

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KODIBOOK*  
(KOMIK DIGITAL *FLIPBOOK*) BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL TEMA 8 SUBTEMA 1 LINGKUNGAN TEMPAT  
TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

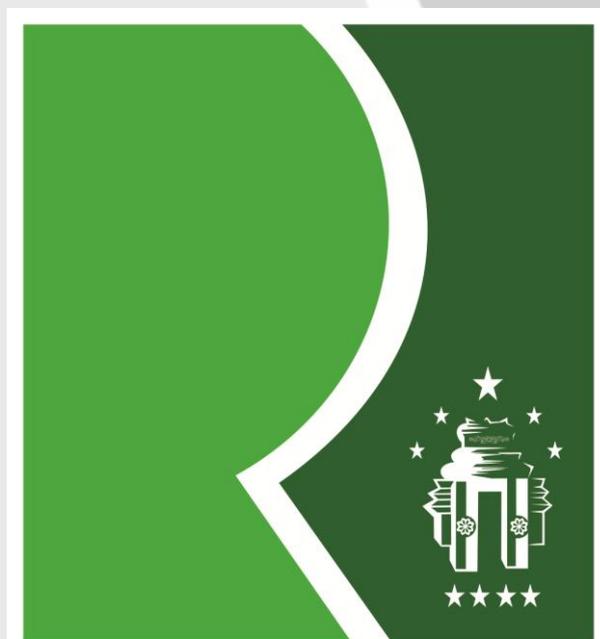
**SKRIPSI**

**OLEH :  
AISYATUL MASRURO  
NIM: 1786206005**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
JULI 2021**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KODIBOOK*  
(KOMIK DIGITAL *FLIPBOOK*) BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL TEMA 8 SUBTEMA 1 LINGKUNGAN TEMPAT  
TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat  
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru SD**

**Oleh:**

**AISYATUL MASRURO**

**NIM: 1786206005**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**JULI 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KODIBOOK* (KOMIK  
DIGITAL *FLIPBOOK*) BERBASIS KEARIFAN LOKAL TEMA 8  
SUBTEMA 1 LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

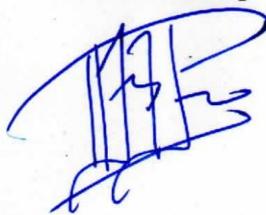
**AISYATUL MASRURO**

**1786206005**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji**

**Malang, 17 Juli 2021**

**Dosen Pembimbing**



**Diana Kusumaningrum, M.Pd**

**NIDN. 0720068803**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

**JULI 2021**

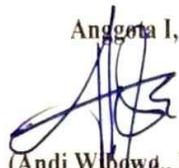
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

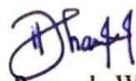
Pada hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2021

Anggota I,

  
(Andi Wibowd., M.Pd)  
NIDN. 0718128902

Anggota II,

  
(Dyah Ayu Pramoda Wardhani., M.Pd)  
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,

  
(Diana Kusumaningrum, M.Pd)  
NIDN. 07200688003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

  
(Diana Kusumaningrum, M.Pd)  
NIDN. 07200688003

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang berandatangan di bawah ini:

Nama : Aisyatul Masruro

NIM : 1786206005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 28 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



**Aisyatul Masruro**  
**NIM.1786206005**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-Nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam kami haturkan pada junjungan kami Nabi Muhammad SAW, karena atas kehadiratnya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah SWT.

Selama penulis menyusun skripsi ini, banyak hal yang kami pelajari, terutama tentang ketercapaian suatu proses belajar mengajar di sekolah. Hal ini tak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang mendukung, terutama peran guru dan dosen pembimbing.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi pada program studi S1 PGSD FIP UNIRA Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang sekaligus dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan yang berharga.

3. Yulia Eka Yanti, M.Pd, Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat.
5. Imam Khambali, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Tirtomoyo yang telah mengizinkan penulis untuk pengambilan data skripsi.
6. Parnoto, Ampd selaku guru kelas IV yang telah mendampingi dalam pengambilan data.
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Buimen TR dan Ibu Tatik Sekarwati yang selalu mendukung, mendoakan yang terbaik serta memberikan dukungan moril maupun material.
8. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat satu sama lain dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai pedoman perbaikan penyusunan skripsi.

Penulis

**Aisyatul Masruro**  
**NIM. 1786206005**

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGANTAR .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	8
F. Spesifikasi Produk .....	8
G. Manfaat Pengembangan .....	9
H. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Media Pembelajaran .....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2. Tujuan Media Pembelajaran .....	13
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	14
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	15
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	18
B. Komik Digital .....	20
1. Pengertian Komik Digital .....	20
2. Jenis-Jenis Komik .....	25
C. <i>Flipbook</i> .....	28
D. Kearifan Lokal .....	30
1. Ruang Lingkup Kearifan Lokal .....	30
2. Kearifan Lokal Malang .....	32
E. Minat Belajar .....	35
1. Pengertian Minat Belajar .....	35
2. Indikator Minat Belajar .....	35
3. Faktor Minat Belajar .....	36
F. Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 .....	37
G. Penelitian Terkait .....	37
H. Kerangka Berfikir .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Model Pengembangan .....	42

B.	Prosedur Pengembangan.....	42
C.	Gambar Produk yang Dikembangkan.....	46
D.	Rancangan Uji Coba Produk.....	49
1.	Rancangan Uji Coba.....	49
2.	Subyek Uji Coba.....	50
3.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
4.	Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN dan PENGEMBANGAN.....</b>	<b>60</b>
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	60
B.	Hasil Uji Coba Produk.....	71
C.	Revisi Produk.....	84
D.	Kajian Produk Akhir.....	87
E.	Keterbatasan Penelitian.....	99
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN dan SARAN.....</b>	<b>101</b>
A.	Kesimpulan.....	101
B.	Saran.....	102
	<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>103</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar Tema 8 Subtema 1.....	37
3.1 <i>Storyboard</i> .....	45
3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan.....	54
3.3 Kualifikasi untuk Respon Siswa.....	54
3.4 Kriteria Persentase Tanggapan Siswa.....	55
3.5 Kategori Penilaian Instrumen Angka Skala Likert.....	55
3.6 Kriteria Persentase Tanggapan Siswa.....	56
3.7 Kriteria Penilaian Minat Belajar.....	57
3.8 Kualifikasi untuk Aktivitas Siswa.....	57
3.9 Kriteria Penilaian Aktifitas Siswa.....	58
3.10 Kriteria untuk Aktifitas Guru.....	59
4.1 Indikator Pembelajaran.....	63
4.2 Uji Pemahaman.....	64
4.3 Produk Awal Media Komik Digital <i>Flipbook</i> .....	65
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	69
4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
4.6 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil.....	72
4.7 Hasil Keterbacaan Media oleh Siswa Kelompok Kecil.....	73
4.8 Data Minta Belajar Siswa Kelompok Kecil.....	74
4.9 <i>Desain Pretest and Postest Group</i> .....	75
4.10 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar.....	77
4.11 Hasil Keterbacaan Media oleh Guru.....	78
4.12 Hasil Keterbacaan Media oleh Siswa.....	79
4.13 Data Minat Belajar Siswa Kelompok Besar.....	80
4.14 <i>Desain Pretest and Postest Group</i> .....	80
4.15 Aktifitas Siswa.....	83
4.16 Keterlaksana Pembelajaran oleh Guru.....	84
4.17 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media.....	84

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pantai Balekambang.....	34
2.2 Kerangka Berfikir.....	41
3.1 Tahapan Model ADDIE.....	43
3.2 <i>Desain Pretest and Posttest Group</i> .....	45
4.1 Diagram Validasi Ahli Materi .....	70
4.2 Diagram Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil.....	76
4.3 Diagram Minat Belajar Siswa Kelompok Besar .....	81
4.4 Tampilan Pengenalan Tokoh.....	85
4.5 Perbaikan Bahasa .....	86



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Studi Pendahuluan (Surat Penelitian) .....	110
Lampiran 2. Lembar Wawancara Kepala Sekolah .....	112
Lampiran 3. Lembar Wawancara untuk Guru .....	114
Lampiran 4. Kisi-Kisi Observasi Analisis Kebutuhan .....	117
Lampiran 5. Lembar Observasi Analisis Kebutuhan .....	118
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 7. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media .....	120
Lampiran 8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	123
Lampiran 9. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 10. Lembar Kisi-Kisi Respon Siswa .....	122
Lampiran 11. Lembar Angket Respon Siswa .....	123
Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Keterbacaan Media.....	125
Lampiran 13. Lembar Angket Keterbacaan Media Oleh Siswa .....	126
Lampiran 14. Lembar Angket Keterbacaan Media Oleh Guru .....	129
Lampiran 15. Lembar Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa .....	131
Lampiran 16. Lembar Angket Minat Belajar Siswa .....	132
Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Aktivitas Siswa .....	137
Lampiran 18. Lembar Angket Aktivitas Siswa .....	139
Lampiran 19. Kisi-Kisi Angket Keterlaksana Oleh Guru.....	141
Lampiran 20. Lembar Angket Keterlaksana Oleh Guru .....	143
Lampiran 21. Rencana Pelaksana Pembelajaran .....	146
Lampiran 22. Hasil Validasi Ahli Materi .....	158
Lampiran 23. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	160
Lampiran 24. Hasil Validasi Ahli Media .....	161
Lampiran 25. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media .....	164
Lampiran 26. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Kelompok Kecil .....	165
Lampiran 27. Angket Respon Siswa Kelompok Kecil .....	166
Lampiran 28. Rekapitulasi Angket keterbacaan media Kelompok Kecil.....	168
Lampiran 29. Angket Keterbacaan Media Kelompok Kecil .....	169
Lampiran 30. Hasil Rekapitulasi Angket Minat Siswa Kelompok Kecil .....	171
Lampiran 31. Angket Minat Belajar Siswa Kelompok Kecil.....	172
Lampiran 32. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Kelompok Besar .....	176
Lampiran 33. Angket Respon Siswa Kelompok Besar .....	177
Lampiran 34. Rekapitulasi Angket Keterbacaan Media Kelompok Besar .....	179
Lampiran 35. Angket Keterbacaan Media Oleh Siswa Kelompok Besar.....	180
Lampiran 36. Angket Keterbacaan Media Oleh Guru Kelompok Besar .....	182
Lampiran 37. Hasil Rekapitulasi Angket Minat Siswa Kelompok Besar .....	184
Lampiran 38. Angket Minat Belajar Siswa Kelompok Besar .....	185
Lampiran 39. Angket Aktivitas Siswa .....	189
Lampiran 40. Angket Keterlaksana Oleh Guru .....	191
Lampiran 41. Dokumentasi Penelitian .....	193
Lampiran 42. Daftar Riwayat Hidup.....	197

## ABSTRAK

Masruro, Aisyatul. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran KODIBOOK (Komik Digital Flipbook) Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Diana Kusumaningrum, M. Pd.

**Kata Kunci:** Media Komik Digital *Flipbook*, Kearifan Lokal, Minat Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurang optimalnya media pembelajaran tematik yang ada dan kurangnya minat belajar siswa pada kelas IV SDN 01 Tirtomoyo. Peneliti mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: 1) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital *flipbook* yang dibuat peneliti, 2) mengetahui peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Tirtomoyo Malang dengan jumlah 29 siswa. Prosedur pengumpulan data ini menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1) media pembelajaran komik digital *flipbook* telah dikembangkan dan diuji melalui angket validasi ahli materi dengan nilai persentase sebesar 94,3% dalam kualifikasi sangat valid, angket validasi ahli media dengan nilai persentase sebesar 89,1% dengan kualifikasi sangat valid, uji coba respon siswa kelompok kecil dengan persentase sebesar 84,3% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba respon siswa kelompok besar dengan persentase 84,97% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba keterbacaan media oleh guru dengan persentase sebesar 89,3% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba keterbacaan media oleh siswa dengan persentase 83% dengan kualifikasi sangat baik, 2) hasil persentase kenaikan minat belajar siswa pada kelompok kecil sebesar 44,5%, dan hasil persentase kenaikan minat belajar siswa sebesar 44,46%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD.

## ABSTRACT

Masruro, Aisyatul. 2021. *“Development of KODIBOOK (Digital Comic Flipbook) Learning Media Based on Local Wisdom Theme 8 Sub-themes of My Living Environment to Increase Learning Interest of Grade 4th Elementary School Students.”* Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Advisor: Diana Kusumaningrum, M. Pd

This research is motivated by the not yet optimal thematic learning media and the lack of students interest in learning in of 4th SDN 01 Tirtomoyo. Researcher to overcome these problems developed a flipbook digital comic learning media based on local wisdom to increase students' interest in learning. The aims of the researcher in developing this learning media are: 1) to determine the feasibility of the flipbook digital comic learning media made by the researcher, 2) knowing the increase in students' interest in learning using flipbook digital comics learning media based on local wisdom.

This study uses the type of research RnD (Research and Development) research with ADDIE model consisting of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were fourth-grade students at SDN 01 Tirtomoyo Malang with a total of 29 students. This data collection procedure used interview, observation, questionnaire, and documentation technique.

The results showed 1) the flipbook digital comic learning media had been developed and tested through a material expert validation questionnaire with a percentage value of 94.3% in a very valid qualification, a media expert validation questionnaire with a percentage value of 89.1% with a very valid qualification. try small group student responses with a percentage of 84.3% with very good qualifications, try large group student responses with a percentage of 84.97% with very good qualifications, test media readability by teachers with a percentage of 89.3% with very qualifications good, and media readability trials by students with a percentage of 83% with very qualifications good, 2) the results of the percentage increase in student interest in learning in small groups of 44.5%, and the results of the percentage increase in student interest in learning by 44.46%.. Based on the results of the study, it can be concluded that the learning media of digital flipbook comics based on local wisdom can increase the learning interest of fourth-grade elementary school students.

**Keywords:** Flipbook Digital Comic Media, Local Wisdom, Learning Interest

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pandemi covid-19 yang melanda Indonesia sejak bulan Maret 2020, telah memberikan dampak pada seluruh bidang dalam kehidupan. Hal ini membuat banyak terbentuknya kebijakan baru dalam bidang pendidikan sebagai cara mengatasi penyebaran wabah covid-19. Kebijakan dalam bidang pendidikan di Indonesia, yang mengarah kepada penutupan dan peliburan seluruh lembaga pendidikan baik formal ataupun nonformal yakni sekolah/ madrasah, perguruan tinggi/ universitas, lembaga bimbingan, dan pondok pesantren. Sehubungan dengan kondisi tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) ikut mengambil kebijakan, dimana kebijakan tersebut dijadikan sebagai pedoman dalam menghadapi wabah covid-19 di tingkat satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020). Kebijakan baru yang terjadi sesuai dengan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang diterbitkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim yang berisi tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring (Dalam Jaringan) sebagai bentuk pencegahan meluasnya penyebaran wabah Covid-19.

Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang menggunakan alat bantu melalui internet dan teknologi berbasis jaringan yang memfasilitasi siswa dalam proses belajar. Pembelajaran daring memiliki

tujuan sebagai standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai penghubung antara siswa dengan guru, maupun mahasiswa dengan dosen dengan perantara komputer atau *gadget*, (Pakpahan & Fitriani, 2020: 31). Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar agar berjalan dengan baik dan tanpa kendala meskipun tengah berada pada masa pandemi Covid-19.

Kemampuan seorang guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi internet menjadi suatu perangkat/ media pembelajaran menjadi elemen yang penting untuk tercapainya tujuan pendidikan. Seorang guru diharapkan mampu menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang bermakna, kreatif, dan inovatif. Seorang guru juga diharapkan menjadi *agen of change* yang mampu menciptakan inovasi teknologi pendidikan yang baru (Utami, 2018: 3). Dunia pendidikan dalam bidang perkembangan teknologi pada kenyataannya belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring. Terdapat beberapa kendala dalam menggunakan media pembelajaran menurut Putri & Desy (2019: 51) yaitu kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Kurangnya pemanfaatan teknologi internet dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung secara daring memiliki kendala. Penyampaian materi dalam pembelajaran yang hanya berupa pokok materi, mengakibatkan siswa hanya menguasai aspek kognitif

saja dan kurang dalam aspek sikap dan nilai-nilai karakter yang berbasis kearifan lokal pada siswa. Pengembangan nilai-nilai karakter yang berbasis kearifan lokal dikemas sebagai wahana mentransfer nilai-nilai budaya. Pembelajaran tidak sekedar untuk penyampaian materi saja tetapi juga adanya transformasi nilai-nilai kearifan lokal setempat pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 01 Tirtomoyo pada tanggal 17 Oktober 2020 didapat data bahwa penggunaan media pembelajaran tematik sudah dilakukan, namun dalam implementasinya masih belum optimal. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang ada kurang memadai dan bervariasi. Berdasarkan hal tersebut berdampak pada peningkatan minat belajar siswa yang menurun, hal ini dapat diketahui dari kurangnya respon siswa selama proses pembelajaran, dan siswa lalai dalam mengumpulkan tugas yang diberikan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru dalam memberikan materi tentang kearifan lokal setempat terutama kearifan lokal Malang belum efektif karena guru lebih banyak memberikan materi sesuai dengan buku yang disediakan oleh Kemendikbud yang mengaplikasikan kearifan lokal secara nasional. Kearifan lokal secara nasional adalah kearifan lokal yang dibahas secara umum yang menunjuk satu daerah, dan hanya menjabarkan tentang daerah tersebut, tidak menjabarkan daerah yang sesuai ditempati oleh siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya wawasan dan pengalaman siswa tentang kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa, serta kurangnya bekal siswa akan penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, kemudian hal ini akan sangat

berdampak pada kelestarian akan kearifan lokal daerah tempat tinggal. Menurut Shufa (2018: 49) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengajak siswa mempelajari lingkungan sekitar, setelah itu belajar dari daerah-daerah secara menyeluruh.

Nilai-nilai kearifan lokal dan teknologi perlu diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Integrasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat pendukung yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Trianto (2010: 113), adalah alat penyampaian pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Adapun menurut Barokah (2014: 15) media pembelajaran diartikan sebagai perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan tentang materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat, motivasi, dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian Prastyawati (2018: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat pada diri siswa, serta memberikan rangsangan dalam proses belajar yang mengakibatkan meningkatnya motivasi siswa, hal ini memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Penjelasan terkait media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu atau sumber belajar bagi siswa adalah komik digital *flipbook* yang dinilai mampu menyalurkan informasi terkait materi. Hal ini sesuai pendapat

Maharsi (2011: 10) memberikan pendapat bahwa komik memiliki peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempengaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Ekspresi dalam komik digital yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional untuk terus membacanya hingga selesai. Komik sangat efektif dalam mentransfer nilai-nilai kearifan lokal melalui penokohan dan dialog dalam cerita komik tersebut. Materi yang dikemas dalam bentuk alur cerita membuat pesan yang terkandung dapat bertahan lama dalam ingatan. Penelitian perihal komik digital pernah diteliti oleh Yunita (2017: 106) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Contekstual Teaching Learning* (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Pernafasan untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs. Penelitian ini lebih menekankan pada media komik digital dengan materi yang berbasis CTL, dengan mengembangkan media agar terlihat lebih menarik, kelayakan komik digital berbasis CTL mendapat hasil sangat layak berdasarkan penilaian guru. Ditegaskan dalam penelitian Ambaryani & Gamaliel (2017: 27) menjelaskan bahwa komik mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah bentuk media komik yang dikemas dalam bentuk *flipbook*, *flipbook* menunjang pembelajaran lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Nisa (2019: 189) yang menyatakan bahwa hasil belajar kognitif siswa menggunakan bahan ajar *flipbook* berbasis *mind mapping* mengalami perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan

*posttes* sebanyak 18, 29 dengan kriteria sedang. Pengaplikasian dari komik digital *flipbook* berbeda dimana dalam media ini diberi soal evaluasi, dalam segi materi, dan tempat pelaksanaan juga berbeda. Kesamaan dari penelitian ini dengan terdahulu adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada tingkan SD/MI. Berdasarkan wawancara kepada guru di SDN OI Tirtomoyo bahwa guru belum pernah mendengar, membuat, meneliti, dan mengaplikasikan komik digital *flipbook* pada kelas IV.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran KODIBOOK (Komik Digital Flipbook) Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini adalah.

1. Materi yang disajikan pada pembelajaran *online* hanya sebagian kecil pokok materi karena terkendala waktu dan jaringan, yang tidak seperti pembelajaran tatap muka.
2. Alat dan media pembelajaran yang kurang memadai serta kurang bervariasi media pembelajaran secara daring.
3. Pembelajaran *online* yang dilakukan dengan aplikasi *whatsapp* dan menggunakan media *youtube*.
4. Belum diajarkannya pembelajaran berbasis kearifan lokal Malang pada pembelajaran subtema lingkungan tempat tinggal untuk siswa kelas IV.

5. Minat belajar siswa dalam pembelajaran *online* menurun.

### C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat fokus dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Media yang dikembangkan merupakan media yang digunakan pada kelas IV tema 8 subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku).
2. Penelitian komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal menggunakan penelitian dengan model ADDIE.
3. Kearifan lokal ini adalah kearifan lokal Malang yang meliputi: bahasa Malangan (model walikan), makana khas (bakso Malang, kripik Malang, gethuk), kerajinan alam (topeng, keramik Dinoyo), wisata bahari (Pantai Balekambang)
4. Penelitian ini untuk mengukur minat belajar siswa.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *KODIBOOK* (Komik Digital *Flipbook*) berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema 8 sub tema lingkungan tempat tinggalku kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran *KODIBOOK* (Komik Digital *Flipbook*) berbasis kearifan lokal pada tema 8 sub tema lingkungan tempat tinggalku dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *KODIBOOK* (komik digital *flipbook*) berbasis kearifan lokal pembelajaran tema 8 sub tema lingkungan tempat tinggal kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui minat belajar siswa dalam menggunakan media komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal.

### **F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa komik digital *flipbook* dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media yang dihasilkan adalah media berbasis digital berupa komik yang dikemas dalam bentuk *flipbook* pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) sub tema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku).
2. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku yang ada, namun sebagai media pendukung dalam menarik minat siswa untuk memahami materi dengan hal yang baru.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum K13 untuk pokok bahasan tema 8 sub tema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku untuk siswa tingkat SD/MI kelas IV.
4. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat pendahuluan, isi, dan latihan soal yang terkait dalam materi tematik yang dijabarkan.
6. Komik digital *flipbook* yang dapat digunakan dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

## G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara garis besar manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut dan mampu membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Manfaat bagi siswa

Media yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran dan kearifan lokal daerah setempat.

#### b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran tatap muka atau pembelajaran *online* pada pembelajaran tematik tema 8 subtema

lingkungan tempat tinggalku, dan diharapkan sebagai bahan masukan atau rujukan untuk merancang, media pembelajaran yang menyenangkan, dan bermakna pada materi pembelajaran atau mata pelajaran lain.

#### c. Manfaat bagi sekolah

Media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi sekolah

dalam mengembangkan desain media pembelajaran yang efektif, menarik, kreatif, dan terjangkau dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kualitas belajar yang lebih baik.

d. Manfaat bagi penulis

Peneliti dalam melakukan pengembangan ini berharap mampu memberikan media pembelajaran sebagai salah satu solusi belajar siswa dan terus dapat berinovasi untuk belajar membuat bahan ajar atau media yang mampu meningkatkan potensi siswa melalui media yang menarik, kreatif, dan asyik dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tema yang diajarkan.

## H. Definisi Operasional

Berdasarkan judul pengembangan media pembelajaran *KODIBOOK* (komik digital *flipbook*) berbasis kearifan lokal sebagai alternatif media pembelajaran tema 8 subtema lingkungan tempat tinggalku untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka definisi operasional dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *KODIBOOK* (Komik Digital *Flipbook*)

*KODIBOOK* merupakan media *integrasi* antara komik dan *flipbook* yang disajikan secara *online*. Komik digital adalah cerita bergambar yang berbentuk digital elektronik. *Flipbook* merupakan sumber belajar atau bahan ajar yang berbentuk *e-book*. Penyajian media *KODIBOOK* ini berbantuan *software* FlipHTML5 dengan cara mengakses *link* secara *online*.

## 2. Kearifan Lokal

Media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini merupakan sumber belajar yang menggali keunggulan-keunggulan lokal di Malang yang memiliki keterkaitan dengan subtema yang dikembangkan. Penelitian ini mengembangkan materi Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku pada kelas IV SD/MI. Kearifan lokal Malang yang akan dimuat dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Malangan (model walikan), makana khas (bakso Malang, kripik Malang, gethuk), kerajinan alam (topeng, keramik Dinoyo), wisata bahari (Pantai Balekambang).

## 3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa paksaan dan menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Indikator minat belajar siswa antara lain: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa.