

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA SEMARANG MENGENAI PENGALAMANKU DI TEMPAT WISATA SEBAGAI LITERASI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Tania Ike Nur Rahmawati¹, Mira Azizah², Fine Reffiane³

^{1,2,3} PPG PGSD Universitas PGRI Semarang

taniarahmawati9@gmail.com , miraaazizah@gmail.com, finereffiane@upgris.ac.id

ABSTRACT

Learning in schools has an important role in conveying knowledge to students. Submission of this material can be obtained from the environment around where students live which is packaged in a story as student literacy. This study aims to produce flipbook media based on local wisdom in Semarang City regarding My Experience in Tourist Attractions as literacy for second grade elementary school students who meet valid and practical criteria. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five stages, namely: analyze, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this study were media expert validators, material experts, and the responses of class II students at SDN Gajahmungkur 04 with a total of 16 students. The research instruments included validation questionnaire sheets (media and materials) and practicality questionnaire sheets. The results showed that flipbook media based on local wisdom in Semarang City regarding My Experience in Tourist Attractions as literacy for second grade elementary school students obtained a validation percentage by media experts of 95.59% with very valid criteria, the percentage of validation by material experts was 100% with very valid criteria. valid. The average percentage of validation is 97.79% with very valid criteria. The percentage of the practicality test from the results of the student questionnaire obtained 90.6% with very practical criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that this study produced flipbook media based on local wisdom in the City of Semarang regarding My Experience in Tourist Attractions as Literacy for Class II Elementary School Students which is valid and practical.

Keywords: Flipbook, Local Wisdom, Literacy

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Penyampaian materi tersebut dapat diperoleh dari lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik yang dikemas dalam sebuah cerita sebagai literasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi siswa kelas II Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu: *analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 dengan jumlah 16 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi lembar angket validasi (media dan materi) dan lembar angket kepraktisan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi siswa kelas II Sekolah Dasar memperoleh persentase validasi oleh ahli media sebesar 95,59% dengan kriteria sangat valid, persentase validasi oleh ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata validasi sebesar 97,79% dengan kriteria sangat valid. Persentase uji kepraktisan dari hasil angket peserta didik memperoleh 90,6% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Kata Kunci: *Flipbook*, Kearifan Lokal, Literasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membentuk karakter dan memperluas wawasan siswa. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan literasi kepada siswa. Literasi adalah kemampuan membaca, menulis, dan berbicara yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *flipbook* berbasis kearifan lokal. *Flipbook* dapat meningkatkan literasi siswa (Cholifah & Muslihasari, 2022). *Flipbook* sendiri yaitu media belajar buku digital yang seolah-olah dapat bergerak jika membalik tiap halaman-halamannya. Dalam *flipbook*, siswa dapat melihat

gambar dan membaca teks yang terkait dengan gambar tersebut sehingga membuat pembaca lebih paham dengan isinya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Kurniasih et al., (2023: 375) bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi cerita tulis yang disertai dengan gambar yang dapat membantu pembaca dalam mengimajinasikan alur cerita yang disampaikan.

Media *flipbook* digunakan sebagai alternatif pengganti buku cetak karena *flipbook* merupakan buku digital. Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi semakin matang dan berkembang. Di era sekarang ini, guru juga dapat menyediakan buku bacaan digital, sehingga memudahkan siswa mengakses buku bacaan kapan saja, di mana saja, untuk melatih keterampilan dalam mengolah informasi. Guru dapat membuat buku bacaan digital seperti *flipbook*. *Flipbook* merupakan salah satu media

pembelajaran yang interaktif karena dapat menyajikan buku digital seperti buku yang dapat dibolak-balik, diharapkan melalui *flipbook* dapat meningkatkan literasi membaca siswa dan siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan literasi (Mirnawati & Fabriya, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Nurdiansah (2022: 1586) bahwa era digital merupakan era yang menerapkan sistem digitalisasi terhadap semua aspek kehidupan, termasuk pada aspek pendidikan.

Flipbook berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa untuk lebih memahami budaya dan kearifan lokal yang ada di sekitar mereka. Budaya yang dimiliki setiap daerah merupakan aset yang tak ternilai harganya. Kearifan lokal mencerminkan pengetahuan, tradisi, nilai, dan praktik yang diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal juga membawa siswa ke dalam konteks yang lebih luas dalam pembelajaran.

Kearifan lokal terkait erat dengan lingkungan, sejarah, dan kondisi sosial masyarakat setempat. Dengan mempelajari kearifan lokal, siswa dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang

lebih mendalam dan relevan terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gajahmungkur 04 Kota Semarang menunjukkan bahwa peserta didik kelas II sudah dapat membaca dan sangat antusias dengan cerita bergambar. Peserta didik kelas II juga memiliki ketertarikan dengan media berbasis digital. Perlu adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Ridaluri et al., 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan diperlukan sebuah media yang inovatif dan variatif (Ulm et al., 2023). Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran (Uno et al., 2021)

Namun media atau sumber belajar berbasis digital yang digunakan masih minim dan belum ada yang menampilkan kearifan lokal lingkungan tempat tinggal peserta didik khususnya pada subtema "Pengalamanku di Tempat Wisata" sehingga peserta didik kurang mengenal tempat wisata yang ada di daerahnya.

Dari permasalahan tersebut maka diperlukan penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan media berbasis kearifan lokal

untuk menunjang literasi siswa kelas II yang dikemas dalam bentuk digital. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Myo Opidianto, Mei Fita Asri Untari, dan Ikha Listyarini tahun 2021 dengan judul “**Flipbook** Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literas Siswa Sekolah Dasar”. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa media flipbook bertema Kesehatan untuk siswa sekolah dasar dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. pengembangan media ini dilakukan

dengan mengacu pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pengumpulan data dalam penelitian dengan cara observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket yang terdiri dari angket validitas media, validitas materi, dan angket kepraktisan atau angket respon peserta didik.

Skala penilaian angket menggunakan skala *likert* dengan skor 1 – 4 dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Skala Penilaian Angket

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Tidak Setuju
4	1	Sangat Tidak Setuju

Hasil angket yang telah diperoleh selanjutnya akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal pada subtema Pengalamanku di Tempat Wisata ini maka dilakukan validasi oleh ahli

materi dan ahli media melalui angket validasi materi dan media. Berikut tabel kriteria penilaian validasi:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Validasi

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Setelah media dinyatakan valid oleh validator ahli media dan materi, selanjutnya akan diuji cobakan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Adapun uji coba ini dilakukan oleh peserta didik kelas II SDN Gajahmungkur 04 Kota Semarang. Kriteria penilaian kepraktisan dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis

Tabel 4 Hasil Uji Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validitas	Skor Maksimal	%	Kriteria
1	Desain Media	24	24	100%	Sangat valid
2	Kesesuaian Pengguna	26	28	92,86%	Sangat valid
3	Keunggulan Produk	15	16	93,75%	Sangat valid
Rata-rata validitas ahli media		65	68	95,59%	Sangat valid

Media *flipbook* berbasis kearifan lokal kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai Literasi kelas II sekolah dasar

21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil validasi terkait kelayakan dan uji coba untuk mengetahui kepraktisan media ini yang diambil dari hasil respon peserta didik. Validasi produk atau media dilakukan oleh Bapak Rofian, S.Pd., M.Pd. diperoleh penilaian seperti pada Tabel 4.

masuk ke dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan nilai 95,59% berdasarkan angket validasi media.

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum.

memperoleh penilaian seperti yang tertera pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validitas	Skor Maksimal	%	Kriteria
1	Kesesuaian materi	12	12	100%	Sangat valid
2	Kelayakan	16	16	100%	Sangat valid
3	Penyajian	20	20	100%	Sangat valid
4	Keunggulan Media	12	12	100%	Sangat valid
Rata-rata validitas ahli materi		60	60	100%	Sangat valid

Rata-rata hasil validasi pada media *flipbook* ini yaitu disajikan dalam Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Rata-rata Validasi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Validitas	Skor Maksimal	%
Media	65	68	95,59%
Materi	60	60	100%
Rata-rata Validasi			97,79%

Berdasarkan data di atas penilaian rata-rata dari kedua ahli media dan materi, maka Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar mendapatkan nilai 97,79% dan masuk

dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diuji coba lapangan. Pada tahap uji coba lapangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar diuji cobakan kepada 16 siswa kelas II, penulis memfasilitasi laptop dan gawai yang dapat dicoba siswa untuk membaca cerita, setelah siswa membaca cerita pada *flipbook* kemudian siswa mengisi angket yang berisi 12 pernyataan dan memberikan penilaian terhadap media *flipbook* yang telah digunakan. Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor	Persentase (%)
----	-----------------	---------------	------	----------------

1	Tampilan	256	230	89,8
2	Isi	256	233	91
3	Kemanfaatan	256	233	91
Persentase = $\frac{\sum \text{total skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$			Persentase = $\frac{696}{768} \times 100\%$ = 90,6%	
Kriteria			Sangat Praktis	

Adapun tampilan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi siswa kelas II SD dapat dilihat pada Gambar 1,2,3,4, dan 5.



Gambar 1. Cover



Gambar 3. Tempat Wisata Semarang



Gambar 4. Makanan Khas Semarang



Gambar 2. Bagian Awal



Gambar 5. Video Matahari Terbenam

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Media yang dikembangkan ini memuat kearifan lokal Kota Semarang yang menampilkan tempat wisata dan makanan khas di Kota Semarang untuk menunjang pembelajaran pada Subtema “Pengalamanku di Tempat Wisata”

Media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil uji kevalidan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh 95,59% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi

memperoleh 100% dengan kriteria sangat valid. Sehingga media *flipbook* dinyatakan valid dengan rata-rata persentase yang diperoleh 97,79% dengan kriteria sangat valid. Media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai sumber belajar karena sudah memenuhi kriteria sangat valid.

Media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil angket peserta didik. Hasil angket peserta didik memperoleh 90,6% sehingga hasil uji kepraktisan memenuhi kriteria sangat praktis.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata sebagai literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. (2022). Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi

- Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149–158.
- Kurniasih, I., Anwar, W. S., & Talitha, S. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pada Keterampilan Membaca Siswa tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 4 Menyayangi Hewan Pembelajaran 1. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(01), 356–362.
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1), 22–38.
- Nurdiansah, Y. (2022). Meningkatkan Minat dan Aktivitas Membaca Siswa dengan menggunakan Media Flipbook Kelas II SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(5), 1585–1595.
- Opidianto, M., Untari, M. F., & Listyarini, I. (2021). Flipbook Kesehatan di Era Pandemi sebagai Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 304–311.
- Ridaluri, M. A. C., Beadowi, S., & Azizah, M. (2021). Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Wulung. *Dimensi Pendidikan*, 11(2), 82–92.
- Ulum, A. S., Reffiane, F., Artarina, F. P., & Rumiaci, E. (2023). Pengembangan Media Canva “Transformasi Energi” untuk Menunjang Pembelajaran Siswa Kelas IV SD 2 Sambirejo Semarang. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 49–59.
- Uno, W. A., Halim, I., & Syahriyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Pengalamanku Sub Bab Pengalamanku di Tempat Wisata. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 268–284.