sumber : Sugiyono (2019)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 81-100 %, maka respon siswa

terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 61 - 80%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 41 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 21 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong kurang menarik untuk digunakan dalam pembelajan.

### 3.5.1.3 Analisis Angket Literasi Budaya

Data yang diperoleh dari hasil angket literasi budaya selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat tingkat kemenarikan berdasarkan praktisi. Persentase kemenarikan bahan ajar dihitung berdasarkan jumlah jawaban “Ya” yang diberikan oleh validator dibanding dengan jumlah keseluruhan pertanyaan dikalikan 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Sumber Sugiyono (2019)

P = Presentase skor

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan jawaban “Ya” yang diberikan tiap reponden

N = Jumlah keseluruhan pertanyaan

Kriteria penilaian data praktisi disajikan pada tabel 3.19 sebagai berikut.

**Tabel 3.19 Kriteria Penilaian Data Angket literasi budaya**

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Praktis	Sangat layak/ sangat praktis/ tidak perlu Revisi
2.	61-80%	Praktis	layak/ sangat praktis/ tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Praktis	Kurang layak/ kurang praktis/ perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Praktis	Tidak layak/ tidak praktis/ perlu revisi

Sumber : Sugiyono (2019)

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 81-100 %, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 61 - 80%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 41 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 21 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong kurang menarik untuk digunakan dalam pembelajan.

### 3.5.1.4 Analisis Data Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon peserta didik selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat tingkat kemenarikan berdasarkan respon peserta didik. Persentase kemenarikan bahan ajar peserta didik dihitung berdasarkan jumlah jawaban “Ya” yang diberikan peserta didik dibanding dengan jumlah keseluruhan pertanyaan dikalikan 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

*N*

Sumber Sugiyono (2019)

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum R$  = Jumlah keseluruhan jawaban “Ya” yang diberikan tiap reponden

N = Jumlah keseluruhan pertanyaan.

Kriteria penilaian data angket respon peserta didik disajikan pada tabel 3.20 sebagai berikut.

**Tabel 3.20 Kriteria Penilaian Data Angket Respon Peserta Didik**

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81-100%	Sangat Menarik	Sangat layak/ sangat praktis/ tidak perlu Revisi
2.	61-80%	Menarik	layak/ sangat praktis/ tidak

			perlu revisi
3.	41-60%	Cukup Menarik	Kurang layak/ kurang praktis/ perlu revisi
4.	21-40%	Kurang Menarik	Tidak layak/ tidak praktis/ perlu revisi

Sumber : Sugiyono (2019) dan Olahan Peneliti (2024).

Ketentuan :

1. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 81-100 %, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 61 - 80%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 41 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis perolehan kriteria 21 - 40%, maka respon siswa terhadap bahan ajar *flipbook* tergolong kurang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran

### 3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Uji instrument agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas.

#### 3.5.2.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk menunjukkan ketepatan dan kesesuaian antara data yang akan diteliti. Menurut Sugiharto dan

Sitinjak (2006), validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Ghozali (2009) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Validitas kriteria bersamaan adalah validitas yang dilakukan secara bersamaan dalam pengujian instrumen dengan kriteria dilakukan pada waktu yang bersamaan. Rumus uji validitas kriteria menggunakan koefisien korelasi seperti yang di bawah ini :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Sumber : Dian Ayunita N.N. Dewi, (2021)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$  = jumlah skor butir soal

$\sum Y$  = jumlah skor total soal

$\sum X^2$  = jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$  = jumlah skor total kuadrat butir soal

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan seluruh responden sampel dengan syarat pengujian apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan  $\alpha = 0,05$  dengan bunyi hipotesis berdasarkan uji dinyatakan validitas dan jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka hipotesis tersebut dinyatakan tidak valid.

### 3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti dan menghasilkan keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Sugiharto dan Situnjak (2006) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Adapun rumus Uji reliabilitas yang digunakan oleh peneliti yaitu *Alpha crowbach's* sebagai berikut ini :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber : Arikunto (dalam Dewi, 2021)

Untuk uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha* apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka hasil hipotesis tersebut reliabel dan juga sebaliknya jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka hasil pengujian hipotesis tidak reliabel. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25.0 *for windows* dengan model *Cronbach's Alpha*.

### 3.5.3 Uji Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal tes menunjukkan seberapa sulit atau mudahnya butir-butir soal tes secara keseluruhan yang telah dibuat untuk siswa. Menurut Hanifah (2014 : 46) Uji tingkat kesukaran soal adalah seberapa mudah dan seberapausulitnya suatu soal bagi siswa. Tingkat kesukaran dinyatakan dengan persentase siswa yang menjawab soal dengan benar. Makin besar persentase siswa yang menjawab soal dengan benar, makin mudah soal itu. Adapun rumus untuk mengetahui uji tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$Difficulty\ index = \frac{Average\ score}{ful\ item\ skore}$$

Sumber : Son (2019 : 45)

Adapun kriteria indeks kesukaran butir soal tes dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.21 Kriteria Indeks Kesukaran Butir soal**

No.	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	< 0.30	Soal Sukar
2	0.30 – 0.70	Soal Sedang
3	> 0.70	Soal Mudah

### 3.5.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda butir soal sebagai efektivitas butir untuk membedakan peserta tes yang memperoleh skor tinggi dengan peserta tes yang memperoleh skor rendah. Menurut Son (2019 : 46) Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya pembeda soal adalah

kemampuan soal dengan skornya dapat membedakan peserta tes dari kelompok tinggi dan kelompok rendah. Dengan kata lain makin tinggi daya pembeda soal makin banyak peserta dari kelompok tinggi yang dapat menjawab soal dengan benar dan makin sedikit peserta tes dari kelompok rendah yang dapat menjawab soal dengan benar. Adapun rumus untuk menguji daya beda butir soal sebagai berikut :

$$\text{Diskrimination index} = \frac{\text{Average upper group} - \text{Average lower group}}{\text{Full item skor}}$$

Sumber : Son (2019 : 46)

Adapun kriteria indeks daya pembeda butir soal dijelaskan dalam tabel

3.22 sebagai berikut:

**Tabel 3.22 Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal**

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0.00 – 0.199	Buruk
2	0.200 – 0.399	Cukup
3	0.400 – 0.699	Baik
4	0.700 – 1.000	Baik Sekali

### 3.5.5 Uji Prasyarat Analisis Data

Terdapat metode analisis uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Uji normalitas

Digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak

normal. Jika signifikansi(Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Dan jika signifikansi(Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui keberadaan data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan levene test yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Dari hasil yang akan didapatkan apabila nilai signifikansi menunjukkan  $> 0,05$  maka varian data homogen.

### 3.5.6 Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengembangan bahan ajar berupa *flipbook* yang berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t-test dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Uji hipotesis pada penelitian ini dapat dijelaskan dengan menggunakan uji beda (uji t) dan uji keefektifan sebagai berikut.

#### 1. Uji Beda ( t )

Uji T pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test. Menurut Nuryadi, dkk (2017 : 101) menyatakan bahwa uji paired sample t-test menggunakan sampel yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel, yaitu perlakuan pertama atau disebut dengan *pre tes*, dan perlakuan

kedua atau disebut *post-tes*. Uji beda dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

Kriteria penilaian jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 maka terdapat perbedaan literasi budaya siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar berupa *flipbook* yang berorientasi kearifan lokal. Tetapi jika nilai Sig. (2. tailed) lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan literasi budaya di sekolah dasar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar modul yang berorientasi kearifan lokal.

## 2. Uji Keefektifan (N-Gain)

Uji keefektifan untuk mengetahui efektifitas perlakuan tertentu dalam penelitian one group pretest post-test. Pada uji keefektifan ini menggunakan uji Normalized gain digunakan Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih hasil pretest dan post-test. Setelah dihitung dapat disimpulkan apakah penerapan bahan ajar yang berorientasi pada kearifan lokal dapat dikatakan efektif atau tidak. Uji N-gain dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Pembagian kategori efektifitas N-gain disajikan pada Tabel 3.23 berikut.

**Tabel 3.23 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

Persentase (%)	Kategori
<40	<b>Tidak Efektif</b>
40-45	<b>Kurang Efektif</b>
56-75	<b>Efektif</b>
>76	<b>Sangat Efektif</b>

Sumber : Juniati dan Yamin ( 2020 : 316 )

1. Apabila hasil analisis perolehan katagori Lebih dari 76% maka bahan ajar *flipbook* tergolong sangat efektif untuk digunakan dalam

pembelajaran.

2. Apabila hasil analisis perolehan katagori Antara 46% dan 75%: maka bahan ajar *flipbook* tergolong efektif untuk digunakan dalam pembelajaran
3. Apabila hasil analisis perolehan katagori Antara 40% dan 45%:: maka bahan ajar *flipbook* tergolong kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran
4. Apabila hasil analisis perolehan katagori Kurang dari 40% maka bahan ajar *flipbook* tergolong tidak efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

### **3.5.5 Analisis Data Kualitatif**

Pada analisis data kualitatif ini digunakan peneliti yaitu analisis data deskriptif kualitatif yang bertujuan mengolah data informasi dari hasil angket yang berupa kritik dan saran oleh ahli , guru dan siswa. Teknik ini digunakan untuk mengetahui informasi dan pengelompokan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan , kritik,saran perbaikan dan revisi bahan ajar *flipbook*.