

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN 1 JOMBANG PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

OLEH

AFLAH SUCI ADIELLIA

NIM. 220103110092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN 1 JOMBANG PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

**Diajukan Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtida'iyah**

OLEH

AFLAH SUCI ADIELLIA

NIM. 220103110092



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

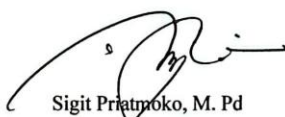
LEMBAR PERSETUJUAN

i

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” oleh Aflah Suci Adiellia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Sigit Priatnoko, M. Pd

NIP.199102112019031008

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP.197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” oleh Aflah Suci Adiellia ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes :

NIP. 197604052008011018

Anggota Penguji

Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I :

NIP. 198712142015031003

Sekretaris

Sigit Priatmoko, M.Pd :

NIP. 199102112019031008

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS

iv

NOTA DINAS

Sigit Priatmoko, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal: Aflah Suci Adiellia
Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Malang, 16 April 2026

Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Aflah Suci Adiellia
NIM : 220103110092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. WB.

Pembimbing


Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP. 199102112019031008

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

v

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aflah Suci Adiellia
NIM : 220103110092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal
Untuk meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III
MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

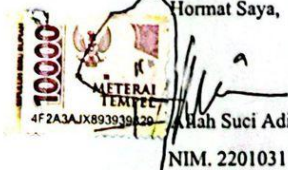
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah dituli atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 April 2026

Hormat Saya,


Aflah Suci Adiellia
NIM. 220103110092

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Ş	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Ḍ	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Ṭ	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Ẓ	هـ	=	H
د	=	D	ع	=	a/'i/'u	ء	=	a/i/u
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (a) panjang = î
Vokal (a) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو	=	Aw
أي	=	Ay
أو	=	û
إي	=	I

LEMBAR MOTTO

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan.
Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang
kau harapkan”

(Maudy Ayunda)

“Jangan takut gagal. tapi takutlah karena tidak mencoba”

(Roy T. Bennett)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama
kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyiroh: 5-6)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang sudah sabar untuk menemani proses peneliti untuk menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala pengorbanan, do'a, kasih sayang, dukungan dan keikhlasan yang telah diberikan dalam setiap langkah penulis. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan. Namun, mereka selalu berusaha memberikan yang terbaik untukku, Semoga ayah dan ibu senantiasa diberi kesehatan dan selalu dalam perlindungan Allah SWT.
2. Keluarga tersayang, yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi serta dukungan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen PGMI, khususnya Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd, selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Teman seperjuangan PGMI, yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta kebersamaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pembaca di masa depan, semoga skripsi ini dapat memberikan kebaikan dan manfaat yang berharga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, taufik, serta hidayahnya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ini dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni agama islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Sigit Priatmoko, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan penelitian dan skripsi. Selain itu, motivasi, dukungan serta dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini sangat berarti bagi peneliti.
5. Waluyo Satrio Adji, M.Pd, selaku dosen wali yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama proses belajar. Dukungan dan pengetahuan yang telah Anda berikan sangat berarti bagi perkembangan akademis peneliti.
7. Seluruh keluarga besar MIN 1 Jombang, khususnya wali kelas III-B yang telah memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian di sekolah.
8. Cinta pertama saya Ayah tercinta, sosok pertama yang menyambut kehadiran saya ke dunia dengan penuh hangat dan kebahagiaan. Terima kasih atas semua do'a, kasih sayang, usaha, pengorbanan, tenaga, pikiran, dan nasihatnya yang selalu diberikan yang terbaik untuk anak perempuan satu-satunya ini. Semoga ayah selalu diberi kesehatan dan umur panjang dan berkah agar bisa menyaksikan kesuksesan putri kecilnya.
9. Pintu surga saya Ibu tercinta, sosok luar biasa yang menjadi tempat pendidikan pertama saya. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan ibu yang tak terhingga. Terima kasih sudah menjadi wanita yang kuat, tangguh, dan sabar untuk merawat dan mendampingi pendidikan saya dari kecil sampai bisa di titik ini. Terima kasih sekali lagi atas segala do'a, kesabaran, dukungan, dan perjuangan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya. Semoga ibu selalu diberi kesehatan dan umur yang panjang dan berkah agar bisa menyaksikan kesuksesan putri kecilnya.
10. Terima kasih kepada keluarga besar saya, khususnya kakak saya, kakak ipar saya, serta keponakan tersayang onty "Hafiza", yang selalu memberikan semangat, dukungan dan do'anya. Semoga tetap diberi kesehatan dan umur yang panjang.

11. Terima kasih kepada rekan-rekan PGMI Angkatan 2022, khususnya kelas PGMI C, kepada Rima, Tsaniyah, Yunina, yang telah menemani peneliti selama beberapa semester di proses perkuliahan.
12. Terimakasih kepada teman-teman AM MIN 1 Jombang, yang telah memberikan dukungan dan pengalaman yang luar biasa selama 4 bulan.
13. Kepada teman bimbingan saya, Tsaniyah, Nanda, Fatah, dan juga teman menugas saya Siti Atiqotus Shofiyah. Terima kasih telah menjadi partner terbaik peneliti, menemani peneliti dalam suka dan duka, memberi dukungan dalam segala hal, khususnya terima kasih telah menjadi partner peneliti dalam penulisan skripsi ini,
14. Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih banyak untuk diri saya sendiri, Aflah Suci Adiellia atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih karena telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa saya mampu menyelesaikan studi ini sampai selesai. Mampu mengendalikan diri sendiri dari berbagai tekanan diluar kendali dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, meskipun menghadapi kegagalan, kebingungan, perasaan ingin menyerah, bahkan cobaan luar biasa yang datang saat penyusunan skripsi ini. Dan yang paling penting terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, memilih untuk kuat dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Malang, 13 April 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
LEMBAR MOTTO.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk	10
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah.....	16
I. Sistematika Penulisan	17
BAB II.....	18
KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Teori	18
1. Multimedia Pembelajaran	18
2. Media <i>Flipbook</i> Digital	20
3. Kearifan Lokal	21

4. Literasi Kewargaan	24
B. Teori dalam Perspektif Islam	27
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Model Penelitian	35
C. Proses Pengembangan	36
D. Uji Coba Produk	40
E. Jenis Data	42
F. Instrumen Pengumpulan Data	43
G. Teknik Pengumpulan Data	53
H. Analisis Data	55
BAB IV	61
HASIL PENGEMBANGAN	61
A. Proses Pengembangan	61
B. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk	83
1. Analisis data validasi ahli materi	83
2. Analisis data validasi ahli media	84
3. Analisis data hasil efektivitas media <i>flipbook</i> digital	85
C. Revisi Produk	89
BAB V	93
PEMBAHASAN	93
A. Proses Pengembangan Media	93
B. Validitas Media <i>Flipbook</i> digital	104
C. Efektivitas Media	106
BAB VI	114
PENUTUP	114
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	123
RIWAYAT PENDIDIKAN	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	46
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	49
Tabel 3.5 Kisi kisi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	50
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi	53
Tabel 3.7 Validitas Produk.....	57
Tabel 3.8 Kriteria <i>N-Gain</i>	59
Tabel 4.1 <i>Timeline</i>	66
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	69
Tabel 4.3 Tampilan Buku PDF	72
Tabel 4.4 Tampilan <i>Flipbook</i> Digital.....	73
Tabel 4.5 Hasil Skor Angket Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel 4.6 Hasil Skor Angket Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	85
Tabel 4.8 Data Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	87
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model <i>Lee & Owens</i>	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas	63
Gambar 4.2 Fasilitas Ruang SBSN	63
Gambar 4.3 Situasi Pembelajaran Di Kelas	64
Gambar 4.4 Pembukaan Pembelajaran	77
Gambar 4.5 Siswa Mengerjakan <i>Pre-test</i>	78
Gambar 4.6 Peneliti Menjelaskan Cara Mengakses Media	78
Gambar 4.7 Siswa Mengakses Media melalui <i>Barcode</i>	78
Gambar 4.8 Menjelaskan Materi Pembelajaran	79
Gambar 4.9 Bermain <i>Talking Stick</i>	79
Gambar 4.10 Kegiatan Pembukaan Pembelajaran	80
Gambar 4.11 Peneliti Menampilkan Media Di Proyektor	81
Gambar 4.12 Siswa Berdiskusi	81
Gambar 4.13 Siswa Mengerjakan <i>Post-test</i>	82
Gambar 4.14 Observer Mengamati Pembelajaran Di Kelas	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validator Media	123
Lampiran 2. Surat Permohonan Validator Materi.....	124
Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	125
Lampiran 4. Hasil Validasi Media	126
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi.....	128
Lampiran 6. Hasil Validasi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Posttest</i>	130
Lampiran 7. Surat Izin Observasi Pra-Penelitian.....	132
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	133
Lampiran 9. Surat Izin Balasan Penelitian.....	134
Lampiran 10. Modul Ajar	135
Lampiran 11. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	146
Lampiran 12. Tampilan Media Pembelajaran	158
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	158

ABSTRAK

Aflah Suci Adiellia. 2026. Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 1 Jombang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Sigit Priatmoko, M.Pd.

Kata Kunci: Flipbook Digital, Pendidikan Pancasila, Literasi Kewargaan, dan Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun, pemanfaatan media digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa sekolah dasar, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal, (2) menguji validitas media, dan (3) menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Lee & Owens* yang meliputi empat tahap, yaitu analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dapat diakses melalui *barcode* pada buku panduan. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi dengan skor berturut-turut 85% (kategori sangat valid) dan 87% (kategori sangat valid).

Uji coba pada 30 siswa kelas III B MIN 1 Jombang melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan literasi kewargaan dengan nilai rata-rata dari 29,43 menjadi 77,23. Hasil uji *N-Gain* sebesar 0,67 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\alpha < 0,05$). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital.

Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa. Saran penelitian meliputi: (1) penyediaan sarana pendukung seperti perangkat digital dan papan interaktif oleh sekolah, (2) pemanfaatan media digital secara optimal oleh guru, serta (3) pengembangan media pada materi dan jenjang yang lebih luas oleh peneliti selanjutnya. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi digital.

ABSTRACT

Aflah Suci Adiellia. 2026. Development of a Digital Flipbook Based on Local Wisdom to Improve Civic Literacy Among Third-Grade Students in the Pancasila Education Course at MIN 1 Jombang. Thesis, Elementary Madrasah Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Thesis Advisor: Sigit Priatmoko, M. Pd

Keyword: Digital Flipbooks, Pancasila Education, Civic Literacy, and Elementary Schools

The development of digital technology in education has a positive impact on improving the quality of learning, particularly in creating more interactive and engaging learning experiences. However, the use of digital media in the subject of Pancasila Education, particularly in enhancing elementary school students' civic literacy, remains limited. This study aims to: (1) develop a digital flipbook media based on local wisdom, (2) test the media's validity, and (3) analyze its effectiveness in improving students' civic literacy.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the Lee & Owens model, which comprises four stages: needs analysis, instructional design, development and implementation, and evaluation. The resulting product is a digital flipbook media based on local wisdom that can be accessed via a barcode in the guidebook. Validation by subject matter experts and media experts indicated a very high level of validity with scores of 85% (very valid category) and 87% (very valid category)

A pilot study involving 30 third-grade students in Class III B at MIN 1 Jombang, conducted through pretests and posttests, revealed an improvement in civic literacy, with the average score rising from 29.43 to 77.23. The N-Gain test result of 0.67 falls into the moderate category, while the t-test result showed a significance level of 0.000 ($\alpha < 0.05$). Observation results also indicated that students were more enthusiastic and active in participating in learning using digital flipbook media.

The research conclusion indicates that digital flipbook media based on local wisdom is effective in improving students' civic literacy skills. Research recommendations include: (1) the provision of supporting facilities such as digital devices and interactive whiteboards by schools, (2) the optimal utilization of digital media by teachers, and (3) the development of media for broader subject matter and grade levels by future researchers. This study contributes to innovations in Pancasila Education that are more contextual and based on digital technology.

ملخص

تطوير وسائط "فليب بوك" الرقمية المستندة إلى الحكمة المحلية لتعزيز الثقافة أفلاه سوسي أدليا. 2026 المدنية لدى طلاب الصف الثالث في مادة التربية الوطنية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 1 بجومبانج. أطروحة، برنامج دراسة تربية معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية والتعليم، جامعة مالانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، مشرف الأطروحة: سيجيت برياتموكو

الكلمات المفتاحية: الكتاب الرقمي، تعليم البنكاسيلا، الثقافة المدنية، والمدرسة الابتدائية

أحدث تطور التكنولوجيا الرقمية في مجال التعليم تأثيرًا إيجابيًا على تحسين جودة التعلم، لا سيما في خلق تجربة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية. ومع ذلك، لا يزال استخدام الوسائط الرقمية في مادة تعليم البنكاسيلا، خاصة في تعزيز الثقافة المدنية لدى طلاب المدارس الابتدائية، محدودًا. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تطوير قائم على الحكمة المحلية، (2) اختبار صحة الوسائط، و(3) (flipbook) وسائط كتاب رقمي قابل للقلب. تحليل فعاليتها في تحسين الثقافة المدنية للطلاب

وفقًا لنموذج لي وأوينز الذي يشمل أربع مراحل، (R&D) استخدمت هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير وهي: تحليل الاحتياجات، والتصميم التعليمي، والتطوير والتنفيذ، والتقييم. وكان الناتج عبارة عن وسيلة تستند إلى المعارف المحلية، ويمكن الوصول إليها من (flipbook) تعليمية رقمية على شكل كتاب متحرك خلال الرمز الشريطي الموجود في دليل الاستخدام. أظهرت عملية التحقق من الصحة التي أجراها خبراء في المادة وخبراء في الوسائط مستوى صحة عالٍ جدًا، حيث سجلت النتيجة 85% (فئة "صحيحة جدًا") و87% (فئة "صحيحة جدًا") على التوالي

أظهرت التجربة التي أجريت على 30 طالبًا من الصف الثالث ب في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 1 بجومبانج، من خلال اختبار ما قبل التجربة واختبار ما بعدها، حدوث تحسن في مستوى الثقافة المدنية، البالغة 0,67 ضمن الفئة N-Gain حيث ارتفع المتوسط من 29,43 إلى 77,23. تدرج نتيجة اختبار كما أظهرت ($\alpha < 0,05$) قيمة دلالة إحصائية تبلغ 0,000 t المتوسطة، في حين أظهرت نتيجة اختبار نتائج الملاحظة أن الطلاب أصبحوا أكثر حماسًا ونشاطًا في متابعة التعلم باستخدام وسيلة الكتاب الرقمي.. القابل للقلب

تشير استنتاجات البحث إلى أن وسيلة الفليب بوك الرقمي القائمة على الحكمة المحلية فعالة في تحسين مهارات القراءة والكتابة في مجال المواطنة لدى الطلاب. تشمل توصيات البحث ما يلي: (1) توفير المرافق الداعمة مثل الأجهزة الرقمية واللوحات التفاعلية من قبل المدرسة، (2) الاستفادة المثلى من الوسائط الرقمية من قبل المعلمين، و(3) تطوير الوسائط لتشمل مواد ومستويات أوسع من قبل الباحثين في المستقبل. يساهم الذي يكون أكثر ارتباطًا بالسياق وقائمًا على التكنولوجيا الرقمية، هذا البحث في ابتكار تعليم مادة "بانكاسيلا

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang pesat dan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Transformasi teknologi dari masa ke masa membuat kegiatan manusia semakin mudah, cepat, dan praktis. Salah satunya dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan sekaligus membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Selain itu, kemajuan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan perangkat teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan permasalahan di kelas.¹

Dengan demikian, adanya perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu membuat media pembelajaran berbasis digital yang lebih canggih dan efektif. Misalnya, e-book, video pembelajaran, game edukasi, augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) serta berbagai media pembelajaran interaktif lainnya.² Keunggulan dari media digital ini adalah dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, mendukung

¹ Aulia Nur Hakim and Leni Yulia, "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 1 (2024): 220–29, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

² Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).

pembelajaran visual dan audiovisual, memberikan kebebasan belajar mandiri sesuai minat, serta memperluas aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran.³

Salah satu bentuk pengembangan dari media yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah media *flipbook* digital. Media *Flipbook* digital merupakan sebuah media yang mengonversi berkas pdf menjadi buku digital dengan menggabungkan elemen teks, audio, gambar, video pembelajaran, serta tautan interaktif. Pengembangan *flipbook* yang melibatkan penggabungan buku elektronik dengan video, dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memungkinkan siswa tidak hanya membaca, tetapi juga berinteraksi dengan buku elektronik mereka, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran.⁴

Penggunaan media *flipbook* digital terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa, media *flipbook* digital dapat meningkatkan antusias siswa, mempermudah pemahaman materi, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar.⁵ Tampilannya yang menarik menjadikan siswa aktif dan konsentrasi meningkat, pembelajaran menjadi lebih penting dan esensial sehingga siswa tidak mudah lelah selama pengalaman belajar.⁶

³ Dina Novela, Ari Suriani, and Sahrin Nisa, "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar," *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 2 (2024): 100–105, <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.

⁴ Nafiah et al., "The Effect of Flipbook-Based Digital Books on Elementary School Students' Interest in Learning," *Word Journal on Educational Technology* 15, no. 1 (2023): 91–103.

⁵ Widya Nindia Sari and Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2819–26, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.

⁶ Retno Juliani and Nini Ibrahim, "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal*

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebagian besar pengembangan media *flipbook* digital fokus pada mata pelajaran IPA, misalnya untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih bermakna pada materi “Sistem Pencernaan Manusia”⁷, maupun pada mata pelajaran IPAS yang fokus dalam upaya peningkatan hasil belajar.⁸ Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pengembangan media *flipbook* digital juga sudah mulai dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan pemahaman materi tertentu seperti pada materi gotong royong,⁹ dan penerapan nilai-nilai Pancasila.¹⁰

Disisi lain, penelitian juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pkn cenderung rendah karena pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media manual. Penyajian bahan bacaan yang kompleks dan memuat teks-teks panjang membuat peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.¹¹ Masih jarang ditemukan penelitian mengembangkan *flipbook* digital khusus untuk meningkatkan literasi kewargaan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Padahal, dengan

Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar 7, no. 1 (2023): 19–26, <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>.

⁷ Diah Utami Purnamadewi and I Komang Ngurah Wiyasa, “Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 2 (2022): 490–95.

⁸ Sindy Ainun and Galih Mahardika Christian Putra, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SDN Puryosoro 04,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. September 2024 (2024): 575–92.

⁹ Syarifah Muthoharoh, Arum Ratnaningsih, and Suyoto, “Pengembangan Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Gotong Royong Kelas IV SD Negeri Secang,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).

¹⁰ Tia Ulfani et al., “Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang” 5 (2024): 509–20, <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>.

¹¹ Amrissya Nurul Mu’afifah et al., “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI/SD,” *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 4 (2024): 245–55, <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.339>.

dukungan media *flipbook* digital, siswa berpotensi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.¹²

Dari hasil wawancara saat observasi pra lapangan di MIN 1 Jombang pada tanggal 4 September 2025 dengan guru kelas III B MIN 1 Jombang menyatakan, bahwa di kelas III belum tersedia sumber belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dikarenakan baru pergantian kurikulum 13 menjadi kurikulum merdeka. Oleh karena itu, dengan adanya keterbatasan sumber belajar. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami, membedakan, dan mengingat materi. Khususnya pada materi macam-macam keberagaman di Indonesia. Selain itu, siswa juga jarang yang mengenal budaya lokal daerahnya sendiri, siswa kurang tertarik mengenal tentang kearifan lokal daerah sendiri, mereka lebih tertarik dengan kebudayaan modern.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi kewargaan siswa masih perlu diperkuat. Rendahnya pemahaman siswa terhadap keberagaman serta kurangnya ketertarikan terhadap budaya lokal mencerminkan belum optimalnya kemampuan dalam memahami, menghargai, dan mengapresiasi identitas kebangsaan.¹³ Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyediakan sumber belajar tambahan sebagai alternatif dalam

¹² Cindi Katarina, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Digital Flipbook Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 306–16, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/136%0Ahttps://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/136/134>.

¹³ Annisa Dwi Hamdani, Dinie Anggraeni Dewi, and Rizky Saeful Hayat, "Minimnya Literasi Budaya Dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan," *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2024).

meningkatkan literasi kewargaan siswa terutama pada materi keberagaman. Adanya pengembangan *flipbook* digital dapat dijadikan sebagai solusi karena memiliki beberapa keunggulan. Yaitu, dapat menyajikan materi yang menyenangkan melalui tampilan gambar dan video yang menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong interaksi siswa dalam kegiatan belajar, dapat menumbuhkan kreativitas siswa di kelas, serta berdampak positif terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa.¹⁴

Literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Indonesia memiliki beragam suku, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Dengan kondisi ini, sebagai warga negara harus bisa saling toleransi, berempati, dan kerjasama dalam keberagaman. Semua warga masyarakat dari berbagai golongan dan latar belakang memiliki kewajiban dan hak yang sama untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara.¹⁵

Melalui literasi kewargaan, pola pikir siswa dapat diarahkan untuk tidak hanya mementingkan kepentingan diri sendiri, tetapi juga menyadari pentingnya partisipasi dalam menjaga persatuan bangsa. Selain itu, literasi kewargaan juga penting dikuatkan di kalangan anak muda karena dapat membentuk warga negara yang baik.¹⁶ Oleh karena itu, pendidikan tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengintegrasikan literasi

¹⁴ Nafiah et al., "The Effect of Flipbook-Based Digital Books on Elementary School Students' Interest in Learning."

¹⁵ Firman Hadiansyah et al., "Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 31, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

¹⁶ n Sholikhah, "Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, No. 4 (2022): 721–22.

Guru kelas III B juga menyatakan dalam wawancara studi pendahuluan pra lapangan pada tanggal 4 September 2025, bahwa selama proses pembelajaran dominan menjelaskan dengan metode ceramah, diskusi, dan terkadang menampilkan materi melalui proyektor di kelas. Namun, keterlibatan dan pemahaman siswa masih terbatas. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran digital yang dilengkapi visual yang menarik untuk mempermudah siswa dalam mengingat materi.¹⁸ Hal ini didukung oleh guru, bahwa dengan adanya inovasi media digital membuat siswa lebih tertarik dan aktif, sehingga bisa meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

18 Saas Asela et al., “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual,” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 7 (2020).
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/78653516/236-Libre.Pdf?1642133459=&Response-Content-Disposition=Inline%3B+Filename%3Dperan_Media_Interaktif_Dalam_Pembelajara.Pdf&Expires=1758424959&Signature=Pcoxowbg1itaggnmeoald3muagel3mojwekNiskmnldtznpgxi9in9ckdpqjmvuadf0xrYibhqcf7it3aub92j0b3pptrkssnhi5r2owsb8udmlyvw6yqgz3tompdgljlfm8dqklwuuviwvjlekrumtwohsgl6uwbdb3xyipydn6y6skagq8izch0hryeighvphnib2ugd6lq-Fkjwqofmr7s2yxddoy8csjyyj7psn3Wbznbdxiixfaacefry0us7kluitqkfzmcdpdoe9qhapp7yw25p82dwktp2vy0k0lyiajkjfkfkenmflcpjlsxj0xs8mm0of3o10zkwlg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Berdasarkan hasil wawancara saat observasi pra lapangan pada tanggal 4 September 2025, terkait permasalahan terbatasnya sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kesulitan siswa dalam mengingat dan membedakan materi keberagaman, serta kurangnya ketertarikan siswa dalam mengenal budaya lokalnya sendiri. Selain itu, hasil beberapa literatur yang terlampir, belum ditemukan pengembangan media *flipbook* digital pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III materi keberagaman untuk meningkatkan literasi kewargaan. Maka, diperlukan pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dapat mendukung peningkatan literasi kewargaan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi alternatif terhadap keterbatasan sumber belajar, sekaligus mendukung upaya penguatan pemahaman keberagaman dan kemampuan literasi kewargaan pada siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang?
2. Bagaimana validitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang?
3. Bagaimana efektivitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III MIN 1 Jombang?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengidentifikasi proses pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang
2. Menganalisis validitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang
4. Menganalisis efektivitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III MIN 1 Jombang

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif. Adanya pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal, guru dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar tambahan yang belum tersedia, sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi Pendidikan Pancasila khususnya pada materi keberagaman. Selain itu, guru juga bisa mengembangkan metode maupun strategi pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media *flipbook* digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keberagaman, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan konteks. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta memicu rasa ingin tahu tentang budaya lokal. Selain itu, siswa juga bisa meningkatkan kemampuan literasi

kewargaan seperti, sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan rasa cinta tanah air.

3. Bagi Sekolah

Sekolah bisa menciptakan lingkungan belajar lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan media *flipbook* digital. Media ini menjadi bentuk inovasi pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar. Selain itu, sekolah bisa mengenalkan dan melestarikan kearifan lokal kepada siswa sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dari penelitian ini, peneliti dapat memperoleh wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga menjadi syarat untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah pada jenjang S1. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya fokus pada pengembangan media, tetapi juga memberi kesempatan peneliti untuk mencoba langsung dan menilai efektivitas solusi terhadap permasalahan yang ada di lapangan.

5. Bagi peneliti lain

Penelitian ini bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama media *flipbook* digital maupun penerapan literasi kewargaan di jenjang Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga bisa sebagai bahan pembanding serta ruang bagi pengembangan teori lebih lanjut mengenai

integrasi teknologi digital sebagai pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal di kelas III MIN 1 Jombang sebagai berikut:

1. Media *flipbook* digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu materi lebih mudah dipahami siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.
2. Media *flipbook* digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat menumbuhkan sikap cinta budaya lokal dan memperkuat literasi kewargaan, sehingga siswa tidak hanya memahami materi saja melainkan mempraktekkan.
3. Media *flipbook* digital bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang baru bagi siswa dan guru. Dengan adanya media yang praktis dan mudah diakses dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.
4. Mudah mengimplementasikan media *flipbook* digital karena sekolah memiliki sarana yang mendukung seperti proyektor dan papan digital.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flipbook* digital yang menyerupai buku digital dan dilengkapi fitur membalik halaman seperti buku cetak.

2. Media *flipbook* digital dikembangkan menggunakan *website heyzine flipbooks*.
3. Desain sampul dan isi *flipbook* digital dibuat menggunakan aplikasi *canva*, sehingga tampilan menjadi lebih menarik, berwarna, dan sesuai karakter siswa sekolah dasar.
4. Media *flipbook* digital dikembangkan dengan menggabungkan teks, gambar, warna, video pembelajaran, audio, serta kuis pembelajaran.
5. Media *flipbook* digital berisi materi Pendidikan Pancasila kelas III SD, khususnya pada topik Keberagaman di Indonesia dengan memuat konten contoh-contoh kearifan lokal, seperti budaya, adat, dan kebiasaan yang menjadi tradisi masyarakat.
6. Media *flipbook* digital dapat diakses dengan mudah melalui laptop maupun *smartphone* yang terhubung internet.

G. Orisinalitas Pengembangan

Beberapa penelitian pengembangan *flipbook* digital sudah diuji dan dikembangkan oleh peneliti sebelumnya. Maka dari itu penyusunan penelitian pengembangan ini muncul berdasarkan acuan pada penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang terbit dari Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 4, No. 2, Tahun 2022, oleh Diah Utami Purnamadewi dan I Komang Ngurah Wiyasa, yang membahas tentang pengembangan media *flipbook* digital berbasis *discovery learning* untuk materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. Tujuan Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran

*Discovery Learning*¹⁹. Perbedaan penelitian ini terletak pada basis pengembangan, materi yang digunakan dan subjek penelitian, yakni penelitian ini mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *Discovery Learning* pada materi IPAS khususnya materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan mengembangkan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada materi Pendidikan Pancasila khususnya materi keberagaman kelas III MI.

Kedua, Penelitian yang terbit dari Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, Vol. 3, No. 4, Tahun 2024, oleh Riska Andiani, Abdul Aziz Hunaifi, dan Rian Damariswara yang membahas tentang pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi mencermati tokoh yang terdapat pada cerita fiksi kelas IV SD. Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan media untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi karakter tokoh dalam cerita fiksi.²⁰ Perbedaan penelitian terletak pada fokus materi dan subjek penelitian, yakni penelitian ini fokus terhadap materi tentang mencermati tokoh pada cerita fiksi kelas IV SD. Sedangkan, penelitian yang akan dilaksanakan fokus terhadap materi keberagaman kelas III MI.

Ketiga, Penelitian yang terbit dari Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif, Vol. 5, No. 4, Tahun 2024, oleh Tia Ulfani, Yusni Arni, Rizka Okta Herdiana, Refalina Mareta, dan Putri Andriyanti membahas tentang

¹⁹ Purnamadewi and Wiyasa, "Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar."

²⁰ Damariswara Rian Andiani Riska, Hunaifi, Abdul Aziz, "Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar Riska" 3, no. 4 (2021): 167–86.

pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* digital mengenai penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Negeri 134 Palembang. Tujuan Penelitian ini adalah membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar.²¹ Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian dan subjek penelitian, yakni pada penelitian ini fokus terhadap penerapan nilai-nilai pancasila pada kelas IV SD. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus terhadap literasi kewargaan pada kelas III MI.

Keempat, Penelitian yang terbit dari Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 6, No. 4, Tahun 2023, oleh Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, dan Helmy Fitriawan yang membahas tentang pengembangan bahan ajar berbasis flipbook digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa SD. Tujuan penelitian ini Adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.²² Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian, yakni penelitian ini fokus terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan fokus terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa kelas III MI.

Kelima, Penelitian yang terbit dari Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 9, No. 2, Tahun, 2023, oleh Reni Rahmawati, Indhira Asih Vivi Yandari, Sukirwan, dan Aan Subhan Pamungkas yang membahas

²¹ Tia Ulfani et al., “Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang” 5 (2024): 509–20, <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>.

²² Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, and Helmy Fitriawan, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar,” *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2023): 2173–77, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>.

tentang pengembangan media pembelajaran digital flipbook menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran tematik kelas V SD. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa.²³ Perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan subjek penelitian, yakni penelitian ini mengembangkan media untuk mata pelajaran Tematik kelas V SD. Sedangkan Penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengembangkan media untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI.

Tabel 1.1 Orinalitas Penelitian

No	Identifikasi penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Diah Utami Purnamadewi dan I Komang Ngurah Wiyasa “Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Digital Berbasis <i>Discovery Learning</i> Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar”, Vol. 4, No. 2, Tahun 2022	Penelitian ini mengembangkan media <i>flipbook</i> digital untuk jenjang SD	1. Media yang dikembangkan berbasis <i>Discovery Learning</i> 2. Fokus media <i>flipbook</i> digital pada materi pada mata pelajaran IPAS tentang sistem pencernaan 3. Subjek Penelitian adalah kelas V SD
2.	Riska Andiai, Abdul Aziz Hunaifi, dan Rian Damariswara “Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Digital berbasis Kearifan Lokal Kediri pada Materi Mencermati Tokoh yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar”, Vol. 3, No. 4, Tahun 2024	Penelitian ini mengembangkan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal	1. Fokus pengembangan media pada materi mencermati karakter tokoh pada cerita fiksi 2. Subjek penelitian adalah kelas IV SD

²³ Reni Rahmawati et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Tematik Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 9, no. 2 (2023): 337–50.

3.	Tia Ulfani, Yusni Arni, Rizka Oktafi Herdiana, Refalina Mareta, dan Putri Andriyanti “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flipbook</i> Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD 134 Palembang”, Vol. 5, No. 4, Tahun 2024	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Flipbook</i> digital pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila	1. Fokus pengembangan media untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila 2. Subjek Penelitian Adalah kelas IV SD 134 Palembang
4.	Agung Dian Putra, Dwi Yulianti, dan Helmy Fitriawan “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Flipbook</i> Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar”, Vol. 6, No. 4, Tahun, <u>2023</u>	Penelitian ini mengembangkan <i>flipbook</i> digital	Fokus pengembangan ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar
5.	Reni Rahmawati, Indhira Asih Vivi Yandari, Sukirwan, dan Aan Subhan Pamungkas “Pengembangan Media Pembelajaran Digital <i>Flipbook</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”, Vol. 9, No. 2, Tahun 2023	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berupa <i>flipbook</i>	Pengembangan media fokus terhadap mata Pelajaran Tematik Subjek Penelitian adalah kelas V SD

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa semua penelitian memiliki persamaan mengembangkan media *flipbook* digital pada tingkat SD. Namun memiliki perbedaan pada subjek penelitian dan fokus pengembangan yaitu fokus pada materi pembelajaran

seperti pada materi IPAS, tematik, penerapan nilai Pancasila, cerita fiksi, serta efektivitas pembelajaran

Sehingga penelitian ini memiliki *novelty* yaitu pengembangan media flipbook digital yang dipadukan dengan konten kearifan lokal Jombang, fokus penelitian untuk meningkatkan literasi kewargaan, subjek penelitian dilakukan di kelas III MIN 1 Jombang, serta menggunakan model pengembangan *Lee & Owens*

H. Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini memiliki istilah dalam beberapa judul penelitian. Maka untuk menghindari salah pengertian atau kurang jelasan makna, berikut ini adalah penjabaran mengenai definisi operasional:

1. Media *flipbook* digital

Media *flipbook* digital adalah media yang berbentuk buku digital yang berisi materi pembelajaran yang lengkap dan dilengkapi dengan gambar yang menarik, video pembelajaran, serta soal-soal latihan. Meskipun bentuknya virtual, media ini mirip dengan buku cetak, karena siswa dapat menggunakan fitur membalik halaman berikutnya secara digital.

2. Kearifan lokal

Kearifan lokal adalah nilai-nilai kebijaksanaan yang berasal dari masyarakat yang dilestarikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Nilai ini mencakup adat, budaya, kepercayaan, aturan, bahasa, maupun kebiasaan sehari-hari.

3. Literasi kewargaan

Literasi kewargaan adalah kemampuan memahami dan menerapkan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Kemampuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap demokratis yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, Literasi ini mendorong siswa untuk bersikap toleran, menghargai perbedaan, dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

I. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian, maka sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

- BAB I : Berisi struktur latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Berisi kajian teori yang relevan, kajian teori dalam perspektif keislaman, dan kerangka konseptual atau kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan.
- BAB III : Berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Pembelajaran

Secara etimologis, multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti sejumlah atau beragam, dan *media* yang berarti pada perantara dalam menyampaikan informasi. Dengan demikian, multimedia merupakan integrasi media yang mencakup teks, grafik, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas.²⁴ Menurut Mayer multimedia pembelajaran adalah penyajian materi yang menggunakan kata-kata dan gambar untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif.²⁵ Menurut Turban dalam buku Media dan Multimedia Pembelajaran, multimedia adalah gabungan dari minimal dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar.²⁶

Hal ini sejalan dengan Herman Dwi Sujono, yang menjelaskan bahwa dalam multimedia tidak harus mengakomodasi semua elemen media, tetapi setidaknya berisi dua jenis media misalnya teks dan gambar. Namun yang lebih penting adalah bahwa masing-masing jenis media tersebut harus terpadu dan saling sinergis.²⁷ Selain itu, Menurut Purbatua,

²⁴ Muhammad Hasan et al., Media Pembelajaran (Klaten: Tahta Media Group, 2021), <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.

²⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia-Learning* (Cambridge University Press, 2009).

²⁶ G Oka, *BukuMediaDanMultimedia*, 1st ed. (Sleman: Deepublish, 2017).

²⁷ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*, pertama (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

multimedia digunakan untuk menjelaskan materi yang lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang, serta keterlibatan siswa.²⁸

Adapun karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ahmadi antara lain:

- a. Menggunakan lebih dari satu media yang saling terhubung, misalnya menggabungkan media audio dan media visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, yang berarti memberikan kemudahan dan kelengkapan informasi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat mengaksesnya tanpa bantuan orang lain.²⁹

Penelitian terdahulu memperkuat teori tentang penggunaan multimedia pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yani Fitria, Dwi Agus Sudjimat, dan Syahril menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Hal ini dikarenakan, adanya pembelajaran berbasis multimedia yang memvisualisasikan materi proses pencernaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.³⁰

²⁸ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.

²⁹ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, vol. 17 (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018).

³⁰ Yanti Fitria et al., "Interactive Multimedia on Learning Achievement of the Digestive System in Elementary School," *International Journal of Elementary Education* 6, no. 3 (2022): 542–50, <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i4.53357>.

2. Media *Flipbook* Digital

Menurut Khusnul Fatonah, *flipbook* digital adalah buku digital yang menyerupai buku fisik, namun memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik melalui elemen-elemen interaktif. Pengguna dapat membalik halaman secara digital layaknya membalik halaman pada buku fisik. Fitur-fitur yang terdapat dalam *flipbook* antara lain gambar, video, audio, *hyperlink*, serta kemudahan dalam membalik halaman secara digital.³¹ Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani bahwa *flipbook* merupakan jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengonversi file PDF, gambar, teks, video menjadi satu bentuk seperti buku.³² Selain itu, dalam proses pengembangan *flipbook* digital, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar media dapat berfungsi optimal, diantaranya:

a. Kesederhanaan

Media harus mudah dioperasikan baik di laptop maupun smartphone tanpa memerlukan tenaga ahli.³³

b. Keseimbangan

Pembuatan media *flipbook* harus terdapat keselarasan antara teks, gambar, ukuran huruf, dan tata letaknya

³¹ Khusnul Fatonah et al., "The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta," *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 4 (2024): 1487–99, <https://doi.org/10.35568/abdimas.v7i4.5489>.

³² Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2020, 41, <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>.

³³ Marsiana Wibowo et al., "Digital Flipbook Media as a Media for Health Promotion in Youth: Research and Development," *International Journal of Educational Research Review* 4 (2019): 725–33, <https://doi.org/10.24331/ijere.628717>.

c. Integrasi

Memperhatikan desain pembuatan *flipbook*, baik dari bentuk, warna, garis, maupun elemen elemen desain lainnya harus jelas, menarik, dan mudah dipahami.³⁴ Serta memuat ide-ide kreatif untuk bisa selaras dengan isi materi pembelajaran.³⁵

Berdasarkan beberapa kajian literatur di atas, diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Eodytha Aisya Purnomo dkk, menjelaskan bahwa *flipbook* yang dikemas dengan baik melalui pemilihan materi, audio, gambar, video, tombol interaktif, dan animasi yang sesuai dengan topik pembelajaran akan memiliki potensi menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam. Selain itu, mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 peserta didik, seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif.³⁶

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal terbentuk dari dua istilah yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum, istilah *local wisdom* (kearifan setempat) dapat diartikan sebagai ide-ide yang bersumber dari masyarakat setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang

³⁴ Iliyani Eka Rahmawati and Ali Sunarso, "Development of Flipbook Learning Media in IPAS Subjects to Improve Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 12 (2025): 10999–8, <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.7921>.

³⁵ Wibowo et al., "Digital Flipbook Media as a Media for Health Promotion in Youth: Research and Development."

³⁶ Putri Eodytha Aisya Purnomo, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha, "Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 3 (2024): 2001–15, <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>.

tertanam dan dipegang teguh oleh anggota masyarakatnya.³⁷ Menurut Rosidi, kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari konsep *local genius* yang dicetuskan pertama kali oleh *Quaritch Wales* pada tahun 1948-1948, yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing ketika kedua budaya tersebut saling berhubungan.³⁸

Sedangkan menurut Fajarini, kearifan lokal adalah pandangan hidup, pengetahuan serta berbagai strategi yang kehidupan yang diwujudkan dalam aktivitas dan dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai tantangan dalam pemenuhan kebutuhan mereka.³⁹ Hal ini sejalan dengan Alfian, bahwa kearifan lokal berfungsi sebagai pandangan hidup, pengetahuan serta strategi kehidupan yang diwujudkan melalui kegiatan masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka.⁴⁰

Selain itu, kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai kebenaran yang sudah menjadi tradisi dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki nilai-nilai kehidupan yang tinggi dan sangat berharga untuk terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan. Kearifan lokal juga diwariskan secara turun temurun yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup. Meskipun melekat pada budaya setempat, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

³⁷ Fajar Syarif, "Integrasi Nilai Kearifan Lokal Terhadap Penanaman Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam* 2, no. 02 (2019): 187–95, <https://doi.org/10.36670/alaman.v2i02.26>.

³⁸ Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang," *Jurnal Gema Keadilan* 5, no. September (2018): 16–31.

³⁹ Ulfah Fajarini, "Peranan Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter," *Sosio didaktika* 1, no. 2 (2014): 123–30.

⁴⁰ Samad Umarella, *Kearifan Lokal & Budaya Organisasi* (SINTESA BOOK, 2020).

bersifat universal karena mencerminkan kekuatan budaya masyarakat serta beragam kondisi geografis yang ada.⁴¹

Menurut Agnes Dwita Susilawati, kearifan lokal memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

a. Keberagaman

Kearifan lokal mencerminkan keberagaman budaya, suku, dan bahasa dalam suatu daerah. Dengan adanya keberagaman menjadi sumber kekayaan intelektual dan kreativitas masyarakat

b. Berfokus pada keterkaitan sosial

Kearifan lokal dapat mendorong untuk bersosial dan bermasyarakat, seperti gotong royong, saling menghormati, dan saling peduli antar sesama.

c. Dipraktekkan secara bersama

Kearifan lokal diterapkan dan dipraktikkan berdasarkan pada pemahaman bahwa keberlanjutan dan keseimbangan adalah kunci untuk kelangsungan hidup masyarakat. Ini melibatkan pengambilan keputusan yang mempertimbangkan dampak jangka panjang, bukan hanya keuntungan segera.

d. Adaptabilitas dan inovasi

Kearifan lokal berisi praktik tradisi dari suatu daerah, namun kearifan lokal dapat diadaptasi berdasarkan perkembangan zaman. Selain itu, bisa

⁴¹ Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang."

berinovasi dengan menyesuaikan diri dengan perkembangan kondisi sosial maupun teknologi yang ada.⁴²

Berdasarkan beberapa kajian teori di atas, terdapat hasil penelitian terdahulu yang relevan, mengatakan bahwa bentuk kearifan lokal dapat berupa budaya, nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus. Dengan adanya implementasi pembelajaran berbasis kearifan di sekolah, siswa lebih memahami, mengetahui dan mampu mempertahankan identitas budaya lokal daerahnya.⁴³ Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukron Mazid, Danang Prasetyo, dan Farikah dengan judul “Nilai-Nilai Kearifan Lokal sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat” Mengatakan bahwa kearifan lokal sangat cocok dijadikan sebagai pandangan hidup, karena keberadaan kearifan lokal merupakan hasil hubungan timbal balik antara masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, kearifan lokal juga berisi pesan moral, keyakinan, serta etika masyarakat lokal.⁴⁴

4. Literasi Kewargaan

Literasi kewargaan menurut Kemendikbud adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, memahami keberagaman, menerima perbedaan, serta mampu beradaptasi, menyikapi keberagaman secara bijak.⁴⁵ Sedangkan literasi kewargaan

⁴² Agnes Dwita Susilawati et al., *Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*, pertama (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023).

⁴³ Heronimus Delu Pingge, “Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah,” *Jurnal Edukasi Sumba* 01, no. 02 (2017): 128–35.

⁴⁴ Sukron Mazid, Danang Prasetyo, and Farikah, “Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2020, 249–62.

⁴⁵ Hadiansyah et al., “Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan.”

menurut Lukman Solihin adalah suatu pengetahuan dan keterampilan dalam berpartisipasi secara efektif tentang bagaimana menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara baik ditingkat lokal, nasional, dan global.⁴⁶

Selain itu, menurut *Torney-Putra* dan *Lopez* bahwa literasi kewargaan terdiri dari tiga kompetensi:

- a. *Civic knowledge* atau disebut dengan pengetahuan kewargaan adalah pemahaman mengenai aspek sejarah dan kondisi negara saat ini, memahami peran lembaga-lembaga demokrasi, mengetahui struktur dan cara kerja pemerintah, serta mengenali para tokoh politik.
- b. *Cognitive and participative skill* adalah keterampilan kognitif dan partisipatif. Seperti kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi yang berkaitan dengan masalah lokal dan pemerintahan, serta keterampilan yang dapat mendukung siswa dalam menyelesaikan konflik yang muncul diantara anggota kelompok.
- c. *Core civic disposition* atau disebut dengan sikap kewargaan, dimana sikap kewargaan dasar merupakan karakter yang mampu menginspirasi nilai, perilaku, serta sikap yang mencakup kehormatan, keadilan, kesetaraan, dan rasa tanggung jawab. Kompetensi ini berkaitan dengan partisipasi dan keterlibatan secara sosial dan politik. Dalam konteks kompetensi karakter ini, siswa yang memiliki kompetensi pengetahuan

⁴⁶ Lukman Solihin et al., *Membentuk Warga Negara Yang Demokratis Konstruksi Literasi Kewargaan Dalam Mata Pelajaran PPKn* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

dan keterampilan belum tentu memiliki sikap kewargaan tanpa adanya pengalaman dan partisipasi langsung.⁴⁷

Berdasarkan literatur di atas, teori tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Alfin, menyatakan bahwa kurangnya literasi kewargaan menyebabkan berkurangnya pemahaman dan pengetahuan kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), kemampuan berpikir kritis dalam hal mengelola, memecahkan masalah, dan memilah informasi (*Civic Skills*), serta berkurangnya keterampilan peserta didik dalam mengemukakan pendapat di kelas (*civic dispositions*). Hal ini menunjukkan bahwa, keberhasilan literasi kewargaan dapat diukur dengan tiga hal, yaitu *Civic Knowledge*, *Civic Skills*, dan *Civic Dispositions*.⁴⁸

Selain itu, dalam penelitian Moh. Farizqo Irvan dkk, mengatakan bahwa perkembangan kemampuan *civic literacy* bagi siswa SD dapat dilakukan dengan mengenalkan lebih mendalam tentang negaranya sejak dini. Mengingat betapa pentingnya kemampuan *civic literacy*, maka guru diharapkan bisa memberikan pembelajaran dengan memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tentang kewargaan.⁴⁹

⁴⁷ Lukman Solihin et al.

⁴⁸ Alfin, "Peningkatan Kemampuan Literasi Kewargaan Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining," *Jurnal Riset Pendidikan Nasional* 2 (2022).

⁴⁹ Moh Farizqo Irvan and Feylosafia Putri Agry, "Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila ' Rensla ' Untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa" 1, no. 1 (2021): 13–26.

B. Teori dalam Perspektif Islam

Media dalam bahasa arab adalah “*wasal*” yang merupakan bentuk jamak dari kata “*wasilah*” yang berarti perantara atau pengantar. Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu yang dijadikan perantara atau pengantar untuk menyampaikan sebuah materi pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁰ Oleh karena itu, dalam penerapan media pembelajaran, sebagai pendidik harus memahami dan menyesuaikan dengan perkembangan karakter dan daya pikir peserta didik dengan tujuan dapat mencapai keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Sehingga adanya pemilihan media atau metode pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan sebelum proses pembelajaran, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:⁵¹

أَدْخِلْ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Kata *أَدْخِلْ* pada ayat diatas berarti seruan atau dakwah. Menurut tafsir *Al-Misbah* ayat ini menjelaskan tentang macam-macam metode dakwah,

⁵⁰ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Androgofi Jurnal Diklat Teknis* 6, No. 2 (2018).

⁵¹ Muhammad Latifl Fadriat, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (2023): 3340–48.Latif

metode dakwah tersebut harus disesuaikan kepada sasaran dakwah. Sedangkan menurut Sayyid Qutub, kata “*hikam*” berarti sebagai kemampuan memahami kondisi, keadaan dan situasi para mad’u (audiens atau sasaran dakwah). Quraish syihab juga menjelaskan kata “*Al-Mau’izah*” yang berasal dari kata “*wa’aza*” yang berarti memberi nasihat atau pesan secara cara yang baik dan benar. Dari berbagai penjelasan para ahli tafsir di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, kita harus menggunakan cara yang baik dan benar, bahasa yang baik serta penjelasan materi yang mudah dipahami para peserta didik. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai, karena penggunaan akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan menarik⁵²

Selain itu, Allah juga menegaskan pentingnya memahami keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pembelajaran berbasis kearifan lokal dan literasi kewargaan, Allah sudah menegaskan pada firmanNya dalam surah Al-Hujurat ayat 13 yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ
إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Wahai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan Perempuan. Kemudian, kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang

⁵² Gunawan, “Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah,” *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15 (2022): 86–106.

paling mulia diantara kamu disisi Allah Adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah mengetahui lagi maha teliti”

Menurut Kamal Faqih dalam tafsir Nurul Yaqin bahwa manusia diciptakan dari laki-laki dan perempuan yang memiliki silsilah yang sama, yaitu berasal dari Nabi Adam AS dan Hawa. Maka membanggakan silsilah, kabilah, dan suku tidak memiliki arti karena semua manusia berasal dari akar yang sama. Allah menciptakan manusia berbagai bangsa dan suku agar saling mengenal. Hal ini juga dinyatakan dalam tafsir Al-Misbah mengenai kata “*ta’arofu*” yang artinya mengenal. Dengan kita saling mengenal satu sama lain bisa menciptakan kedamaian, kesejahteraan, saling memberi manfaat, serta bertukar pengalaman. Quraish Syihab juga menjelaskan pada kata “*ukromakum*” yang berasal dari kata “*karama*” yang artinya sifat yang baik, sehingga manusia yang baik adalah manusia yang memiliki akhlak yang baik. Jadi, kita harus bersikap baik terhadap sesama manusia dan tidak boleh saling membedakan. Berdasarkan penafsiran dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa keberagaman diciptakan agar saling menghormati perbedaan dan saling memahami satu sama lain.⁵³

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian dan pengembangan ini berawal dari hasil observasi pra lapangan di MIN 1 Jombang pada tanggal 4 September 2025, khususnya kelas III B. Guru menyatakan bahwa pada

⁵³ Lintang Dewi Fi’liya Utri, “Keragaman Budaya Sebagai Perekat Tafsir Surat Al-Hujurat Ayat 13,” *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace 4* (2024): 292–301.

kelas tersebut belum tersedia sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena adanya pergantian dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami, membedakan, dan mengingat materi, khususnya pada tema macam-macam keberagaman di Indonesia. Selain itu, siswa juga jarang mengenal budaya lokal daerahnya dan lebih tertarik pada budaya modern, sehingga minat untuk mempelajari kearifan lokal rendah. Proses pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah, diskusi, serta sesekali menampilkan materi melalui proyektor juga ceramah, diskusi, serta sesekali menampilkan materi melalui proyektor juga membuat keterlibatan siswa masih terbatas.

Menurut *Mayer* multimedia pembelajaran adalah penyajian materi yang menggunakan kata-kata dan gambar untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif.⁵⁴ Salah satu contoh multimedia adalah *flipbook* digital, *flipbook* digital adalah buku digital yang menyerupai buku fisik, namun memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik melalui elemen-elemen interaktif seperti gambar, video, audio, *hyperlink*. Selain itu pengguna media dapat membalik halaman secara digital layaknya membalik halaman pada buku fisik. Sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan mempermudah pemahaman siswa. Pemanfaatan *flipbook* digital dalam pembelajaran dapat menjembatani

⁵⁴ Mayer, *Multimedia-Learning*.

keterbatasan sumber belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif.⁵⁵

Pada studi penelitian yang dilakukan oleh Khusnatul Mawaddah Al-Habibah, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, dan Oriza Zativalen. yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital efektif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.⁵⁶ Oleh karena itu, upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi permasalahan di MIN 1 Jombang adalah mengembangkan *flipbook* digital berbasis kearifan lokal.

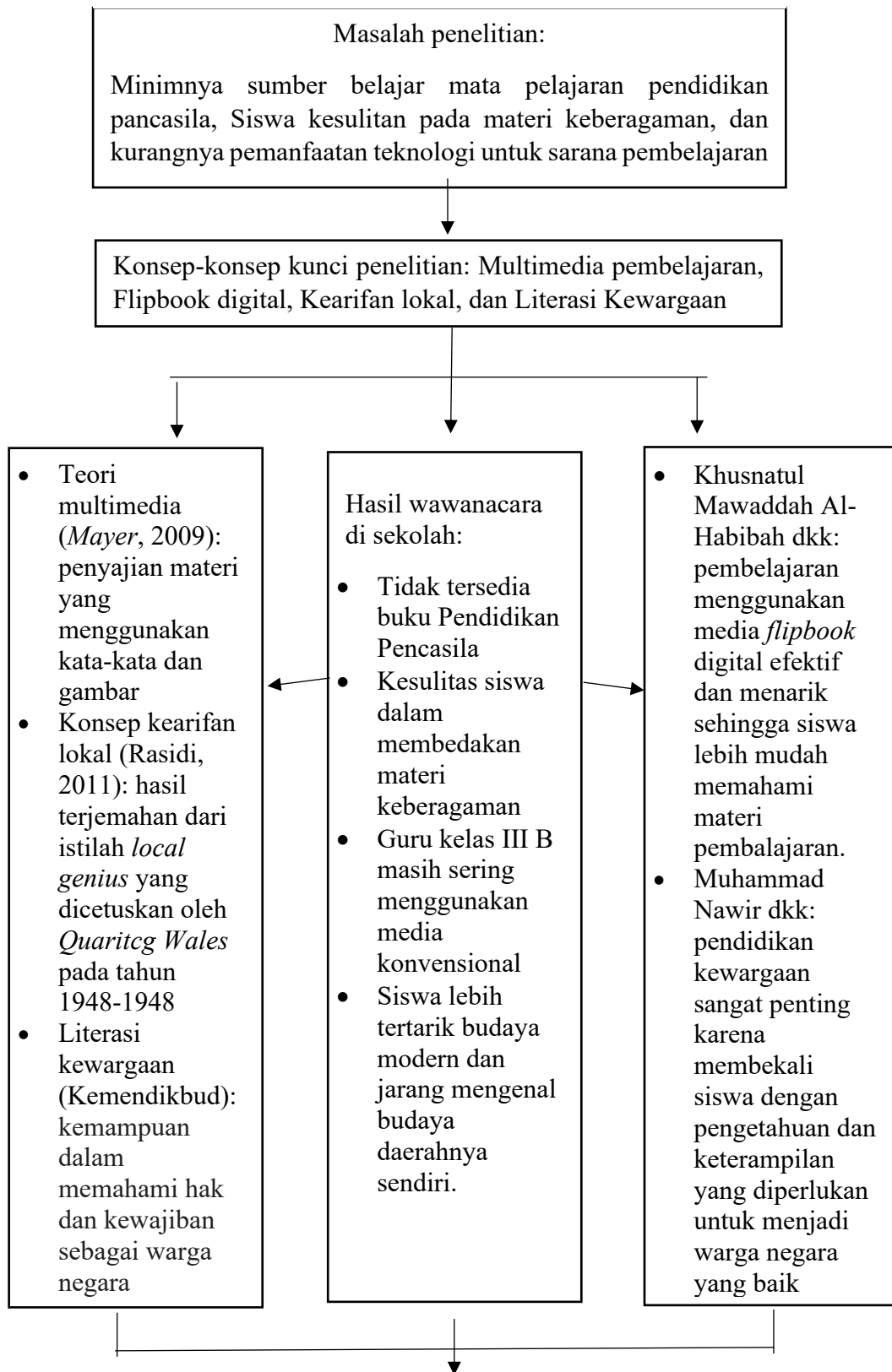
Produk media *flipbook* digital ini dirancang dengan memadukan materi Pendidikan Pancasila tentang keberagaman dengan nilai-nilai kearifan lokal agar siswa lebih mengenal budaya daerahnya dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Setelah proses pengembangan selesai, multimedia pembelajaran di *review* dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk, Selanjutnya, peneliti memperbaiki produk terlebih dahulu sebelum diuji coba. Uji coba dilakukan di kelas III dengan mengukur dampak dari multimedia tersebut terhadap peningkatan kemampuan literasi kewargaan siswa. Langkah terakhir, peneliti mengukur perbedaan kemampuan literasi

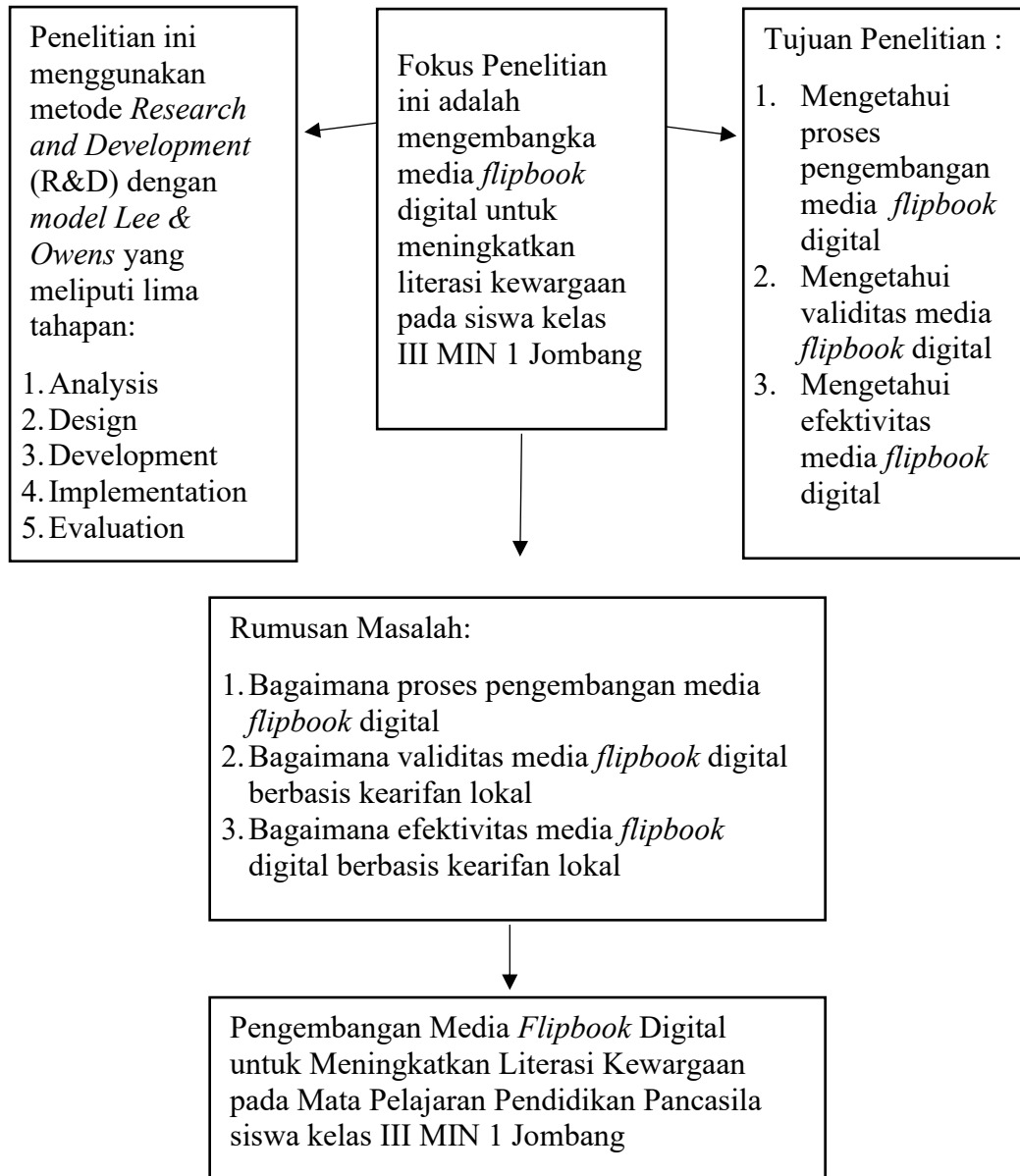
⁵⁵ Khusnul Fatonah et al dkk., “The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta.”

⁵⁶ Khusnatul Mawaddah Al-habibah, Linaria Arofatul, and Ilmi Uswatun, “Pengembangan Media Flipbook Digital Pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas 5 Sd Negeri 3 Mojorejo Development Of Digital Flipbook Media In Learning To Write Poetry In Grade 5 Students Of State Elementary School 3 Mojorejo” 4 (2025): 485–94.

kewargaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal.

Bagan Kerangka Berpikir





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tertentu.⁵⁷ Peneliti mengembangkan produk media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penelitian ini, produk tidak hanya dibuat, tetapi juga diuji melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

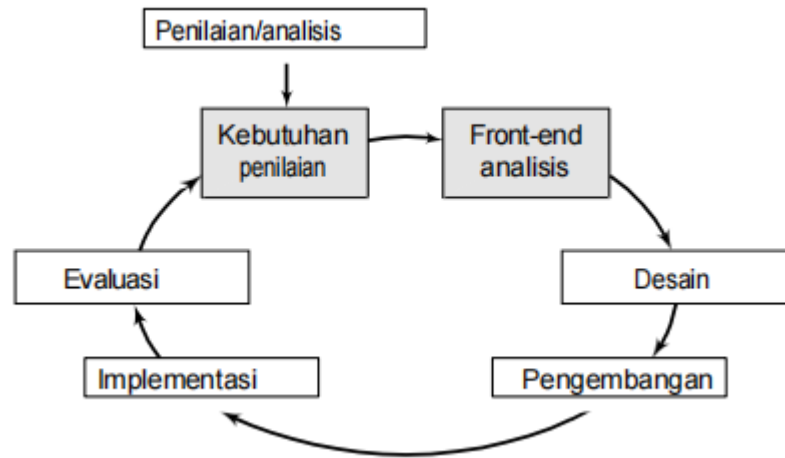
B. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan peneliti adalah model penelitian dan pengembangan *Lee & Owens* (2004). Model ini dikembangkan secara khusus untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Model ini juga dianggap sesuai dengan penelitian ini karena penyajian dan tahapan pengembangannya yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.⁵⁸

⁵⁷ Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁵⁸ William W. Lee Diana L. Owens, Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions Second Edition,, (Pfeiffer, 2004).

C. Proses Pengembangan



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model Lee & Owens

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam model *Lee & Owens* terdiri dari empat tahap yaitu:⁵⁹

1. ***Multimedia Needs Assessment and Analysis* (Penilaian Kebutuhan dan Analisis Awal–Akhir)**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan *Lee & Owens* (2004). Tahap ini mencakup dua kegiatan utama, yaitu *Needs Assessment* (penilaian kebutuhan) dan *Front-End Analysis* (analisis awal).

- a. ***Needs Assessment* (Penilaian Kebutuhan)**

Penilaian kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan pengguna, serta menentukan solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran digital. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi pra-penelitian dan wawancara dengan guru

⁵⁹ William W. Lee Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design Computer-Based Training Web-Based Training Distance Broadcast Training Performance-Based Solutions* Second Edition,, (Pfeiffer, 2004).

kelas III B MIN 1 Jombang untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan dapat menjadi solusi dari masalah yang dihadapi.

b. *Front-End Analysis* (Analisis Awal)

Pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang akan dilakukan, diantaranya:

1) Analisis audiens

Analisis audiens bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran di kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas III B MIN 1 Jombang untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran seperti kemampuan awal, gaya belajar, minat terhadap media pembelajaran digital, kondisi pembelajaran di kelas, termasuk metode yang sering digunakan guru serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2) Analisis teknologi

Analisis teknologi bertujuan untuk mengetahui ketersediaan serta kesiapan perangkat teknologi yang ada pada sekolah dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas III B MIN 1 Jombang untuk mendapatkan informasi terkait ketersediaan fasilitas perangkat teknologi.

3) Analisis situasi

Analisis situasi bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi sekolah dalam perencanaan pengembangan media pembelajaran digital.

Pada analisis ini, peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan guru kelas III B MIN 1 Jombang untuk mendapatkan informasi terhadap kebiasaan belajar siswa serta melakukan observasi langsung untuk mengamati kondisi sarana pendukung pembelajaran digital.

4) Analisis media

Analisis media digunakan untuk mengetahui apakah media ini bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas III di MIN 1 Jombang. Peneliti melakukan observasi serta wawancara terstruktur kepada guru wali kelas III B MIN 1 Jombang.

5) Analisis data ekstensi

Analisis data ekstensi digunakan untuk memastikan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Peneliti menganalisis terhadap data pendukung seperti hasil observasi pra lapangan, wawancara, dengan guru wali kelas III B MIN 1 Jombang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2. *Multimedia Instructional Design*

Tahap desain bertujuan untuk mempersiapkan rancangan media pembelajaran digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis awal. Pada tahap desain, model ini menekankan konsep pengembangan multimedia interaktif, dimana dalam penyusunan struktur konten diupayakan untuk mencapai dan sesuai dengan karakteristik dari multimedia interaktif. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan media *flipbook* digital yang dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Kegiatan yang

dilakukan meliputi merancang jadwal pengembangan multimedia, merancang spesifikasi produk, penyusunan konten dalam materi pembelajarannya, merancang struktur pembelajaran, serta melakukan peninjauan (*review*) sebelum ke tahap pengembangan.

3. *Multimedia Development and Implementation*

a. *Multimedia Development (Pengembangan multimedia)*

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk dari rancangan desain yang telah disusun sehingga menjadi produk multimedia pembelajaran yang siap diuji. Pada tahap ini, peneliti memulai membuat *storyboard* yang berisi sketsa tampilan tiap layar untuk menjadi pedoman dalam proses pengembangan media. Setelah proses pengembangan, peneliti akan meminta *review* dan validasi produk yang sudah dikembangkan dari dua validator yaitu ahli media dan ahli materi.

b. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli. Tahap implementasi bertujuan untuk menguji dan mengetahui ketercapaian media yang telah dikembangkan dan diimplementasikan di MIN 1 Jombang. Selain itu, proses implementasi dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. *Multimedia Evaluation*

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data yang sudah dikumpulkan, yaitu data hasil observasi, wawancara, angket dua validator, serta angket siswa. Proses evaluasi ini bertujuan untuk menilai

tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di MIN 1 Jombang. Selain itu, tahap evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sehingga bisa mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

D. Uji Coba Produk

Uji produk merupakan tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan karena berfungsi untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakannya dan efektivitasnya. Kelayakan media dinilai melalui proses validasi ahli, sedangkan efektivitas produk diuji melalui uji coba produk di lapangan. Pada tahap validasi ahli, peneliti meminta penilaian dari ahli media dan ahli konten (materi). Setelah media dinyatakan valid, selanjutnya media diujicobakan di lapangan yaitu dicoba pada kelas III MIN 1 Jombang untuk mengetahui efektivitasnya media yang dikembangkan.

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Media *flipbook* digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sudah dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya divalidasi untuk menjamin bahwa *flipbook* digital yang dikembangkan telah menunjukkan kesesuaian dari segi isi maupun tampilan. Bahan ajar yang

digunakan harus dibuktikan kevalidannya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan skor validitasnya, peneliti melakukan validasi kepada dua validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Materi

Materi dalam media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila divalidasi ke ahli materi yaitu Bapak Rois Imron Rosi, M. Pd, yang merupakan dosen program studi PGMI yang merupakan lulusan S2 Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

2) Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, seorang dosen program studi PGMI yang merupakan lulusan S3 Program Studi Teknologi Pendidikan. Memiliki bidang keahlian dalam desain media pembelajaran, serta memiliki beberapa riset yang terfokus pada pengembangan desain dan media pembelajaran,

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba akan dilakukan kepada siswa kelas III MIN 1 Jombang yang berjumlah 30 orang. Sebelum proses pembelajaran, peneliti memberikan soal pretest kepada siswa. Setelah itu, peneliti memulai pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* digital, pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok

menggunakan satu perangkat *handphone* untuk mengakses *flipbook* digital melalui tautan yang telah disediakan oleh peneliti.

Pada saat pembelajaran berlangsung, media *flipbook* digital juga ditayangkan melalui proyektor. Kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas dengan bimbingan dan pengawasan guru kelas. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal posttest kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan literasi kewargaan setelah menggunakan media *flipbook* digital. Hasil dari pengisian soal *pre-test* dan *post-test* dari sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan media *flipbook* digital kemudian dianalisis untuk melihat tingkat efektivitas media yang dikembangkan terhadap peningkatan kemampuan literasi kewargaan siswa.

b. Subjek Uji Coba

Pengguna produk adalah subjek uji coba media yang akan dikembangkan untuk kelas III B MIN 1 Jombang. Uji coba melibatkan seluruh siswa yang berjumlah 30 serta guru mata pelajaran Pancasila di kelas tersebut.

E. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III B MIN 1 Jombang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu:

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari 3 komponen yaitu:

- a. Hasil angket validitas dari dua validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media untuk menilai tingkat kelayakan media *flipbook* digital yang dikembangkan.
- b. Hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pretest* merupakan hasil pengetahuan mengenai literasi kewargaan sebelum adanya proses pembelajaran dengan media *flipbook* digital. Sedangkan hasil *post-test* merupakan hasil uji pengetahuan literasi kewargaan siswa setelah proses pembelajaran dengan media *flipbook* digital.

2. Data Kualitatif

- a. Hasil observasi aktivitas siswa kelas III B MIN 1 Jombang sebelum dan sesudah menggunakan media *flipbook* digital.
- b. Hasil wawancara kepada guru kelas III B MIN 1 Jombang.
- c. Tanggapan dan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis awal pra-penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui efektivitas media ketika diimplementasikan di kelas. Lembar observasi berupa daftar ceklis (✓ atau X) disertai dengan kolom untuk catatan

deskriptif. Proses pengembangan lembar observasi mengikuti prosedur Rohmad ada beberapa langkah:⁶⁰

- a. Merumuskan tujuan observasi
- b. Menyusun aspek aspek yang akan diamati
- c. Membuat layout atau kisi-kisi observasi

Adapun kisi kisi lembar observasi yang dikembangkan peneliti berdasarkan karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ahmadi sebagai berikut:⁶¹

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi

Tema Penelitian	Aspek	Indikator	Sub indikator	Objek Observasi
Efektivitas pengembangan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III	Penggunaan media	Media mudah dioperasikan dan ditampilkan dalam proses pembelajaran	1. Media mudah digunakan saat proses pembelajaran 2. Penggunaan media berjalan tanpa kendala 3. Fitur pada media berfungsi dengan baik	Perangkat media <i>flipbook</i> digital
	Interaktivitas	Interaktivitas media saat proses pembelajaran	1. Keterlibatan siswa dalam kelas saat proses pembelajaran 2. Ketertarikan dan antusias siswa terhadap tampilan media	Keterlibatan siswa didalam kelas terhadap media
	Efektivitas media	Kemampuan siswa dalam	1. Materi lebih mudah dipahami	Efektivitas media saat digunakan

⁶⁰ Rohmad, Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017).

⁶¹ Fikri and Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.

		memahami materi	2. Keadaan siswa didalam kelas terlihat lebih aktif 3. Media media mendukung guru dalam menjelaskan konsep materi yang dijelaskan	saat proses pembelajaran
--	--	-----------------	--	--------------------------

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara yang dikembangkan peneliti, digunakan untuk melakukan wawancara kepada guru tentang efektivitas penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara pra penelitian kepada guru untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Proses pengembangan pedoman wawancara mengikuti prosedur Zuhri Abdussamad yang memiliki beberapa tahapan yaitu:

- a. Menentukan isi wawancara secara garis besar
- b. Menetapkan aspek yang akan digali
- c. Menyusun indikator dan sub indikator untuk dijadikan butir pertanyaan wawancara.⁶²

⁶² Zuhri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif, (Syakir Media Press, 2021).

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang dikembangkan berdasarkan karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ahmadi yang digunakan peneliti sebagai berikut: ⁶³

Tabel 2.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Tema Penelitian	Aspek	Indikator	Sub indikator	Butir Pertanyaan
Efektivitas pengembangan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III	Kelayakan media	1. Kesesuaian isi dan tampilan media dengan kurikulum dan karakteristik siswa 2. Memiliki lebih dari satu media 3. Ketertarikan siswa terhadap desain dan isi media	1. Guru menilai relevansi isi media terhadap kompetensi dasar yang diajarkan 2. Guru menilai multimedia yang dikembangkan lebih dari satu media yang konvergen 3. Siswa menilai tampilan media apakah menarik dan menyenangkan	1-5
	Kemudahan penggunaan media	Kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan media	1. Guru menilai apakah media mudah dioperasikan dan dipahami oleh siswa SD dalam proses pembelajaran 2. Siswa menilai bahwa media mudah digunakan dan dipahami	6-10
	Manfaat media	Pengaruh media terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa	1. Guru menilai apakah media dapat membantu siswa dalam memahami materi	11-15

⁶³ Fikri and Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.

			2. Guru menilai apakah media dapat meningkatkan pengetahuan siswa 3. Guru menilai apakah adanya media dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar siswa 4. Siswa menilai bahwa adanya media memudahkan untuk memahami materi	
--	--	--	---	--

3. Angket

Instrumen angket digunakan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kejelasan media *flipbook* digital. Angket diberikan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Proses pengembangan angket dimulai dengan memilih jenis angket yaitu menggunakan jenis angket tertutup dengan *skala likert* 1-5. Setelah menentukan jenis angket yang akan digunakan, peneliti menentukan aspek dan indikator untuk dijadikan penilaian media kepada dua validator.⁶⁴ Sedangkan menurut Rohmad, proses pengembangan instrumen angket terdapat beberapa langkah yaitu:

- a. Menetapkan informasi apa yang akan dicari
- b. Menentukan jenis angket apa yang akan digunakan

⁶⁴ Sandu Siyoto and M.Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

- c. Membuat kisi-kisi angket
- d. Menyusun pertanyaan dan bentuk jawaban yang diinginkan
- e. Mengurutkan pertanyaan, agar pertanyaan satu sama yang lain berkesinambungan
- f. Membuat petunjuk pengisian angket⁶⁵

Berikut kisi-kisi yang akan digunakan oleh peneliti untuk membuat angket validasi produk berdasarkan karakteristik multimedia dan flipbook digital menurut Ahmadi antara lain:⁶⁶

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Tema Penelitian	Aspek	Indikator	Sub indikator
Efektivitas pengembangan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III	Identitas produk	1. Terdapat identitas pengembang media dan judul media yang digunakan	1. Terdapat identitas pengembang media 2. Terdapat identitas lembaga beserta logo resmi asal pengembang 3. Terdapat petunjuk penggunaan pada media 4. Terdapat judul media yang jelas dan menarik
	Tampilan	1. Tampilan media dikembangkan jelas dan menarik	1. Pemilihan jenis dan ukuran font yang jelas dan mudah dibaca 2. Kombinasi warna yang digunakan menarik 3. Menyajikan gambar pendukung yang relevan dengan pembahasan materi 4. Desain sampul media memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik
	Spesifikasi media	1. Kelayakan fisik media yang dikembangkan 2. Kepraktisan media 3. Ketahanan media	1. Kelayakan jenis bahan yang digunakan 2. Media mudah dibawa dan dioperasikan 3. Media tahan lama dan tidak mudah rusak

⁶⁵ Rohmad, *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*.

⁶⁶ Fikri and Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

Tema Penelitian	Aspek	Indikator	Sub indikator
Efektivitas pengembangan media <i>flipbook</i> digital berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III	Pendahuluan materi	1. Terdapat kata pengantar dan tujuan pembelajaran dengan jelas 2. Terdapat peta konsep	1. Media menyajikan kata pengantar 2. Media menyajikan tujuan dan capaian pembelajaran 3. Media memberikan gambaran umum terkait materi yang akan dibahas
	Isi materi	1. Struktur dan penyajian isi 2. Penggunaan bahasa 3. Kesesuaian materi pembelajaran pada media yang dikembangkan 4. Terdapat visual pendukung	1. Materi disusun secara sistematis 2. Pokok pembahasan diuraikan disajikan dengan berurutan 3. Penjelasan materi menggunakan bahasa yang cocok dan mudah dipahami siswa SD 4. Materi didukung dengan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran 5. Media mencantumkan contoh praktik dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung materi pembelajaran
	Penutup	1. Referensi	1. Terdapat Referensi yang digunakan merupakan sumber rujukan yang valid

4. Soal *pre-test* dan *post-test*

Soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur perbedaan kemampuan literasi kewargaan siswa, *pre-test* dilakukan saat akan berlangsungnya proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah proses

pembelajaran menggunakan *flipbook* digital untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi kewargaan. Soal *pre-test* dan *post-test* dibuat berdasarkan indikator literasi kewargaan dan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Berikut kisi-kisi soal pretest dan posttest berdasarkan indikator literasi kewargaan.⁶⁷

Tabel 3.5 Kisi kisi soal pre-test dan post-test

No	Indikator Literasi Kewargaan	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Jumlah Butir Soal
1	Mengenali kondisi Keberagaman di lingkungan sekitar	Macam-macam Keberagaman Indonesia Macam-macam Keberagaman Indonesia	Disajikan sebuah cerita pengalaman anak, siswa mampu mengingat suku bangsa Indonesia berdasarkan daerah asalnya	C1	1
			Disajikan sebuah gambar rumah adat, Siswa mampu menyebutkan rumah adat beserta daerah asalnya	C1	1
			Disajikan sebuah beberapa gambar anak berpakaian adat, siswa mampu menyebutkan jenis pakaian adat beserta daerah asalnya	C2	1

⁶⁷ Setyo Eko Atmojo, Beny Dwi Lukitoaji, and Taufik Muhtarom, "Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience," *Journal of Physics: Conference Series*, 2020, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012001>.

			Disajikan sebuah percakapan anak tentang tradisi kebudayaan, siswa mampu menentukan budaya dari beberapa daerah	C3	1
			Disajikan sebuah gambar, menyebutkan tempat ibadah maupun kitab suci	C1	1
2	Pahami hak dan Kewajiban sebagai Warga Negara	Sikap menjaga pelestarian keberagaman budaya	Siswa mampu menyimpulkan bahwa setiap anak mempunyai hak yang sama atas pelestarian budaya daerah masing-masing	C5	1
			Disajikan sebuah cerita, siswa mampu menentukan cara menjaga keberagaman budaya daerah	C3	1
3	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik	Penggunaan bahasa daerah	Siswa mampu menentukan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu	C3	1
			Disajikan sebuah gambar. siswa mampu menyebutkan nama bahasa daerah yang sesuai dengan daerah asalnya	C1	1
4	Bersikap sosial terhadap Sesama	Sikap menghargai perbedaan	Disajikan sebuah permasalahan	C3	1

		dalam keberagaman	tentang keberagaman, siswa mampu memecahkan masalah sikap dalam menghadapi permasalahan tersebut		
			Siswa mampu menerapkan contoh sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	C3	1
5	Berpartisipasi dalam lingkungan sosial	Pelaksanaan kegiatan Kearifan Lokal	Siswa mampu menentukan sikap partisipasi dalam kegiatan kearifan lokal	C3	1
6	Mengidentifikasi perubahan yang terjadi dilingkungan sekitar	Keragaman budaya lokal	Siswa mampu menyimpulkan perubahan budaya lokal yang terjadi di lingkungan sekitar	C5	1
7	Berperilaku positif di lingkungan sekitar	Sikap menghargai keberagaman	Siswa mampu menyimpulkan perubahan sikap positif dalam menghargai perbedaan di lingkungan sekitar	C5	1
8	Tanggung Jawab Warga Negara	Kearifan lokal	Siswa mampu menentukan contoh sikap tanggung jawab atas pelaksanaan kearifan lokal	C3	1

5. Dokumentasi

Dokumen yang dianalisis peneliti yaitu, CP & ATP, modul ajar, serta foto dokumentasi. Menurut Zuhri Abdussamad, Proses pengembangan instrumen dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang bersumber dari dokumen dan rekaman.⁶⁸ Berikut kisi-kisi instrumen dokumentasi

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

Jenis Dokumen	Aspek	Indikator	Sub Indikator
CP & ATP	Kesesuaian konten media	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	Materi pada media yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran
Modul ajar	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan kurikulum	Struktur kegiatan pembelajaran sesuai dengan pedoman kurikulum merdeka	Terdapat tahapan kegiatan pendahuluan, inti, serta penutup
Foto	Dokumentasi tahapan pengembangan media	Terdapat bukti visual saat proses pengembangan media	Dokumentasi saat proses pengembangan media, validasi, serta saat uji coba media di lapangan

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada dua tahapan penelitian. Pertama, pada tahap pra-penelitian untuk melakukan analisis kebutuhan guna mengidentifikasi kondisi

⁶⁸ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Syakir Media Press, 2021).

pembelajaran, ketersediaan sumber belajar, serta permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di lapangan. Data hasil observasi pada tahap ini menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kedua, observasi dilakukan pada tahap uji coba produk untuk memperoleh data mengenai efektivitas penggunaan media flipbook digital saat diterapkan di kelas. Pada tahap ini, peneliti mengamati keterlaksanaan pembelajaran, keterlibatan siswa, serta respons siswa selama menggunakan media

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai analisis kebutuhan di lapangan dan tanggapan guru kelas III B MIN 1 Jombang terhadap efektivitas media *flipbook* digital. Jenis wawancara yang digunakan terstruktur untuk guru kelas III B MIN 1 Jombang yang berjumlah 15 pertanyaan.

3. Angket

Teknik angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai tingkat kelayakan materi dan media yang dikembangkan. Teknik ini memudahkan peneliti untuk menganalisis hasil data validasi dari ahli materi dan ahli media. Angket diberikan kepada dua validator dengan bentuk angket tertutup berskala bertingkat. Dua validator diminta untuk mengisi penilaian sesuai dengan angket yang diberi. Hasil penilaian dari dua validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang sudah dikembangkan.

4. Tes

Tes yang dilakukan penelitian ini ada dua yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk menguji perbedaan hasil belajar tentang pengetahuan literasi kewargaan siswa.

5. Dokumen

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang relevan dengan proses pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal. Penggunaan teknik dokumentasi penting dilakukan untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih lengkap. Dokumen yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi CP & ATP, modul ajar Pendidikan Pancasila kelas III, serta foto-foto proses pengembangan dan uji coba media.

Peneliti mengumpulkan dokumen dari berbagai sumber yaitu, guru kelas III B MIN 1 Jombang yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta dokumentasi pribadi peneliti selama proses pengembangan dan pelaksanaan uji coba di lapangan. Cara pengumpulan dokumen dilakukan dengan meminta secara langsung kepada guru kelas dan melakukan dokumentasi berupa foto pribadi selama proses pengembangan media dan saat uji coba di lapangan.

H. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari berbagai instrumen penelitian, seperti lembar observasi, angket, hasil *pre-test* dan *pos-test*, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis ini

digunakan untuk mengevaluasi validitas dan efektivitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa kelas III B MIN 1 Jombang. Metode analisis yang dilakukan peneliti ada dua yaitu:

1. Analisis data kualitatif

Peneliti akan menggunakan model Miles dan Huberman. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.⁶⁹ Sebelum tahap analisis dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan saat penelitian. model analisis Miles dan Huberman terdapat tiga tahap yaitu:

a. Reduksi data

Peneliti melakukan proses pemilihan data, penyederhanaan, serta pengelompokan data yang sesuai dengan fokus penelitian sehingga peneliti bisa merangkum dan memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah dalam menarik kesimpulan.

b. Penyajian data

Peneliti menyajikan data informasi yang sudah direduksi dalam bentuk teks narasi. Hal ini digunakan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah analisis berikutnya.

⁶⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

c. Penarikan Kesimpulan

Peneliti menarik kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian.

2. Analisis data kuantitatif

a. Analisis validitas produk

Peneliti melakukan analisis validitas produk untuk mengetahui tingkat kelayakan media *flipbook* digital yang dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket atau kuesioner oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media yang menggunakan skala likert 1-5.

Data hasil validasi dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{N \times 100\%}{F}$$

Dengan keterangan:

P = Presentase kelayakan

F = Jumlah skor yang diperoleh validator

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.7 Validitas Produk

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

b. Analisis efektivitas media

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MIN 1 Jombang yang dikembangkan. Data yang dianalisis peneliti berupa jumlah skor soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital. Dengan demikian, peneliti menganalisis data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar mengenai pengetahuan literasi kewargaan dan uji perbedaan hasil belajar (*Paired Sample t-Test*).

Tahap pertama, peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk menganalisis dan mengukur seberapa besar peningkatan rata-rata skor soal *pre-test* dan *post-test*. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengukur sejauh mana penggunaan media *flipbook* digital dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga peneliti dapat mengetahui seberapa besar efektivitas dari media yang sudah di uji cobakan didalam kelas. Berikut rumus Uji *N-Gain* yang akan digunakan peneliti:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Keterangan:

Nilai *pretest* : Jumlah skor sebelum perlakuan media *flipbook* digital

Nilai *posttest* : Jumlah skor sesudah perlakuan media *flipbook* digital

Nilai *ideal* : skor maksimum dari hasil *post-test*

Tabel 3.8 Kriteria *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Jika nilai *N-Gain* positif maka menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, sedangkan jika nilai negatif menunjukkan adanya penurunan. Dengan demikian, adanya analisis *N-Gain* bisa memberi gambaran mengenai efektivitas media pembelajaran *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa kelas III MIN 1 Jombang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, peneliti juga melakukan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari satu kelompok yang sama. Uji ini

digunakan karena data berasal dari dua pengukuran yang berhubungan, yakni sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* digital. Uji *Paired Sample t-Test* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program *IBM SPSS Statistic* dengan catatan hasil uji mendapatkan skor signifikan ($p < 0,05$).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. *Multimedia Needs Assessment and Front-end Analysis* (Penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir media)

a. Need Assessment (Penilaian Kebutuhan)

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan secara *daring* melalui aplikasi *WhatsApp* pada tanggal 21 Agustus 2025 kepada guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, dapat diketahui bahwa sumber belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Khususnya pada siswa kelas III yang tidak mempunyai buku pegangan Pendidikan Pancasila secara mandiri. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan kurikulum sehingga buku cetak untuk Kurikulum Merdeka belum sepenuhnya tersedia. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan sumber belajar yang terbatas tersebut menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain itu, berdasarkan Gambar 4.1, terlihat peneliti melakukan wawancara pra-penelitian dengan guru kelas III B, guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas biasanya menggunakan buku dari pemerintah yang ditampilkan melalui proyektor. Guru juga menyatakan siswa lebih aktif jika terdapat penggunaan media berbasis teknologi seperti seperti media pembelajaran interaktif.

b. *Front-end Analysis (Analisis Awal-Akhir)*

1) Analisis audiens

Berdasarkan Gambar 4.1, terlihat peneliti melakukan wawancara pra-penelitian dengan guru kelas III B pada tanggal 4 September 2025, guru menyatakan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh media yang digunakan saat proses pembelajaran. Sebagian siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media berbasis teknologi dan aktivitas pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Selain itu, beberapa siswa memiliki karakteristik cepat merasa bosan dan kurang fokus saat menggunakan media yang monoton seperti buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui gambar, video, dan mengaitkan contoh materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Guru kelas III B juga menyatakan bahwa salah satu kendala yang ditemukan saat pembelajaran di kelas adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan berbagai bentuk keberagaman Indonesia pada materi “Aku Anak Indonesia”. Selain itu, guru kelas III B juga menyatakan bahwa siswa kurang menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta siswa lebih mengenal dan tertarik pada budaya asing dibandingkan dengan kebudayaan lokal daerah Jombang. Hal ini menunjukkan menunjukkan bahwa beberapa indikator literasi kewargaan belum berkembang secara

optimal, seperti kemampuan mengenali keberagaman di lingkungan sekitar, memahami identitas budaya bangsa, serta tanggung jawab warga negara dalam menjaga dan melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperkuat literasi kewargaan siswa melalui media yang lebih menarik dan kontekstual.



Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas

2) Analisis teknologi

Berdasarkan Gambar 4.2, hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa fasilitas teknologi di MIN 1 Jombang cukup memadai. Sekolah juga sudah menyediakan proyektor sebagai sarana penunjang pembelajaran di kelas serta dan ruangan SBSN yang dilengkapi dengan papan digital. Selain itu, akses internet di lingkungan sekolah juga lancar dan stabil.



Gambar 4.2 Fasilitas Ruang SBSN

3) Analisis situasi

Berdasarkan Gambar 4.3, hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih cenderung menggunakan metode ceramah. Hasil wawancara dengan guru kelas III B juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Guru lebih sering memanfaatkan buku dari pemerintah sebagai sumber belajar utama.



Gambar 4.3 Situasi Pembelajaran Di Kelas

4) Analisis media

Berdasarkan Gambar 4.1, terlihat peneliti melakukan wawancara pra-penelitian dengan guru kelas III B pada tanggal 4 September 2025, Hasil wawancara menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran, biasanya menggunakan media buku dari pemerintah yang ditampilkan melalui proyektor sebagai sumber belajar utama. Guru sesekali menggunakan media digital seperti *PowerPoint* (PPT). Selain itu, jarang menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video dalam satu platform pembelajaran.

5) Analisis data ekstensi

Berdasarkan hasil data ekstensi yang diperoleh melalui observasi pra-penelitian dan wawancara dengan guru kelas III MIN 1 Jombang, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, terdapat keterbatasan sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menyebabkan penyajian materi kurang optimal. Guru biasanya menyampaikan materi menggunakan buku pemerintah yang ditampilkan melalui proyektor. Kedua, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dan interaktif masih terbatas. Guru cenderung menggunakan media yang monoton dan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Ketiga, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan materi keberagaman Indonesia. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik dengan budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal di lingkungan sekitarnya.

2. *Multimedia Instructional Design* (Desain Instruksional Multimedia)

Tahap desain instruksional multimedia merupakan tindak lanjut dari hasil analisis penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir. Peneliti akan melanjutkan ke tahap perancangan desain pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Penyusunan *timeline* perencanaan pengembangan media

Dalam mengembangkan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal, peneliti membuat jadwal atau *timeline* kegiatan yang direncanakan untuk mengatur tahapan-tahapan dalam mengembangkan

media secara terstruktur dan terencana. Berikut adalah *timeline* perencanaan pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal

Tabel 4.1 Timeline

Waktu	Kegiatan
September-Oktober 2025	Observasi Pra-penelitian untuk analisis kebutuhan
November-Desember 2025	Desain dan pengembangan multimedia
Januari 2026	Proses <i>review</i> dan validasi dari para ahli mengenai multimedia yang telah dikembangkan
Februari 2026	Implementasi multimedia pembelajaran
Maret 2026	Evaluasi multimedia pembelajaran

b. Penyusunan spesifikasi media

Setelah menyusun *timeline* jadwal pengembangan media. Peneliti menyusun spesifikasi produk sesuai dengan hasil analisis kebutuhan awal-akhir pada observasi pra-penelitian. Adanya pengembangan media digital untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 1 Jombang sangat diperlukan, berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan

media pembelajaran berbasis digital sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan ketertarikan, kefokusannya, dan daya ingat terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman Indonesia.

Berikut spesifikasi produk yang sudah ditentukan:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flipbook* digital yang menyerupai buku digital dan dilengkapi fitur membalik halaman seperti buku cetak.
- 2) Media *flipbook* digital dikembangkan menggunakan *website heyzone flipbooks*.
- 3) Desain sampul dan isi *flipbook* digital dibuat menggunakan aplikasi *canva*, sehingga tampilan menjadi lebih menarik, berwarna, dan sesuai karakter siswa sekolah dasar.
- 4) Media *flipbook* digital dikembangkan dengan menggabungkan teks, gambar, warna, video pembelajaran, audio, serta kuis pembelajaran.
- 5) Media *flipbook* digital berisi materi Pendidikan Pancasila kelas III SD, khususnya pada topik Keberagaman di Indonesia dengan memuat konten contoh-contoh kearifan lokal, seperti budaya, adat, dan kebiasaan yang menjadi tradisi masyarakat.
- 6) Media *flipbook* digital dapat diakses dengan mudah melalui laptop maupun smartphone yang terhubung internet.

c. Perumusan konten/materi pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti merumuskan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Materi yang disusun mengacu pada BAB 4 “Berbeda Itu Indah” yang membahas

tentang keberagaman Indonesia dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Peneliti memilih materi BAB 4 dengan tujuan untuk mengatasi masalah siswa dalam menghadapi kesulitan mengingat dan membedakan materi keberagaman pada BAB 1 yaitu “Aku Anak Indonesia”. Materi tersebut memuat penjelasan mengenai macam-macam keberagaman, seperti keberagaman suku, budaya, rumah adat, pakaian adat, bahasa daerah, agama, lagu daerah, serta permainan tradisional.

Selain itu, peneliti juga memaparkan penjelasan mengenai pentingnya sikap menghargai perbedaan melalui sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti juga memaparkan materi tentang penerapan sikap-sikap positif dalam menjaga keberagaman Indonesia sebagai wujud persatuan dan kesatuan bangsa.

Untuk memperkuat pemahaman siswa terkait kebudayaan di daerahnya, peneliti juga memaparkan materi tentang kearifan lokal Jombang seperti sejarah kebo kicak, tradisi sedekah bumi, pesta durian Wonosalam, serta kesenian jaran dor. Penyajian materi juga dilengkapi dengan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung didalamnya, seperti nilai rasa syukur, gotong royong, kebersamaan, serta rasa tanggung jawab dalam melestarikan dan menjaga budaya daerah.

3. *Multimedia Development and Implementation* (Pengembangan dan penerapan media)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang desainnya pada tahap sebelumnya. Dalam proses ini, peneliti membuat *storyboard* atau sketsa awal multimedia pembelajaran

sebagai pedoman atau acuan dalam mengembangkan komponen-komponen media. *Storyboard* dibuat berdasarkan konten yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Berikut *Storyboard* yang sudah dibuat peneliti:

Tabel 4.2 Storyboard

Halaman/Bagian	Tampilan isi	Keterangan
1	Sampul depan	Berisi judul buku: “Berbeda Itu Indah”
2	Kata pengantar	Berisi kata pengantar dan penjelasan tujuan adanya penyusun media <i>flipbook</i> digital
3	Daftar isi	Berisi daftar isi setiap bagian bagian yang ada pada <i>flipbook</i> digital
4	Petunjuk penggunaan	Berisi petunjuk penggunaan sebagai panduan cara mengoperasikan media
5	Capaian & tujuan pembelajaran	Berisi mengenai Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
6	Materi pembelajaran: mengenal keberagaman	Berisi penjelasan materi mengenai makna keberagaman dan makna semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang dilengkapi dengan ilustrasi percakapan anak dari berbagai daerah serta audio penjelasan tambahan

7 8	Materi pembelajaran: pembagian macam-macam keberagaman Indonesia	Berisi materi berbentuk flash card dan pop up gambar tentang penjelasan umum pembagian macam-macam keberagaman di Indonesia
9 10 11 12 13 14 15 16	Materi pembelajaran: Contoh macam-macam keberagaman Indonesia	Berisi materi contoh macam-macam keberagaman Indonesia, seperti yaitu keberagaman suku bangsa, tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, agama, lagu daerah, dan permainan tradisional
17	Mengenal kearifan lokal	Berisi ilustrasi percakapan beberapa anak tentang keberagaman yang melahirkan nilai-nilai atau yang disebut dengan kearifan lokal. Serta berisi audio penjelasan definisi kearifan lokal
18 19	Mengenal contoh kearifan lokal di Kabupaten Jombang	Berisi pengenalan dan penjelasan macam-macam contoh kearifan lokal di Jombang, seperti Sejarah kebo kicak, pesta durian Wonosalam, jaran dor, dan sedekah bumi yang dilengkapi dengan pop up gambar tentang penjelasan nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan kearifan lokal tersebut

20	Video sejarah kebo kicak	Berisi video animasi yang menjelaskan Sejarah asal usul daerah Jombang
21 22	Materi pembelajaran: sikap dalam menghadapi kondisi keberagaman Indonesia	Berisi audio dan penjelasan materi tentang sikap menghargai perbedaan dengan toleransi serta contoh-contoh sikap untuk menjaga keberagaman Indonesia
23	Video toleransi	Berisi video contoh kehidupan yang menunjukkan sikap toleransi dalam menghargai perbedaan
24	Kuis	Berisi kuis pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dari awal sampai akhir
25	Daftar pustaka	Berisi teks sumber buku, artikel, dan gambar yang digunakan
26	Profil pengembang media	Berisi foto pengembang dan biodata pengembang

Setelah menyusun *storyboard*, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan multimedia pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti mengembangkan media *flipbook* digital dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk menyusun dan mendesain buku PDF yang berisi materi pembelajaran. Setelah buku PDF di download, selanjutnya buka website *Heyzine Flipbooks* digunakan untuk mengubah buku PDF menjadi sebuah *flipbook* digital dengan fitur membalik halaman secara online dan menambahkan fitur-fitur interaktif seperti, audio, pop up

gambar, video, serta kuis. Berikut tampilan buku PDF dan tampilan *flipbook* digital yang sudah dibuat oleh peneliti:

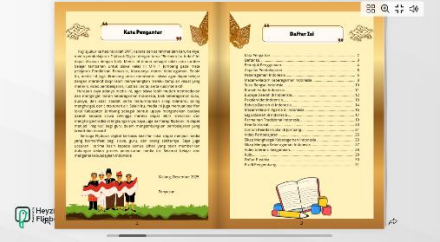
Tabel 4.3 Tampilan Buku PDF

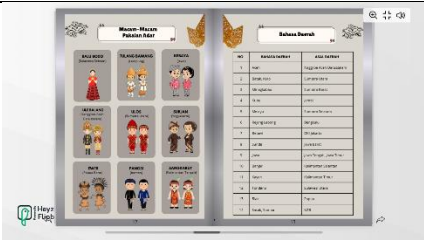
Konten	Isi/Tampilan
Sampul depan	
Kata pengantar dan Daftar Isi	
Petunjuk Penggunaan dan Capaian & Tujuan Pembelajaran	
Materi Pembelajaran: Mengenal keberagaman Indonesia, macam-macam bentuk keberagaman Indonesia, kearifan lokal, serta sikap menghargai dan menjaga keberagaman Indonesia	

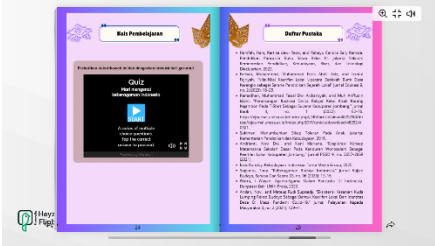
Video Sejarah Kebo Kicak dan pembelajaran tentang penerapan sikap toleransi	
Kuis dan Daftar Pustaka	
Profil Pengembang Media	

Tabel 4.4 Tampilan Flipbook Digital

Konten	Tampilan
Sampul depan	

Kata pengantar & daftar isi	
Petunjuk penggunaan & Capaian	
Materi keberagaman	
Materi macam-macam keberagaman	
Materi keberagaman rumah adat dan tarian daerah	

Materi keberagaman pakaian adat dan bahasa daerah	
Materi keberagaman agama dan lagu daerah	
Materi keberagaman permainan tradisional dan makan kearifan lokal	
Materi mengenal macam-macam kearifan lokal di Jombang	
Video sejarah kebo kicak dan materi sikap menghargai perbedaan	

Materi contoh sikap menjaga keberagaman dan video toleransi	
Kuis dan daftar pustaka	
Profil pengembang	

Selanjutnya, proses validasi yang dilaksanakan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dan materi yang dikembangkan. Setelah proses validasi selesai, peneliti menganalisis data dari hasil angket yang diberikan oleh para ahli untuk melakukan revisi sesuai dengan saran oleh para validator serta mengevaluasi kelayakan media sebelum media diimplementasikan.

Multimedia pembelajaran yang sudah dinyatakan valid dan layak kemudian di uji coba pada siswa kelas III B di MIN 1 Jombang yang

berjumlah 30 siswa. Sebelum melakukan uji coba, peneliti menyusun modul ajar yang terdiri dari dua pertemuan yang kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas. Setelah dinyatakan sesuai, peneliti melaksanakan uji coba, berikut alur coba yang dilakukan oleh peneliti:

a. Pertemuan ke-1

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk mengakses dan menampilkan media *flipbook* digital didalam kelas. Dalam persiapan ini, peneliti menyiapkan proyektor, sound, dan beberapa *handphone*. Persiapan perangkat ini sangat penting untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berjalan secara efektif. Selanjutnya, pada Gambar 4.4 menunjukkan kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam, berdo'a dan pertanyaan pemantik terkait pemahaman awal siswa



Gambar 4.4 Pembukaan Pembelajaran

Sebelum memulai kegiatan inti, dapat dilihat melalui gambar 4.5 siswa mengisi *pre-test* selama 10 menit untuk mengukur pemahaman awal mereka. *Pre-test* yang dikerjakan siswa berupa soal pilihan ganda.



Gambar 4.5 Siswa Mengerjakan Pretest

Setelah pengerjaan *pre-test* selesai, siswa diberi HP dan buku panduan penggunaan media secara berkelompok. Pada gambar 4.6, Peneliti menjelaskan buku panduan tentang petunjuk penggunaan dan cara mengakses media *flipbook* digital di HP masing-masing kelompok serta menjelaskan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media. Serta pada gambar 4.7, siswa mengakses media *flipbook* digital melalui *barcode* yang ada pada buku panduan



Gambar 4.6 Peneliti Menjelaskan Cara Mengakses Media



Gambar 4.7 Siswa Mengakses Media melalui Barcode

Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi keberagaman Indonesia yang ada pada *flipbook* digital. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.8, Peneliti menampilkan media *flipbook* digital dan memutar audio penjelasan materi tentang makna keberagaman dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Selain itu, peneliti juga menjelaskan macam-macam keberagaman Indonesia, seperti keberagaman suku, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, bahasa, agama, lagu daerah, dan permainan tradisional



Gambar 4.8 Menjelaskan Materi Pembelajaran

Setelah itu, bisa dilihat pada gambar 4.9 peneliti menampilkan video lagu daerah dan mengajak siswa untuk bermain *talking stick*, siswa yang mendapat stik maju kedepan untuk mengerjakan kuis.



Gambar 4.9 Bermain Talking Stick

Langkah akhir, Peneliti menutup pembelajaran di kelas dan melanjutkan materi pembelajaran pada pertemuan ke-2.

a. Pertemuan ke-2

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang diperlukan untuk mengakses dan menampilkan media *flipbook* digital didalam kelas. Dalam persiapan ini, peneliti menyiapkan proyektor, sound, dan beberapa *handphone*. Persiapan perangkat ini sangat penting untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran, sehingga siswa dapat berjalan secara efektif. Selanjutnya, pada gambar 4.10 peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, berdo'a dan pertanyaan pemantik terkait pemahaman awal siswa



Gambar 1.10 Kegiatan Pembukaan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dibuka, selanjutnya kegiatan inti. Kegiatan inti terdiri dari beberapa langkah yang dirancang untuk mendukung pemahaman siswa mengenai materi keberagaman Indonesia. Pada gambar 4.11 Peneliti menampilkan media *flipbook* digital melalui proyektor yang ada di kelas dan melanjutkan materi pembelajaran tentang kearifan lokal Jombang. Peneliti memutar audio penjelasan tentang definisi kearifan lokal dan juga menjelaskan contoh-contoh kearifan lokal Jombang, seperti sejarah kebo kicak,

tradisi sedekah bumi, tradisi pesta durian Wonosalam, dan budaya jaran dor.



Gambar 4.11 Peneliti Menampilkan Media Di Proyektor

Setelah itu, peneliti menampilkan dan mengajak siswa untuk melihat video sejarah kebo kicak yang ada pada media *flipbook* digital. Serta memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi menceritakan kembali sejarah kebo kicak yang berisi tentang asal usul Jombang.



Gambar 4.12 Siswa Berdiskusi

Langkah selanjutnya, peneliti menjelaskan materi tentang sikap menghargai keberagaman dengan toleransi dan contoh sikap cara menjaga keberagaman Indonesia. Sebagai langkah akhir, peneliti menyimpulkan semua pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, Peneliti juga menekankan poin-poin penting yang perlu diingat siswa. Di bagian penutup. gambar 4.13 siswa diminta untuk mengisi *post-test* yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka tentang keberagaman Indonesia. Format *post-test*

ini sama dengan *pre-test*, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil perbedaan hasil pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal.).



Gambar 4.13 Siswa Mengerjakan Posttest

4. Multimedia Evaluation (Evaluasi Media)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi yang diberikan oleh para ahli, hasil uji *N-Gain* serta uji *Paired Sample t-Test*. Dari evaluasi tersebut, ditemukan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal memperoleh skor 85% pada aspek materi dan 87% pada aspek media pembelajaran, sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji *N-Gain* untuk efektivitas media dalam meningkatkan hasil kemampuan literasi kewargaan siswa berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,67. Berdasarkan kriteria *N-Gain*, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis hasil uji *Paired Sample t-Test*, hasil uji tersebut memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

B. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk

Data yang didapatkan dari pengembangan dan penelitian ini berasal dari hasil validasi dua validator serta hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan oleh siswa kelas III B MIN 1 Jombang. Berikut pemaparan hasil data beserta analisisnya:

1. Analisis data validasi ahli materi

a. Data Kuantitatif

Tabel 3.5 Hasil Skor Angket Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor
Pendahuluan	19
Isi Materi	57
Penutup	9
Jumlah Skor	85
Skor Maksimal	100
Hasil uji validasi	85

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi tersebut, kemudian hasil skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{85}{100} \times 100$$

$$P = 85$$

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan pada tabel kriteria validitas produk, maka kriteria media yang dikembangkan dari segi materi sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Data Kualitatif

Terdapat beberapa saran yaitu “Pastikan macam-macam suku atau keberagaman lainnya siswa dikelas sudah disebutkan dalam media, lengkapi materi keanekaragaman bahasa daerah, serta sesuaikan gambar dengan pertanyaannya pada kuis pembelajaran tentang pakaian adat dengan pertanyaannya”.

2. Analisis data validasi ahli media

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.6 Hasil Skor Angket Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor
Identitas Produk	22
Tampilan Media	25
Spesifikasi Produk	38
Jumlah Skor	87
Skor Maksimal	100
Hasil Uji Validasi	87

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi tersebut, kemudian hasil skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{87}{100} \times 100$$

$$P = 87$$

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan pada tabel kriteria validitas produk, maka kriteria media yang dikembangkan dari segi media sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Data Kualitatif

Terdapat beberapa saran yaitu “Petunjuk penggunaan dibuat manual book yang terpisah dengan produk utama, lebih perbesar ukuran font agar lebih jelas ketika diakses di handphone, pisahkan penyajian video keberagaman lagu daerah menjadi per halaman, serta kuis divalidasi ke validator materi”.

3. Analisis data hasil efektivitas media *flipbook* digital

a. Data Kuantitatif

Hasil efektivitas media media *flipbook* digital dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pre-test dan Post-test

NO	Siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i>
1	AN	13	80
2	ARS	20	93
3	ALS	33	60
4	LD	13	80
5	VT	53	93
6	ND	53	73
7	DN	40	66
8	CL	26	73
9	AT	20	73

10	AZ	33	66
11	AND	20	80
12	LTS	20	86
13	AB	26	73
14	HD	26	86
15	JH	60	86
16	ATN	24	53
17	LV	33	80
18	AF	26	93
19	DZ	47	73
20	RF	33	66
21	BQ	26	73
22	ML	47	86
23	HK	40	66
24	AS	20	80
25	AY	26	73
26	MR	20	93
27	AE	13	66
28	TS	26	73
29	NZ	26	73
30	SN	40	100
RATA-RATA		30	77,2
JUMLAH		903	2.316
HASIL UJI <i>N-Gain</i>		0,67	

Berdasarkan paparan data hasil *pre-test* dan *post-test* tabel diatas. Langkah pertama, peneliti melakukan uji *N-Gain*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa. Berikut Hasil analisis uji *N-Gain*:

$$Ngain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretest}}$$

$$Ngain = \frac{2316 - 903}{3000 - 903}$$

$$Ngain = 0,67$$

Hasil analisis diatas, menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* sebesar 0,67. Berdasarkan tabel interpretasi nilai *N-gain*, nilai 0,67 masuk kedalam kategori sedang. Selain itu, peneliti juga melakukan uji *Paired Sample t-Test* menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics* untuk menguatkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang sama setelah penggunaan media *flipbook* digital dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Data Hasil Uji Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig
				95 % Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test- Post_Tes t	- 47.80000	15.51506	2.83265	- 53.59342	- 420065 8	- 16.87 5	29	.000

Berdasarkan tabel *Paired Samples t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut merupakan lebih dari 0,05

($0,000 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Namun,

b. Data kualitatif

1) Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III B, diperoleh informasi bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media tersebut dinilai telah memenuhi komponen multimedia interaktif yang meliputi teks, gambar, audio, video, dan kuis yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Guru kelas III B juga menyampaikan bahwa media *flipbook* digital dinilai mudah dioperasikan karena dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga siswa dapat mengikuti alur penggunaan media dengan baik. Namun demikian, guru juga menyampaikan bahwa terdapat kendala dalam penggunaannya, yaitu media memerlukan koneksi internet agar dapat diakses secara optimal.

Selain itu, guru kelas III B juga menyampaikan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media *flipbook* digital dinilai menarik karena mampu mengenalkan berbagai bentuk kearifan lokal daerah Jombang kepada siswa. Hal tersebut membuat siswa tidak hanya memahami materi keberagaman Indonesia secara konseptual, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan kondisi lingkungan sekitar

2) Hasil observasi

Pada gambar 4.14, menunjukkan kegiatan implementasi media *flipbook* digital juga diamati oleh observer, Hasil dari observer menyatakan bahwa, media *flipbook* digital dapat digunakan dengan mudah dan berjalan dengan lancar. Seluruh fitur dalam media berfungsi dengan baik sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan. Selain itu, Siswa terlihat lebih semangat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab, antusias saat menggunakan media, serta respon siswa terhadap instruksi yang diberikan oleh guru.



Gambar 4.14 Observer Mengamati Pembelajaran Di Kelas

C. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan setelah tahap validasi materi dan media, ditemukan beberapa revisi produk dari para validator. Berdasarkan kritik dan saran dari para validator dilakukan revisi agar media menjadi lebih baik. Berikut adalah tabel revisi produk:

Tabel 4.9 Revisi Produk

No	Keterangan	Sebelum	Sesudah
Validasi Ahli Materi			
1	Materi keberagaman bahasa daerah dilengkapi sesuai dengan buku siswa Pendidikan Pancasila		
2	Sesuaikan gambar pada kuis tentang pakaian adat dengan materi pertanyaannya		
Validasi Ahli Media			
1	Membuat manual book tentang petunjuk penggunaan yang terpisah dengan produk utama	(Tidak ada)	

2	Memperbesar beberapa font yang terlalu kecil jika diakses melalui handphone		     
---	---	--	---

			
3	Penyajian video lagu daerah ditampilkan per halaman		
4	Penambahan sampul belakang	(Tidak ada)	

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media

Produk yang telah dikembangkan merupakan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dengan judul “Berbeda Itu Indah”. Media ini difokuskan pada pembelajaran keberagaman Indonesia dengan sasaran utama siswa kelas III. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *Lee & Owens* dengan melalui empat tahap, yaitu *Multimedia Needs Assessment and Front-end Analysis* (Penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir media), *Multimedia Instructional Design* (Desain Instruksional Multimedia), *Multimedia Development and Implementation* (Pengembangan dan penerapan media), dan *Multimedia Evaluation* (Evaluasi Media).⁷⁰

1. *Multimedia Needs Assessment and Front-end Analysis* (Penilaian kebutuhan dan analisis awal-akhir media)

Pada tahap analisis kebutuhan, ditemukan adanya keterbatasan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas III. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran masih rendah. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan, bahwa guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, minimnya fasilitas dan bahan ajar di

⁷⁰ Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*.

sekolah MIS Al-Falah.⁷¹ Namun, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tempat yang diteliti minim fasilitas teknologi dan bahan ajar. Sedangkan penelitian ini, tempat yang diteliti memiliki sarana dan fasilitas teknologi yang memadai.

Berdasarkan hasil analisis awal, dibutuhkan media tambahan terutama media pembelajaran berbasis digital untuk dijadikan alat sebagai penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.⁷² Hal ini juga sejalan dengan teori *mayer* yang menyatakan bahwa penyajian materi yang menggunakan kata-kata dan gambar secara bersamaan itu dapat meningkatkan pembelajaran lebih efektif.⁷³ Selain itu, penelitian terdahulu juga menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis digital itu lebih kondusif untuk belajar daripada metode tradisional.⁷⁴

Dari aspek karakteristik siswa, ditemukan bahwa karakteristik siswa bervariasi, sebagian siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus saat menggunakan media yang monoton seperti buku teks. Tingkat ketertarikan beberapa siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh media yang digunakan saat pembelajaran

⁷¹ Yusril Wahid, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin, "Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang," *Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 2 (2020): 101–11, <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>.

⁷² Novela, Ari Suriani, and Sahrun Nisa, "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar."

⁷³ Mayer, *Multimedia-Learning*.

⁷⁴ Wiku Aji et al., "Improving Students Understanding with Teaching Materials Based on Augmented Reality Video Animation," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6, no. 3 (2023): 222–31.

di kelas. Hal ini menyebabkan adanya kendala kesulitan mengingat dan membedakan berbagai bentuk keberagaman Indonesia pada materi “Aku Anak Indonesia”.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu, yang menyatakan bahwa siswa kelas IV SD lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih menekankan karakteristik siswa secara umum yaitu tentang kebosanan dan kurang memahami penjelasan guru.⁷⁵ Sedangkan penelitian ini menemukan karakteristik siswa lebih spesifik yaitu tentang kesulitan siswa dalam memahami materi keberagaman. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan berbagai bentuk keberagaman Indonesia.

Selain temuan utama, peneliti juga menemukan hal yang tidak terduga, yaitu sebagian siswa lebih tertarik pada keberagaman budaya asing dibanding dengan keberagaman budaya lokal daerah Jombang. Penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari juga belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan pemahaman siswa terhadap nilai keberagaman serta identitas kebangsaan masih perlu diperkuat.

⁷⁵ Robihatun Nisa and Ratna Nulinnaja, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘ Nusantara ’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV MI Al-Ma’arif 02 Singosari,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2025): 194–204, <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu berjudul “Gempuran Budaya Modern Terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha : Tinjauan Literatur Review” yang mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi dan meningkatnya penggunaan media sosial pada generasi Alpha menyebabkan siswa lebih sering terpapar budaya asing. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cenderung lebih mengenal dan tertarik pada budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal.⁷⁶

Namun demikian, terdapat kebaruan (*novelty*) antara penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada faktor penyebab meningkatnya ketertarikan siswa terhadap budaya asing, seperti pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi. Sedangkan, penelitian ini menemukan dampak dari fenomena tersebut dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman yaitu rendahnya nilai keberagaman dan literasi kewargaan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.⁷⁷

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih mengenal budaya asing, tetapi juga cenderung kurang mengenal budaya lokalnya sendiri serta mengalami kesulitan dalam mengingat keberagaman budaya Indonesia yang menunjukkan rendahnya literasi kewargaan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan konsep literasi kewargaan. Literasi kewargaan menurut Kemendikbud adalah

⁷⁶ Allisya Oktaviasary, “Gempuran Budaya Modern Terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha : Tinjauan Literatur Review,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra* 10, no. 4 (2024): 4330–37.

⁷⁷ Oktaviasary.

kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, memahami keberagaman, menerima perbedaan, serta mampu beradaptasi, menyikapi keberagaman secara bijak.⁷⁸

Oleh karena itu, peneliti memilih multimedia pembelajaran yaitu media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pemilihan media tersebut didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan media *flipbook* digital memiliki potensi menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam.⁷⁹ Penggunaan media *flipbook* digital juga mendukung terciptanya pembelajaran interaktif dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.⁸⁰ Serta, dengan adanya penerapan media *flipbook* digital dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa menjadi warga yang baik dengan memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan di rumah, sekolah, dan masyarakat.⁸¹

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian, yaitu dilaksanakan dalam konteks terbatas pada satu jenjang kelas dan pada materi tertentu. Selain itu, keterbatasan waktu

⁷⁸ Solihin et al., *Membentuk Warga Negara Yang Demokratis Konstruksi Literasi Kewargaan Dalam Mata Pelajaran PPKn*.

⁷⁹ Purnomo, Agustini, and Sudatha, "Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21."

⁸⁰ Sava Rhama Dina Tifani, Rana Gustian Nugraha, and Dety Amelia Karlina, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyya* 8, no. 3 (2024): 1033, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3633>.

⁸¹ Ulfani et al., "Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 134 Palembang."

pelaksanaan penelitian menyebabkan pengamatan terhadap penerapan media belum dapat dilakukan secara lebih mendalam dalam jangka panjang.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *flipbook* digital pada mata pelajaran lain serta mengujicobakan pada jenjang kelas yang berbeda, khususnya pada kelas tinggi, sehingga dapat diketahui efektivitas media secara lebih luas serta kontribusinya dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa.

Berdasarkan seluruh rangkaian hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal terbukti relevan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar, meningkatkan ketertarikan siswa, serta membantu siswa dalam mengingat dan membedakan materi keberagaman. Oleh karena itu, ada peluang besar untuk mengatasi beberapa permasalahan melalui pengembangan media berbasis digital.

2. *Multimedia Instructional Design* (Desain Instruksional

Multimedia)

Multimedia pembelajaran dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu, Menyusun *timeline* perencanaan pengembangan media, menyusun spesifikasi media, serta

merumuskan konten/materi pembelajaran. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, khususnya pada materi “Berbeda itu Indah”. Selain itu, peneliti juga mencantumkan materi kearifan lokal daerah Jombang, Sehingga multimedia yang dikembangkan peneliti adalah media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang ditujukan untuk materi “Berbeda itu Indah” pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.

3. *Multimedia Development and Implementation* (pengembangan dan penerapan media)

Pada tahap pengembangan media, peneliti terlebih dahulu menyusun *storyboard* sebagai pedoman dalam merancang komponen media pembelajaran. *Storyboard* yang disusun dalam penelitian ini memuat beberapa bagian utama yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III. Setelah penyusunan *storyboard* selesai, peneliti mengembangkan buku pembelajaran dalam bentuk PDF yang berisi materi sesuai dengan rancangan *storyboard* melalui aplikasi Canva Pro. Setelah materi pembelajaran selesai disusun dalam bentuk PDF, langkah selanjutnya adalah mengubah buku PDF tersebut menjadi *flipbook* digital menggunakan website *Heyzine Flipbooks*.

Setelah media *flipbook* digital selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi dilakukan

untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Setelah media dinyatakan layak, peneliti menyusun buku panduan penggunaan media sebagai pedoman bagi pengguna dalam mengakses serta menggunakan media *flipbook* digital. Buku panduan tersebut memuat langkah-langkah penggunaan media, fungsi tombol pada media, serta cara mengakses media pada perangkat masing-masing.

Tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran pada siswa kelas III B MIN 1 Jombang. Pelaksanaan implementasi media dilakukan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peneliti terlebih dahulu melakukan pengambilan data *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media *flipbook* digital pada materi keberagaman Indonesia. Sedangkan pada pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada materi kearifan lokal daerah Jombang serta sikap menghargai keberagaman, yang diakhiri dengan pelaksanaan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa setelah penggunaan media.

Melalui implementasi tersebut, peneliti dapat memperoleh data yang digunakan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *flipbook* digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman serta nilai-nilai literasi kewargaan pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yaitu, saat pelaksanaan penelitian media pembelajaran masih ditampilkan melalui proyektor sehingga menyebabkan pemanfaatan fitur interaktif dalam media belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung serta siswa belum bisa berinteraksi secara langsung dengan fitur-fitur interaktif yang terdapat pada media *flipbook* digital. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi, sehingga penggunaan media dilakukan secara berkelompok. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan fitur interaktif belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media pembelajaran dengan dukungan perangkat berbasis layar sentuh, seperti papan digital interaktif, agar pemanfaatan fitur-fitur interaktif dalam media *flipbook* digital dapat berjalan secara optimal. Selain itu, disarankan agar setiap siswa dapat mengakses media melalui perangkat pribadi seperti *handphone*, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih individual, fokus, dan kondusif. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi langsung secara mandiri dengan media pembelajaran yang digunakan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari secara lebih maksimal.

Selain itu, pada tahap implementasi, media *flipbook* digital yang diakses melalui perangkat yang memerlukan koneksi internet. Hal ini menyebabkan sebagian siswa ada yang mengalami distraksi digital. Distraksi muncul terutama ketika siswa tidak mampu mengendalikan penggunaan perangkat mereka, sehingga perhatian mereka teralihkan dari materi pelajaran ke aktivitas digital lain seperti media sosial, game, pesan pribadi, atau notifikasi aplikasi lainnya.⁸²

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media yang dapat diakses secara offline atau mengintegrasikan fitur pendukung yang dapat membantu menjaga fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah fitur pembatasan distraksi digital (*focus mode*) yang memungkinkan pembatasan akses terhadap aplikasi maupun notifikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran selama media digunakan. Dengan demikian, perhatian siswa dapat lebih terfokus pada materi yang dipelajari.⁸³

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital pada siswa sekolah dasar perlu didukung oleh pengawasan guru serta aturan penggunaan *handphone* yang jelas selama pembelajaran berlangsung. Pemberian konsekuensi edukatif bagi siswa yang menggunakan perangkat di luar kebutuhan pembelajaran juga dapat dilakukan untuk

⁸² Naila Nur, Oktavia Azzahra, and Asep Mulyana, "Tantangan Guru Dalam Mengatasi Distraksi Digital Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Gadget," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2 (2025): 18928–35.

⁸³ Wan Abe Syukur et al., "Pengembangan Aplikasi Digital Productivity Assistant Untuk Mengurangi Distraksi Digital Pengguna" 3, no. 10 (2026): 2526–36.

membantu membangun kedisiplinan dan tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus dalam menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁸⁴

4. *Multimedia Evaluation (Evaluasi Media)*

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi yang diberikan oleh para ahli serta hasil uji *N-Gain*. Dari evaluasi tersebut, ditemukan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal memperoleh skor 85% pada aspek materi dan 87% pada aspek media pembelajaran, sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menggunakan uji *N-Gain* untuk efektivitas media dalam meningkatkan hasil kemampuan literasi kewargaan siswa berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,67. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, peneliti juga menggunakan analisis hasil uji *Paired Sample t-Test*, hasil uji tersebut memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Namun, disarankan untuk penelitian selanjutnya bisa mengombinasikan instrumen tes dengan instrumen non-tes, seperti angket atau skala sikap.

⁸⁴ Nur, Azzahra, and Mulyana, "Tantangan Guru Dalam Mengatasi Distraksi Digital Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Gadget."

Penggunaan angket dapat membantu memperoleh informasi mengenai pengalaman, pandangan, sikap, dan perilaku siswa yang berkaitan dengan literasi kewargaan. Dengan demikian, pengukuran literasi kewargaan dapat dilakukan secara lebih komprehensif, tidak hanya mencakup aspek pengetahuan kewargaan (*civic knowledge*), tetapi juga keterampilan kewargaan (*civic skills*) dan sikap kewargaan (*civic disposition*).⁸⁵

B. Validitas Media *Flipbook* digital

Dalam memastikan kelayakan penggunaan media *flipbook* digital, evaluasi validitas sangat penting. Melalui proses validasi tersebut, peneliti dapat informasi yang objektif tentang kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.⁸⁶ Selain itu, menurut sugiyono, proses validasi ini merupakan proses untuk menilai apakah rancangan yang dikembangkan sudah dan layak dan efektif sebelum diujicobakan di lapangan.⁸⁷ Validasi ini dilakukan melalui penilaian para ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap produk yang sudah dikembangkan. Para ahli, menilai kelayakan produk dari segi isi, penyajian, dan tampilan media. Setiap validator memberikan penilaian serta masukan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan.⁸⁸

⁸⁵ Siyoto and Soduk, *Dasar Metodologi Penelitian*.

⁸⁶ Siti Fatimatuz Zahro and Sumadi, "Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Guna Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

⁸⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

⁸⁸ Izza Azzahra, Sumadi, and Badri Atul Fikriyah, "Analisis Kevalidan E-Booklet Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 619–28.

Dari hasil validasi tersebut ditemukan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal memperoleh skor 85% dalam aspek materi dan 87% dalam aspek media pembelajaran, sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki tingkat *persentase* tinggi menunjukkan media yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi valid dan layak digunakan, seperti penelitian sebelumnya yang memperoleh nilai validasi ahli media sebesar 91,25% dan ahli materi sebesar 85%. Namun, pada penelitian ini terdapat beberapa kebaruan yaitu, pada penelitian terdahulu berfokus pada materi “Sistem Tata Surya” kelas VI SD,⁸⁹ sedangkan penelitian ini berfokus pada materi “Keberagaman Indonesia”.

Dengan demikian, media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang sangat baik baik dari aspek materi maupun aspek media. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

⁸⁹ Vannisa Aviana Melinda et al., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 1 (2018).

C. Efektivitas Media

Efektivitas media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang disusun berdasarkan indikator literasi kewargaan.⁹⁰ Hasil analisis menunjukkan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa. Hal ini terlihat dari hasil uji *N-Gain* sebesar 0,67 yang menunjukkan bahwa peningkatan literasi kewargaan siswa berada pada kategori sedang. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, yaitu peningkatan nilai rata-rata siswa dari 29,43 menjadi 77,23.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan tingkat efektivitas berdasarkan nilai *N-Gain* berada pada kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa media memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan literasi kewargaan, namun besarnya peningkatan tersebut belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang memperoleh nilai *post-test* di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga peningkatan yang terjadi belum merata pada seluruh peserta didik. Akibatnya, efektivitas media yang dianalisis melalui *N-Gain* berada pada kategori sedang, bukan tinggi. Dengan demikian, media terbukti efektif dalam memberikan peningkatan

⁹⁰ Atmojo, Lukitoaji, and Muhtarom, "Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience."

terhadap hasil belajar tentang pengetahuan literasi kewargaan, tetapi tingkat keberhasilannya masih berada kategori sedang.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Moh. Farizqo Irvan dkk, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *civic literacy* siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji-*t dependen* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, serta diperkuat dengan hasil uji *N-Gain* sebesar 0,67 yang termasuk dalam kategori sedang.

Namun, penelitian ini memiliki kebaruan yaitu pada penggunaan media. Pada penelitian terdahulu, peneliti mengembangkan media berbasis permainan kartu (Rensla) yang menekankan pada aktivitas mencocokkan simbol dan nilai-nilai Pancasila.⁹¹ Sedangkan pada penelitian ini, menggunakan media digital berupa *flipbook* digital yang memadukan teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan variatif bagi siswa. Selain itu, penelitian ini memaparkan materi tentang kearifan lokal Jombang, sehingga konten yang disajikan menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa di Jombang.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa, diperoleh hasil nilai *N-Gain* sebesar 0,67 yang berada

⁹¹ Irvan and Agry, "Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila ' Rensla ' Untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa."

kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi belum sepenuhnya optimal sesuai dengan harapan peneliti.

Temuan tersebut dipengaruhi beberapa faktor dan keterbatasan dalam penelitian. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana saat implementasi media. Hal ini disebabkan oleh belum meratanya fasilitas teknologi khususnya papan digital di kelas. Selain itu, pada saat pelaksanaan penelitian berlangsung, ruang yang dilengkapi papan digital tidak dapat digunakan karena adanya proses pembangunan sekolah, sehingga implementasi media dilaksanakan menggunakan LCD proyektor di kelas.

Kondisi tersebut menyebabkan tidak ada pengalaman menyentuh untuk mengakses fitur-fitur interaktif pada media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal, karena media yang dikembangkan membutuhkan perangkat dengan layar sentuh untuk mendukung interaksi langsung. Oleh karena itu, ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai menjadi hal yang penting dalam mendukung pembelajaran berbasis digital. Sekolah yang menerapkan konsep *smart classroom* yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran interaktif seperti papan digital (*smartboard*), tablet, serta akses internet yang stabil, mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.⁹²

⁹² Isroful Jannah, Mei Wiji Astuti, and Ika Sofa Sofiana, "Penerapan Inovasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Digital Pada Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtidaiyah* 04, no. 2 (2025): 86–96.

Kedua, keterbatasan dalam akses penggunaan media oleh siswa. Pada saat implementasi pembelajaran, siswa belum dapat mengakses media secara mandiri melalui perangkat masing-masing, karena tidak semua siswa kelas III memiliki *handphone* pribadi. Oleh karena itu, penggunaan media diakses secara berkelompok. Kondisi ini menyebabkan interaksi siswa dengan media menjadi terbatas, sehingga pemanfaatan media secara individual belum dapat dilakukan secara optimal. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi melalui eksplorasi mandiri juga menjadi kurang maksimal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterbatasan jumlah perangkat digital menyebabkan siswa harus berbagi dalam mengakses media pembelajaran, sehingga pembelajaran mandiri menjadi kurang optimal dan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Meskipun demikian, pembelajaran digital tetap mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁹³

Ketiga, keterbatasan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal berbasis analisis. Pada saat pelaksanaan *post-test*, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang disusun berdasarkan stimulus dengan pilihan jawaban yang homogen. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa cenderung terkecoh dalam menentukan jawaban yang paling tepat. Meskipun secara umum siswa

⁹³ Indra Kurniawan and M. Zabeta, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Research and Development Journal Of Education* 11, no. 1 (2025): 258–67.

telah memahami konsep sikap kewargaan seperti toleransi, tanggung jawab, dan partisipasi sosial, kemampuan sebagian siswa dalam menganalisis pilihan jawaban kurang optimal. Hal ini menyebabkan sebagian siswa masih ada yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal berbasis HOTS dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman terhadap permasalahan, keterbatasan dalam penguasaan konsep, kurangnya kemampuan dalam merencanakan penyelesaian, serta kesulitan dalam mengaitkan informasi dari satu situasi ke situasi lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa soal berbasis HOTS menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi yang masih perlu dilatih secara berkelanjutan pada siswa sekolah dasar.⁹⁴

Berdasarkan beberapa faktor dan keterbatasan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan sebagai tindak lanjut penelitian. Pertama, dalam implementasi media pembelajaran berbasis interaktif, disarankan agar penggunaan media dapat dilakukan melalui perangkat yang mendukung interaksi langsung, seperti papan interaktif digital. Dengan penggunaan papan interaktif digital diharapkan bisa meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan papan interaktif digital juga menciptakan suasana

⁹⁴ Mita Miranda Sitanggang and Edi Syahputra, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills," *JOURNAL OF STUDENT RESEARCH (JSR)* 2, no. 1 (2024): 10–19.

pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁹⁵

Kedua, dalam pelaksanaan pembelajaran, disarankan agar siswa dapat mengakses media secara mandiri melalui perangkat masing-masing. Dengan adanya penggunaan perangkat *mobile* secara mandiri diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, siswa menjadi juga lebih tertarik dan aktif untuk mengikuti pembelajaran di kelas.⁹⁶

Ketiga, berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir siswa, guru disarankan untuk memberikan latihan soal berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) untuk melatih kemampuan berfikir tinggi.⁹⁷ Selain itu, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) agar siswa terlatih dalam mengelola suatu permasalahan yang harus diselesaikan melalui proses analisis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terbiasa

⁹⁵ Khusnul Khotimah Lestari, Lia Farida, and Abdul Azis Khoiri, "Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 4 (2026): 18–25.

⁹⁶ Santi Puspa Oktaviana and Patah Hermanto, "Dampak Penggunaan Perangkat Mobile Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas IX Di SMP PGRI Rancaekek," *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains Dan Informatika* 2, no. 4 (2024).

⁹⁷ Nuril Nuzulia and Elok Khoirul Muna Mabni Zain, "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>.

dalam menghadapi soal-soal yang menuntut kemampuan analisis dan tidak mudah terkecoh dalam menentukan jawaban yang tepat.⁹⁸

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah ditemukan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa. Hal ini ditunjukkan melalui adanya perbedaan dan perbandingan berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*, serta diperkuat dengan hasil uji *N-Gain* yang berada pada kategori sedang.

Meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi, hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor keterbatasan dalam penelitian, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, keterbatasan akses penggunaan media oleh siswa, serta kemampuan sebagian siswa dalam mengerjakan soal berbasis analisis. Namun demikian, hasil penelitian ini tetap menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran membantu siswa dalam memahami nilai-nilai kewargaan sekaligus mengenal berbagai bentuk kearifan lokal di Jombang yang mengandung nilai-nilai seperti tanggung jawab dan kepedulian dalam menjaga budaya yang telah diwariskan oleh generasi sebelumnya. Dengan demikian, media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang

⁹⁸ Asrani Assegaff and Uep Tatang Sontani, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (PBL)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 38–48.

dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan model *Lee & Owens* telah berhasil menghasilkan produk berupa media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dapat diakses melalui *barcode* pada buku panduan penggunaan media. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain instruksional, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III B MIN 1 Jombang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi “Berbeda Itu Indah” dengan tujuan meningkatkan literasi kewargaan siswa. Pengembangan multimedia ini juga didasarkan pada teori *Mayer* yang mengintegrasikan unsur kata dan gambar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji validitas, media yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 87% pada aspek media dan 85% pada aspek materi, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari segi kesesuaian konten dengan kurikulum, ketepatan desain dan tampilan visual, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Dari segi kepraktisan, media *flipbook* digital dinilai mudah digunakan serta mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dari segi efektivitas, media yang dikembangkan termasuk

dalam kategori cukup efektif dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,67 yang berada pada kategori sedang, serta hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Dengan demikian, media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan literasi kewargaan siswa sekolah dasar.

B. SARAN

1. Saran Bagi Sekolah

- a. Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital secara lebih optimal, seperti beberapa tablet di setiap kelas.
- b. Menyediakan papan digital interaktif di setiap kelas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif.
- c. Menyelenggarakan pelatihan bagi guru seperti workshop pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

2. Saran Bagi Guru

- a. Memanfaatkan perangkat digital dalam proses pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa.
- c. Memberikan latihan soal berbasis analisis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan pilihan jawaban yang homogen agar

siswa terbiasa berpikir kritis dan tidak mudah terkecoh dalam menentukan jawaban.

3. Saran Bagi Peneliti

- a. Mengembangkan media *flipbook* digital dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak terbatas pada materi keberagaman, serta dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.
- b. Melakukan penelitian pada jenjang kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media pada karakteristik siswa yang beragam.
- c. Mengimplementasikan media pembelajaran dengan dukungan perangkat berbasis layar sentuh, seperti papan digital interaktif, agar fitur-fitur interaktif dalam media dapat dimanfaatkan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press, 2021.
- Ainun, Sindy, and Galih Mahardika Christian Putra. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Purwoyoso 04." *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, No. September 2024 (2024): 575–92.
- Aji, Wiku, Agus Mukti, Sigit Priatmoko, And Adi Wijayanto. "Improving Students Understanding With Teaching Materials Based On Augmented Reality Video Animation." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6, No. 3 (2023): 222–31.
- Al-Habibah, Khusnatul Mawaddah, Linaria Arofatul, And Ilmi Uswatun. "Pengembangan Media Flipbook Digital Pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Mojorejo Development Of Digital Flipbook Media In Learning To Write Poetry In Grade 5 Students Of State Elementary School 3 Mojorejo" 4 (2025): 485–94.
- Alfin. "Peningkatan Kemampuan Literasi Kewargaan Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining." *Jurnal Riset Pendidikan Nasional* 2 (2022).
- Amanullah, Muhammad Abror. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2020, 41. [Http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index](http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index).
- Andiani Riska, Hunaifi, Abdul Aziz, Damariswara Rian. "Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar Riska" 3, No. 4 (2021): 167–86.
- Asela, Saas, Unik Hanifa Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, And Amalia Ririh Pertiwi. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, No. 7 (2020).
- Assegaff, Asrani, and Uep Tatang Sontani. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (PBL)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 38–48.
- Atmojo, Setyo Eko, Beny Dwi Lukitoaji, and Taufik Muhtarom. "Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience Improving Science Literation and Citizen Literation Through Thematic Learning Based on Ethnoscience." *Journal of Physics: Conference Series*, 2020. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012001>.
- Azzahra, Izza, Sumadi, and Badri Atul Fikriyah. "Analisis Kevalidan E-Booklet Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD." *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar* 10 (2025): 619–28.

- Fadriat, Muhammad Latifl. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (2023): 3340–48.
- Fajarini, Ulfah. "Peran Kearifan Lokal Bagi Pendidikan Karakter." *Sosiodidaktika* 1, No. 2 (2014): 123–30.
- Fikri, Hasnul, And Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Vol. 17. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.
- Fitria, Yanti, Lili Iswari, Risda Amini, Muhammad Kristiawan, And Ari Kiswanto. "Interactive Multimedia On Learning Achievement Of The Digestive System In Elementary School." *International Journal Of Elementary Education* 6, No. 3 (2022): 542–50. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V6i4.53357>.
- Gunawan. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15 (2022): 86–106.
- Hadiansyah, Firman, Ratna Djumala, Syaifuddin Gani, An an Anwar Hikmat, Meyda Noorthertya Nento, Nur Hanifah, Miftahussururi, and Qori Syahrana Akbari. "Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2017, 31. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Hakim, Aulia Nur, and Leni Yulia. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 1 (2024): 220–29. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Hamdani, Annisa Dwi, Dinie Anggraeni Dewi, and Rizky Saeful Hayat. "Minimnya Literasi Budaya Dan Kewargaan Dapat Mereduksi Nilai Karakter Kebangsaan." *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2024).
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and Made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.
- Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).
- Irvan, Moh Farizqo, and Feylosafia Putri Agry. "Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila ' Rensla ' Untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa" 1, no. 1 (2021): 13–26.
- Jannah, Isroful, Mei Wiji Astuti, and Ika Sofa Sofiana. "Penerapan Inovasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Digital Pada Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtidaiyah* 04, no. 2 (2025): 86–96.

- Juliani, Retno, and Nini Ibrahim. "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 19–26. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>.
- Katarina, Cindi. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Digital Flipbook Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humanior* 2, no. 1 (2023): 306–16. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/136%0Ahttps://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/136/134>.
- Khusnul Fatonah, Mujazi, Gunawan Wiradharma, and Muhammad Rijal Fadli. "The Implementation of Interactive Flipbook Learning Media in Elementary School Penggilingan 01 Jakarta." *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7, no. 4 (2024): 1487–99. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v7i4.5489>.
- Kurniawan, Indra, and M. Zabeta. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Research and Development Journal Of Education* 11, no. 1 (2025): 258–67.
- Lestari, Khusnul Khotimah, Lia Farida, and Abdul Azis Khoiri. "Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 4 (2026): 18–25.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mayer, Richard E. *Multimedia-Learning*. Cambridge University Press, 2009.
- Mazid, Sukron, Danang Prasetyo, and Farikah. "Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2020, 249–62.
- Melinda, Vannisa Aviana, Dimas Sambung, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Imroatul Hayyu Erfantinni, and Roiyan One Febriani. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11, no. 1 (2018).
- Mu'afifah, Amrissya Nurul, Rara Luthfiyah, Reyhanatul Jannah, Sihabudin, and Nadlifatul Khoiriyah. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI/SD." *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 4 (2024): 245–55. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.339>.
- Muhammad Nawir, Sitti Fatimah Rosalia Faisal, Alif Kurnia Syam, Syarkawi Amin Syukur. "Integrasi Literasi Budaya Dan Kewargaan." *Sustainability (Switzerland)* 11, No. 1 (2025): 1–14. <https://Pubmed.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/28459981/%0Ahttps://Doi.Org/10.1016/J.Resenv.2025.100208%0Ahttp://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456>

789/1091/Red2017-Eng-
8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsc
ciurbeco.2008.06.005%0ahttps:

- Muthoharoh, Syarifah, Arum Ratnaningsih, And Suyoto. "Pengembangan Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Gotong Royong Kelas IV SD Negeri Secang." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).
- Nafiah, Syamsul Ghufro, Sri Hartatik, Pance Mariati, and Afib Ruliansyah. "The Effect of Flipbook-Based Digital Books on Elementary School Students' Interest in Learning." *Word Journal on Educational Technology* 15, no. 1 (2023): 91–103.
- Nisa, Robihatun, and Ratna Nulinnaja. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ' Nusantara ' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV MI Al-Ma'arif 02 Singosari." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2025): 194–204. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>.
- Njatrijani, Rinitami. "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang." *Gema Keadilan* 5, no. September (2018): 16–31.
- Novela, Dina, Ari Suriani, and Sahrudin Nisa. "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4, no. 2 (2024): 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>.
- Nur, Naila, Oktavia Azzahra, and Asep Mulyana. "Tantangan Guru Dalam Mengatasi Distraksi Digital Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Gadget." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2 (2025): 18928–35.
- Nuzulia, Nuril, and Elok Khoirul Muna Mabni Zain. "Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>.
- Oka, G. *BukuMediaDanMultimedia*. 1st ed. Sleman: Deepublish, 2017.
- Oktaviana, Santi Puspa, and Patah Hermanto. "Dampak Penggunaan Perangkat Mobile Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas IX Di SMP PGRI Rancaekek." *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains Dan Informatika* 2, no. 4 (2024).
- Oktaviasary, Allisya. "Gempuran Budaya Modern Terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha : Tinjauan Literatur Review." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra* 10, no. 4 (2024): 4330–37.
- Owens, William W. Lee Diana L. *Multimedia-Based Instructional Design*. 2 . Pfeiffer, 2004.
- Pingge, Heronimus Delu. "Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah." *Jurnal Edukasi Sumba* 01, No. 02 (2017): 128–35.

- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran." *Androgofi Jurnal Diklat Teknis* 6, No. 2 (2018).
- Purnamadewi, Diah Utami, And I Komang Ngurah Wiyasa. "Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 2 (2022): 490–95.
- Purnomo, Putri Eodytha Aisyah, Ketut Agustini, And I Gde Wawan Sudatha. "Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, No. 3 (2024): 2001–15. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>.
- Putra, Agung Dian, Dwi Yulianti, And Helmy Fitriawan. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, No. 4 (2023): 2173–77. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>.
- Rahmawati, Iliyani Eka, And Ali Sunarso. "Development Of Flipbook Learning Media In Ipas Subjects To Improve Learning Outcomes." *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa* 10, No. 12 (2025): 10999–8. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.7921>.
- Rahmawati, Reni, Indhira Asih, Vivi Yandari, And Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Tematik Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 9, No. 2 (2023): 337–50.
- Rohmad. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Dan Penelitian*. Yogyakarta: Kalimedia, 2017.
- Sari, Widya Nindia, And Mubarak Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 5 (2021): 2819–26. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Sholikhah, N. "Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 4 (2022): 721–22.
- Sitanggang, Mita Miranda, and Edi Syahputra. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills." *JOURNAL OF STUDENT RESEARCH (JSR)* 2, no. 1 (2024): 10–19.
- Siyoto, Sandu, and M. Ali Soduk. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literaso Media Publishing, 2015.
- Solihin, Lukman, Indah Pratiwi, Ika Hijriani, Bakti Utama, and Nyimas Gandasari. *Membentuk Warga Negara Yang Demokratis Konstruksi Literasi Kewargaan Dalam Mata Pelajaran PPKn*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Embelajaran INteraktif Konsep Dan*

- Pengembangan. Pertama*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Susilawati, Agnes Dwita, Chairul Anwar, Ni Putu Linda Santiari, and Zunaida Sitorus. *Sistem Informasi Berbasis Kearifan Lokal*. Pertama. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Syarif, Fajar. “Integrasi Nilai Kearifan Lokal Terhadap Penanaman Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam* 2, no. 02 (2019): 187–95. <https://doi.org/10.36670/alamin.v2i02.26>.
- Syukur, Wan Abe, Trias Arya Dilah, Arlian Saputra, and Ghema Nusa Persada. “Pengembangan Aplikasi Digital Productivity Assistant Untuk Mengurangi Distraksi Digital Pengguna” 3, no. 10 (2026): 2526–36.
- Tifani, Sava Rhama Dina, Rana Gustian Nugraha, and Dety Amelia Karlina. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Untuk Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar.” *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1033. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3633>.
- Ulfani, Tia, Yusni Arni, Rizka Okta Herdiana, Refalina Mareta, and Putri Andriyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Digital Mengenai Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Palembang” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 5 (2024): 509–20. <https://ijurnal.com/1/index.php/jipk>.
- Umarella, Samad. *Kearifan Lokal & Budaya Organisasi*. SINTESA BOOK, 2020.
- Utri, Lintang Dewi Fi’liya. “Keragaman Budaya Sebagai Perikat Tafsir Surat Al-Hujurat Ayat 13.” *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace* 4 (2024): 292–301.
- Wahid, Yusril, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin. “Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang.” *Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 2 (2020): 101–11. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>.
- Wibowo, Marsiana, Erni Gustina, Suci Musvita Ayu, and Liena Sofiana. “Digital Flipbook Media as a Media for Health Promotion in Youth: Research and Development.” *International Journal of Educational Research Review* 4 (2019): 725–33. <https://doi.org/10.24331/ijere.628717>.
- Zahro, Siti Fatimatuz, and Sumadi. “Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Guna Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validator Media

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: B-5299/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025
Lampiran	: -
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator
Kepada Yth. Wiku Aji Sugiri M. Pd di - Tempat	
Assalamualaikum Wr. Wb.	
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:	
Nama	: Aflah Suci Adielia
NIM	: 220103110092
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Flipbook Digital berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Dosen Pembimbing	: Sigit Priatmoko, M. Pd
maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.	
Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
 Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A. NIP. 197308232000031002	

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2. Surat Permohonan Validator Materi

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faxmilo (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-5298/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025 31 Desember 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Rols Imron Rosi, M. Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Aflah Suci Adielia
NIM : 220103110092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Dosen Pembimbing : Sigit Priatmoko, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Soal Pretest dan Posttest



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fittk.uin-malang.ac.id>, email : fittk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-468/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

29 Januari 2026

Kepada Yth.
Nur Hidayah Hanifah, M. Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Aflah Suci Adiellia
NIM : 220103110092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis
Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan
Siswa Kelas III MIN 1 Jombang Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila
Dosen Pembimbing : Sigit Priatmoko, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4. Hasil Validasi Media

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN 1
JOMBANG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
A. Identitas Produk						
1	Terdapat identitas pengembang pada produk	1	2	3	4	5
2	Produk mencantumkan identitas lembaga asal pengembang	1	2	3	4	5
3	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	1	2	3	4	5
4	Terdapat petunjuk pada produk yang dapat memudahkan pengguna	1	2	3	4	5
5	Judul buku menggunakan kalimat yang baku dan menarik	1	2	3	4	5
B. Tampilan						
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dapat menarik minat pengguna	1	2	3	4	5
7	Ukuran <i>font</i> pada produk dapat memenuhi aspek keterbacaan oleh pengguna	1	2	3	4	5
8	Kombinasi warna yang digunakan dapat menarik minat pengguna	1	2	3	4	5
9	Pengaturan tata letak dan variasi gambar dengan <i>font</i> dapat memenuhi unsur keterbacaan	1	2	3	4	5
10	Produk menyajikan gambar pendukung yang relevan dengan pembahasan materi	1	2	3	4	5
11	Desain sampul pada produk memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik	1	2	3	4	5
C. Spesifikasi Produk						
12	Terdapat komponen audio, gambar, video, dan kuis pembelajaran	1	2	3	4	5
13	Komponen audio, gambar, video, dan kuis sesuai dengan materi pembelajaran	1	2	3	4	5

14	Komponen audio terdengar jelas dan dapat membantu pemahaman peserta didik	1	2	3	4	5
15	Gambar ilustrasi dapat menarik dan mendukung minat peserta didik	1	2	3	4	5
16	Video pembelajaran dapat mendukung pemahaman konsep keberagaman dan kearifan lokal	1	2	3	4	5
17	Kuis pembelajaran mudah dipahami dan dapat mengukur pemahaman peserta didik	1	2	3	4	5
18	Media memanfaatkan fitur interaktif seperti link/pop up dengan baik	1	2	3	4	5
19	Media memiliki unsur mobilitas yang memadai (mudah diakses)	1	2	3	4	5
20	Media bisa digunakan melalui berbagai perangkat	1	2	3	4	5

SARAN:

1. petunjuk penggunaan dibuat manual book, terpisah dengan produk utama.
 2. font tulisan kecil jika di akses melalui handphone.
 3. penyajian video pembelajaran diatur ulang, menjadi 1 video per halaman. jangan di tumpuk.
 4. kuis di validasi ke validator ahli materi.
- o— produk dapat di ujicobakan setelah direvisi.

Malang, 21 Januari 2026

Wiku Aji Sugiri

Wiku Aji Sugiri, M. Pd

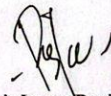
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN I
JOMBANG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
A. Pendahuluan						
1	Produk menyajikan kata pengantar yang mudah dimengerti oleh pengguna	1	2	3	4	5
2	Produk dilengkapi dengan petunjuk penggunaan	1	2	3	4	5
3	Terdapat identitas pengembang pada produk	1	2	3	4	5
4	Produk menguraikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan	1	2	3	4	5
B. Isi Materi						
5	Pokok bahasan materi dipaparkan secara berurutan mulai dari materi umum sampai ke khusus	1	2	3	4	5
6	Materi yang diuraikan menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti	1	2	3	4	5
7	Materi diawali dengan paparan tentang latar keberagaman indonesia	1	2	3	4	5
8	Produk memuat contoh keberagaman sesuai dengan karakteristik siswa kelas III	1	2	3	4	5
9	Produk memuat materi tentang kearifan lokal	1	2	3	4	5
10	Produk memuat contoh-contoh kearifan lokal	1	2	3	4	5
11	Materi kearifan lokal membantu siswa mengenal budaya daerahnya khususnya daerah Jombang	1	2	3	4	5
12	Produk memuat aspek literasi kewargaan (Pengetahuan, keterampilan, dan sikap tentang kewargaan)	1	2	3	4	5
13	Materi yang disajikan didukung dengan gambar dan atau animasi tertentu yang relevan	1	2	3	4	5
14	Produk memuat ilustrasi dan cerita yang mendukung pemahaman siswa	1	2	3	4	5
15	Produk memuat video pembelajaran untuk mendukung minat siswa terhadap kearifan lokal	1	2	3	4	5

16	Materi membantu siswa memahami sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari	1	2	3	④	5
17	Soal pada pertanyaan kuis sesuai dengan materi	1	2	3	4	⑤
18	Urutan penyajian materi sudah runtut dan sistematis	1	2	3	④	5
C. Penutup						
19	Pada bagian akhir produk mencantumkan daftar referensi atau rujukan	1	2	3	4	⑤
20	Rujukan atau referensi yang disajikan memenuhi kriteria kemutakhiran data (terbaru dan valid)	1	2	3	④	5
SARAN: - Pastikan materi macam-macam keberagaman sesuai siswa di kelas. - Penggunaan tata bahasa ^{lebih} disesuaikan dengan tingkatan setolah dasar. - Untuk pertanyaan kuis tentang pakaian adat, gambarnya lebih disesuaikan.						

Malang, 2 Januari 2026


Rois Imron Rosi, M. Pd
NIP. 19910227201802011127

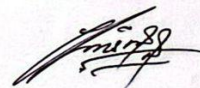
Lampiran 6. Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest

**PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN 1
JOMBANG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

ITEM	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
A. Isi soal						
1	Soal sudah sesuai dengan materi pembelajaran	1	2	3	4	5
2	Kompetensi yang diukur dalam setiap butir soal sudah jelas	1	2	3	4	5
3	Soal sudah sesuai dengan tujuan pengukuran kemampuan literasi kewargaan	1	2	3	4	5
4	Soal menggunakan bahasa yang baik dan baku	1	2	3	4	5
B. Tingkat Kesukgaran						
5	Tingkat kesukaran soal sesuai dengan kemampuan dan pemahaman siswa kelas III MI/SD	1	2	3	4	5
6	Tingkat kesulitan soal seimbang yaitu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit	1	2	3	4	5
7	Terdapat presentase level kognitif	1	2	3	4	5
C. Daya Pembeda						
8	Soal mampu membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan rendah	1	2	3	4	5
9	Materi pada soal tidak terlalu sulit sehingga siswa tidak dapat menjawab dengan cara menebak	1	2	3	4	5
10	Setiap butir soal terdapat kunci jawaban yang tepat	1	2	3	4	5
D. Penyebaran (distribusi) jawaban						
11	Setiap pilihan jawaban disusun secara jelas dan tepat	1	2	3	4	5
12	Tidak terdapat pilihan jawaban yang terlalu mencolok sebagai jawaban benar	1	2	3	4	5
13	Terdapat pengecoh (distraksi) pada pilihan jawaban	1	2	3	4	5

E. Reliabilitas						
14	Jumlah butir soal sudah memadai untuk menghasilkan skor yang ajek	1	2	3	4	5
15	Setiap butir soal disusun secara objektif sehingga meminimalkan subjektivitas penskoran	1	2	3	4	5
16	Soal berpotensi menghasilkan skor yang konsisten apabila digunakan pada kesempatan yang berbeda	1	2	3	4	5
SARAN: Soal sudah bisa digunakan. Perlu lebih saran.						

Malang, 9 Februari 2026



Nur Hidayah Hanifah, M. Pd

Lampiran 7. Surat Izin Observasi Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2574/Un.03.1/TL.00.1/09/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

08 September 2025

Kepada

Yth. Kepala MIN 1 Jombang
di
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

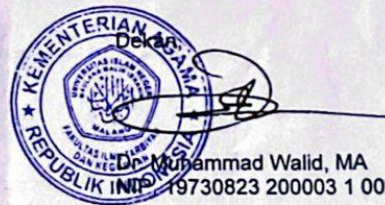
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aflah Suci Adiellia
NIM : 220103110092
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Flipbook Interaktif Berbasis
Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi
Kewargaan Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 459/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala MIN 1 Jombang

di

Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

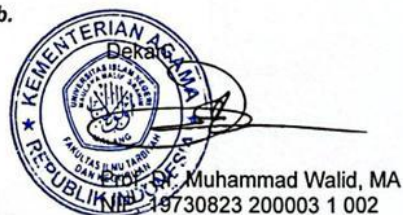
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Aflah Suci Adielia
NIM	: 220103110092
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 9. Surat Izin Balasan Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JOMBANG MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 Jalan Abd. Rahman Saleh III/BA Jombang Kode Pos 61415 Telepon (0321) 867379 Website: min1bg.sch.id; E-mail: minjombang1@gmail.com
---	--

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 01.1/Mi.13.12.01/02/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Luluk Wahyu Ningsih
NIP	: 197603011999032001
Pangkat/Golongan	: Pembina/ IVa
Jabatan	: Kepala Madrasah

dengan ini menerangkan bahwa

Nama	: AFLAH SUCI ADIELLIA
NIM	: 220103110092
Jurusan	: S1 - Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Semester	: Genap 2025/2026

atas nama tersebut adalah benar - benar Mahasiswa yang telah melakukan Penelitian di MIN 1 Jombang mulai bulan Januari s.d. Maret 2026 dengan judul penelitian Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Kelas III MIN 1 Jombang pada Mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 11 Februari 2026
Kepala Madrasah,



Luluk Wahyu Ningsih

 Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSE).
Token : GKPv7U6

Lampiran 10. Modul Ajar

MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

Modul ini disusun untuk kepentingan penelitian tugas akhir



OLEH:

Aflah Suci Adiellia

220103110092

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TAHUN AJARAN 2025/2026



Dipindai dengan CamScanner

INFORMASI UMUM**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun : Aflah Suci Adiellia
Instansi : MIN 1 Jombang
Tahun penyusunan : 2025/2026
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Fase/kelas : B/3
Materi : Berbeda Itu Indah
Alokasi waktu : 4 JP (4x35 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat memahami pengertian sederhana tentang keberagaman budaya di Indonesia
2. Peserta dapat mengenal pemahaman dasar tentang berbagai macam perbedaan yang ada di lingkungan sekitar.
3. Peserta didik dapat menghargai identitas diri, teman, dan keluarga sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Mandiri: Peserta didik dapat bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tugas individu yang diberikan guru di sekolah
2. Bergotong royong: Peserta didik dapat berhubungan baik dengan teman sekelasnya, saling kerjasama dan membantu antar teman sekelompoknya untuk bertanggung jawab menjalankan tugas dari guru.
3. Bermalar kritis: Peserta didik dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah untuk menemukan solusi permasalahan

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Papan tulis
2. Board marker
3. Laptop
4. Papan digital
5. Media digital

6. Buku panduan penggunaan media digital
7. Modul ajar
8. LKPD
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular (32 siswa)
F. MODEL PEMBELAJARAN
Model pembelajaran PBL (Problem Based Learning)
G. MEDIA PEMBELAJARAN
1. Buku cetak/modul ajar
2. LKPD
3. Media flipbook digital
H. METODE PEMBELAJARAN
1. Metode talking stick, ceramah, tanya jawab, dan diskusi
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pada Fase B peserta didik Memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru; mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah; dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya; mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya; menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh : miskin, kaya, dll) orang di lingkungan sekitar; menghargai kebinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika; mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar; memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI; dan menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Peserta didik mampu memahami definisi keberagaman di Indonesia

kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah

3. Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

4. Negara Kesatuan Republik Indonesia

Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menunjukkan sikap kerja sama dalam keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang terikat persatuan dan kesatuan.

F. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang kamu ketahui tentang keberagaman?
2. Sebutkan 2 contoh keberagaman yang ada di Indonesia!
3. Apa yang kamu ketahui tentang kearifan lokal?
4. Berikan contoh sikap cara menjaga dan menghargai keberagaman!

G. MATERI PEMBELAJARAN

- Di Indonesia terdapat berbagai macam suku bangsa, budaya daerah, bahasa, kebiasaan dan adat, serta agama dan kepercayaan
- Indonesia mempunyai semboyan pemersatu kita yaitu "Bhinneka Tunggal Ika" yang memiliki arti "walaupun berbeda-beda tetap satu jua"
- Semboyan ini menggambarkan bahwa meskipun kondisi Indonesia yang mempunyai perbedaan tetapi harus tetap bersatu dan mengajarkan kita bahwa perbedaan bukanlah penghalang untuk hidup bersama
- Macam-macam keberagaman yaitu
 1. Suku bangsa: Keberagaman suku di Indonesia dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah. Setiap anak memiliki latar belakang daerah dan budaya yang berbeda-beda. Berikut beberapa contoh suku bangsa dan asal provinsinya yang ada di Indonesia yaitu suku asmat, suku batak, suku jawa, suku Betawi, suku baduy, suku Dayak, dan lain-lain
 2. Rumah adat: salah satu keberagaman yang ada di Indonesia. Rumah adat digunakan oleh penduduk setempat sebagai tempat tinggal. Berikut beberapa nama rumah adat

2. Peserta didik mampu memahami definisi dan macam-macam keberagaman di Indonesia
3. Peserta didik mampu menghargai keberagaman di Indonesia
4. Peserta didik mampu memahami definisi kearifan lokal

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman suku, budaya, dan bahasa dalam lingkup rumah, sekolah, dan masyarakat.
2. Peserta didik mampu membedakan keberagaman suku, budaya, dan bahasa dalam lingkup rumah, sekolah, dan masyarakat.
3. Peserta didik mampu menghargai keberagaman suku, budaya, dan bahasa dalam lingkup rumah, sekolah, dan masyarakat.
4. Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian dan macam-macam kearifan lokal Jombang

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam keberagaman suku, budaya, bahasa dengan baik dan benar
2. Peserta didik dapat menjelaskan mengidentifikasi pengertian dan macam-macam kearifan lokal dengan benar
3. Peserta didik dapat menyebutkan contoh sikap menghargai dan menjaga keberagaman suku, budaya, dan bahasa dalam lingkup rumah, sekolah, dan Masyarakat dengan baik

E. ELEMEN

1. Pancasila
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat
2. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan

kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah

3. Bhinneka Tunggal Ika

Peserta didik mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

4. Negara Kesatuan Republik Indonesia

Peserta didik mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menunjukkan sikap kerja sama dalam keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang terikat persatuan dan kesatuan.

F. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa yang kamu ketahui tentang keberagaman?
2. Sebutkan 2 contoh keberagaman yang ada di Indonesia!
3. Apa yang kamu ketahui tentang kearifan lokal?
4. Berikan contoh sikap cara menjaga dan menghargai keberagaman!

G. MATERI PEMBELAJARAN

- Di Indonesia terdapat berbagai macam suku bangsa, budaya daerah, bahasa, kebiasaan dan adat, serta agama dan kepercayaan
- Indonesia mempunyai semboyan pemersatu kita yaitu "Bhinneka Tunggal Ika" yang memiliki arti "walaupun berbeda-beda tetap satu jua"
- Semboyan ini menggambarkan bahwa meskipun kondisi Indonesia yang mempunyai perbedaan tetapi harus tetap bersatu dan mengajarkan kita bahwa perbedaan bukanlah penghalang untuk hidup bersama
- Macam-macam keberagaman yaitu
 1. Suku bangsa: Keberagaman suku di Indonesia dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah. Setiap anak memiliki latar belakang daerah dan budaya yang berbeda-beda. Berikut beberapa contoh suku bangsa dan asal provinsinya yang ada di Indonesia yaitu suku asmat, suku batak, suku jawa, suku Betawi, suku baduy, suku Dayak, dan lain-lain
 2. Rumah adat: salah satu keberagaman yang ada di Indonesia. Rumah adat digunakan oleh penduduk setempat sebagai tempat tinggal. Berikut beberapa nama rumah adat

yang ada di Indonesia, yaitu rumah gadang, rumah baloy, rumah joglo, rumah bolon, rumah honai, rumah betang, dan lain-lain

3. Budaya daerah: Terdapat beberapa budaya yang bisa dipelajari dan dilestarikan oleh siswa, yaitu reog ponorogo, tari jaipong, tari yamong, tari saman, tari pendet, tari lilin, tari tortor, tari damar kurung, jaran dor, dan lain-lain
 4. Pakaian adat: Pakaian adat menunjukkan ciri khas tertentu yang dimiliki daerah tersebut. Indonesia memiliki beberapa pakaian adat. Berikut beberapa nama pakaian yaitu, baju bodo, baju tulang bawang, baju ulos, baju Surjan, baju ewer, baju pangasi, dan lain-lain
 5. Bahasa daerah: digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan di suatu daerah tertentu. Berikut beberapa bahasa daerah yang ada di Indonesia
 6. Agama: Indonesia juga memiliki keberagaman agama yang diakui dan kepercayaan yang dilindungi Negara. Keragaman agama meliputi Islam, Kristen Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Buddha, dan Konghucu.
 7. Lagu daerah: adalah lagu khas yang dimiliki suatu daerah. Perbedaan dari setiap lagu daerah terletak pada syair, nada, dan iramanya. Contohnya lagu ampar-ampat pisang dan dari Kalimantan Selatan dan lagu Apuse dari Papua Barat
 8. Permainan tradisional: Adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang menghibur dan memiliki nilai. Seperti: permainan laying-layang, egrang, sapintrong, kelereng, dan lain-lain
- Kearifan lokal merupakan suatu kebiasaan, tradisi, dan budaya suatu daerah yang memiliki nilai-nilai yang dijadikan pandangan hidup dan diwariskan secara turun-temurun. Macam-macam kearifan lokal di Jombang diantaranya: kisah kebo kicak, pesta durian wonosalam, sedekah bumi, jaran dor, dan lain-lain.
 - Sikap menghargai keberagaman dengan toleransi. Toleransi merupakan sikap menghargai pendapat, kepercayaan, kebiasaan, atau perilaku yang berbeda. Pentingnya toleransi karena Indonesia memiliki keanekaragaman budaya, bahasa, suku bangsa, agama, dan ras yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk mewujudkan toleransi dengan cara menghargai dan kerjasama dengan orang lain. Seperti yang dicantumkan dalam semboyan kita yaitu "Bhinneka Tunggal Ika" yang memiliki makna "Berbeda-beda namun tetap satu jua"
 - Contoh sikap menjaga keberagaman Indonesia:
 1. Mengetahui keanekaragaman budaya yang dimiliki.

2. Mempelajari dan menguasai seni budaya sesuai dengan minat dan bakatnya.
3. Merasa bangga terhadap budaya bangsa sendiri.
4. Bersikap baik kepada semua orang tanpa memandang perbedaan
5. Menyaring budaya asingMelestarikan budaya lokal

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 1

❖ Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas dengan salam dan menanyakan kabar dengan jargon
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa melakukan tepuk semangat
4. Guru memeriksa absensi kehadiran siswa
5. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita
6. Guru menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi dasar dari pembelajaran yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung

❖ Kegiatan inti (55 menit)

1. Mengecek pemahaman awal (15 menit)

- 1) Guru terlebih dahulu mengecek seberapa tau pengetahuan peserta didik tentang keberagaman dengan pertanyaan pemantik
- 2) Guru memberikan soal pre-test untuk mengecek pemahaman awal peserta didik

2. Penggunaan media flipbook digital (20 menit)

- 1) Guru menampilkan media flipbook digital melalui papan digital yang ada di kelas
- 2) Guru memutar audio penjelasan materi tentang kondisi keberagaman yang ada di Indonesia
- 3) Guru menyampaikan ilustrasi percakapan pengenalan beberapa anak dari berbagai daerah
- 4) Guru meminta siswa untuk bisa menjawab semboyan Indonesia



- 5) Guru menjelaskan makna semboyan “Bhinneka Tunggal Ika”
- 6) Guru menjelaskan macam-macam keberagaman Indonesia, yaitu suku bangsa, tarian daerah, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, agama, lagu daerah, serta permainan tradisional dengan menampilkan gambar seperti flashcard melalui media flipbook digital
- 7) Guru memutar audio pembelajaran tentang macam-macam permainan tradisional

3. Ice breaking (10 menit)

- 1) Setelah memahami materi macam-macam keberagaman di Indonesia, guru menampilkan video lagu daerah melalui media flipbook digital
- 2) Guru mengajak peserta didik untuk bermain talking stick di dalam kelas dengan menyanyikan lagu “Ampar-Ampar Pisang” dan “Apuse” bersama-sama
- 3) Siswa yang kena stick mengajak 2 siswa lainnya untuk maju kedepan
- 4) Guru memberikan soal tentang macam-macam keberagaman pada peserta didik yang mendapatkan stick
- 5) Guru memberikan Bintang kepada 3 siswa tersebut

4. Kuis (10 menit)

- 1) Peserta didik mengerjakan kuis dengan teman sebangkunya yang sudah disediakan oleh guru
- 2) 3 peserta didik tercepat yang mengumpulkan akan diberikan hadiah

❖ Kegiatan Penutup (5 menit)

1. Menyimpulkan hasil pembelajaran bahwa Dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melakukan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari tadi
3. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik

PERTEMUAN KE-2

❖ Kegiatan Pendahuluan (5 menit)

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas dengan salam dan menanyakan kabar dengan jargon
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa melakukan tepuk semangat
4. Guru memeriksa absensi kehadiran siswa
5. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatkannya bagi tercapai cita-cita
6. Guru menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi dasar dari pembelajaran yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung

❖ Kegiatan inti (60 menit)

1. Penggunaan media flipbook digital (15 menit)

- 1) Guru terlebih dahulu mengecek seberapa tau pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal di Jombang
- 2) Guru menampilkan media flipbook digital melalui papan digital yang ada di kelas
- 3) Guru menyampaikan gambar ilustrasi percakapan siswa tentang kekayaan budaya yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal
- 4) Guru memutar audio penjelasan materi definisi kearifan lokal dan macam-macam kearifan lokal Jombang
- 5) Guru menjelaskan macam-macam kearifan lokal di Jombang seperti, kebo kicak, pesta durian wonosalam, jaran dor, dan sedekah bumi
- 6) Guru memutar audio tentang penjelasan materi sikap pengertian toleransi dan pentingnya toleransi, serta cara menjaga keberagaman di Indonesia
- 7) Guru memberikan pertanyaan tentang bagaimana cara menjaga keberagaman yang ada lingkungan sekitar kalian

2. Penayangan video dan diskusi kelompok (25 menit)

- 1) Guru menampilkan video tentang sejarah kebo kicak
- 2) Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil-kecil

- 3) Guru menampilkan video pembelajaran tentang menghargai perbedaan agama
- 4) Guru memberikan pertanyaan seputar cara menghargai perbedaan agama
- 5) Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk membuat cerita singkat tentang sejarah kebo kicak.

3. Pengerjaan post-test (10 menit)

- 1) Peserta didik diberikan soal post-test untuk mengecek peningkatan pemahaman siswa tentang keberagaman dan sikap literasi kewargaan
- 2) Siswa mengerjakan soal post-test secara individu

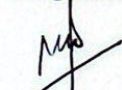
❖ Kegiatan Penutup (5 menit)

1. Menyimpulkan hasil pembelajaran bahwa dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melakukan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari tadi
3. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik

I. ASESMEN/PENILAIAN

- Pre-test
- Post-test

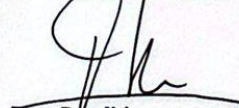
Mengotahui



Guru kelas

M. Junaidi, S. Pd

Malang, 29 Januari 2026



Peneliti

Aflah Suci Adiellia

Pretest

Soal pre-test

1. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada suatu hari, Hana sedang mengikuti kompetisi tari tingkat nasional di Surabaya. Acara tersebut diadakan di sebuah gedung besar dan diikuti oleh peserta dari berbagai daerah Indonesia. Saat tiba di lokasi lomba, Hana bertemu dengan beberapa teman dari berbagai daerah. Salah satunya bernama Dika yang berasal dari Banten. Dika bercerita banyak tentang kebudayaan dan suku bangsa yang masih menjaga adat dan tradisi nenek moyang. Hana merasa senang karena bisa bertemu Dika karena menjadi tahu bahwa Indonesia memiliki banyak suku bangsa yang berasal dari berbagai daerah. Berdasarkan cerita di atas, suku bangsa yang berasal dari Banten adalah....

- a. Suku dayak
- b. Suku asmat
- c. Suku baduy
- d. Suku betawi

2. Perhatikan gambar dibawah ini!



Rumah adat pada gambar disamping memiliki bentuk bulat dan atap kerucut dari bahan alami seperti rumput kering. Nama rumah adat tersebut adalah....

- a. Rumah gadang dari Papua
- b. Rumah honai dari Papua
- c. Rumah honai dari Sulawesi
- d. Rumah gadang dari Sulawesi

3. Perhatikan beberapa gambar dibawah ini!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Dari beberapa gambat diatas, gambar 2 terdapat anak mengenakan pakaian adat yang biasanya digunakan dalam acara adat sakral seperti perayaan adat maupun upacara pernikahan. Pakaian adat pada gambar 2 adalah ... dan berasal dari daerah ...

- a. Baju surjan dari Lampung
- b. Baju tulang bawang dari Lampung
- c. Baju surjan dari Sumatra Barat
- d. Baju tulang bawang dari Sumatra Barat

4. Perhatikan percakapan dibawah ini!

Pada saat kegiatan budaya di kawasan Monumen Nasional (Monas) Jakarta, terdapat tiga orang siswa bertemu secara tidak sengaja dan kemudian berbincang mengenai budaya daerah masing-masing.

Made : "Kegiatan budaya di Monas ini sangat meriah ya. Banyak pertunjukan budaya dari berbagai daerah di Indonesia."

Adit : "Benar sekali. Saya menjadi lebih mengenal budaya dari daerah lain. Di daerah asal saya, Sumatra Barat, terdapat tarian tradisional yang dikenal dengan tari lilin."

Rena : "Kalau Di daerah asal saya, Ponorogo, terdapat kesenian Reog yang terkenal dengan topeng besar dan iringan musik tradisional."

Made : "Di daerah saya, Bali. juga terdapat tari tradisional. Tarian ini biasanya dipentaskan untuk menyambut tamu dan sebagai ungkapan rasa syukur."

Adit : "Seru ya, walaupun budaya kita berbeda-beda, akan tetapi semuanya indah dan harus kita jaga bersama."

Rena : "Benar sekali, kita harus saling menghargai dan menjaga budaya dari daerah lain."

Berdasarkan percakapan di atas, tari tradisional yang berasal dari daerah Bali disebut....

- a. Tari damar kurung
- b. Tari pendet
- c. Tari saman
- d. Tari yapong

5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tempat ibadah orang pada gambar disamping adalah....

- a. Vihara
- b. Gereja
- c. Pura
- d. Kelenteng

6. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Di sekolah SDI Nurul Izzah, terdapat beberapa siswa dari berbagai daerah. Seperti berasal dari Jawa Barat, Kalimantan, Yogyakarta, Riau, Bali, dan lain lain. Saat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, guru menjelaskan bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda. Guru juga menjelaskan bahwa semua anak berhak mempelajari, menjaga, dan melestarikan budaya daerahnya masing-masing tanpa dibeda-bedakan. Berdasarkan cerita tersebut, dapat disimpulkan bahwa...

- a. Setiap siswa berhak mempelajari budaya daerah orang lain yang disukai
- b. Semua siswa berhak bangga terhadap budaya daerah tempat tinggalnya
- c. Semua siswa berhak untuk melestarikan budaya daerah yang menarik
- d. Setiap siswa memiliki hak untuk mempelajari budaya daerah di Indonesia

7. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Dalam rangka memperingati Hari Kartini, SD Nusantara mengadakan kegiatan perayaan budaya. Semua siswa diminta memakai pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Pada hari perayaan, ada siswa yang memakai baju adat Jawa, Bali, Aceh, dan Papua. Mereka juga menampilkan tarian daerah dan menyanyikan lagu daerah secara bergantian. Selama kegiatan berlangsung, semua siswa saling menghargai perbedaan pakaian, tarian, dan lagu yang ditampilkan. Mereka mengikuti kegiatan dengan senang dan tertib. Berdasarkan cerita di atas, yang termasuk cara menjaga keberagaman budaya daerah yang ditunjukkan adalah....

- a. Mengikuti kegiatan budaya dengan senang hati dan penuh semangat
- b. Mengikuti kegiatan budaya dengan menghargai perbedaan orang lain
- c. Mengikuti kegiatan budaya sebagai bentuk partisipasi kepada sekolah
- d. Mengikuti kegiatan budaya di sekolah sampai selesai dengan tertib

8. Perhatikan cerita dibawah ini

Suatu hari Vano mengikuti kegiatan pramuka tingkat nasional sebagai perwakilan daerahnya. Disana, vano bertemu teman dari berbagai daerah seperti Jawa, Sumatra, Kalimantan, dan Papua. Agar dapat berkomunikasi dengan lancar, mereka menggunakan bahasa Indonesia untuk bisa saling berkenalan. Berdasarkan cerita diatas, fungsi bahasa Indonesia sebagai....

- a. Sebagai bahasa nasional
- b. Sebagai bahasa formal
- c. Sebagai bahasa daerah
- d. Sebagai bahasa pemersatu

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bahasa daerah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh orang pada gambar disamping adalah....

- a. Bahasa kayan
- b. Bahasa sunda
- c. Bahasa sasak
- d. Bahasa banjar

10. Perhatikan permasalahan singkat dibawah ini!

Pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru memberikan pertanyaan tentang kebudayaan lokal di Indonesia. Seperti tarian daerah, lagu daerah, atau permainan tradisional. Namun, banyak siswa yang belum mengetahui kebudayaan di Indonesia. Sebagian siswa justru lebih suka meniru budaya asing, seperti menonton film luar negeri, meniru gaya berpakaian, dan mengikuti permainan dari luar negeri. Berdasarkan permasalahan diatas, apa yang harus dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut?

- a. Mengarahkan siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran kebudayaan lokal di Indonesia
- b. Memperkenalkan keberagaman budaya daerah melalui kegiatan pembelajaran di sekolah
- c. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengenal berbagai budaya lokal yang mereka sukai
- d. Menyampaikan informasi umum tentang berbagai budaya di Indonesia kepada siswa

11. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Di kelas 3 SD Cendkia, terdapat siswa yang berasal dari berbagai latar belakang budaya dan kebiasaan. Saat jam istirahat, beberapa siswa ingin bermain permainan yang berbeda-beda. Agar semua teman tetap rukun, sikap yang harus kalian dilakukan adalah ...

- a. Memilih permainan yang paling banyak disukai
- b. Permainan akan ditentukan oleh ketua kelas
- c. Bermain sesuai dengan pilihan masing-masing
- d. Permainan akan ditentukan dengan cara voting

12. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada suatu hari, tempat tinggal Rani akan diadakan kegiatan Sedekah Bumi sebagai bentuk rasa syukur dan pelestarian tradisi daerah. Contoh sikap partisipasi yang dapat dilakukan Rani dalam kegiatan kearifan lokal tersebut adalah....

- a. Berpartisipasi dengan meramaikan kegiatan tersebut bersama teman-teman
- b. Berpartisipasi dengan mengikuti dan membantu persiapan kegiatan tersebut
- c. Berpartisipasi dengan mengikuti kegiatan sampai acara selesai dengan senang
- d. Berpartisipasi dengan mengikuti kegiatan sesuai aturan yang telah ditentukan

13. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada zaman dahulu, anak-anak di desa sering memainkan permainan tradisional seperti permainan egrang, kelereng, layang-layang dan permainan sapinrong. Namun semakin berkembangnya teknologi, sebagian besar anak lebih sering bermain game online di handphone, sehingga permainan tradisional jarang dimainkan. Berdasarkan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan budaya lokal yaitu...

- a. Permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan
- b. Anak-anak mulai mengenal berbagai jenis permainan baru
- c. Tergantinya budaya permainan tradisional oleh game online
- d. Anak-anak lebih sering bermain game online di handphone

14. Perhatikan cerita dibawah ini!

Saat pembelajaran berlangsung, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar. Dalam suatu kelompok, terdapat siswa yang memiliki kebiasaan dan latar belakang daerah yang berbeda. Awalnya, Sinta hanya mau berbicara dan bekerja sama dengan teman satu daerahnya saja. Setelah itu, guru memberikan nasihat bahwa tidak boleh pilih-pilih teman. Akhirnya, Sinta mulai mengubah sikapnya dan mau berteman

dengan teman yang berbeda daerah dengannya. Berdasarkan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan positif Sinta yaitu...

- a. Sinta mulai berbicara kepada semua teman kelasnya tanpa pilih-pilih
- b. Sinta mau membantu teman kelompoknya untuk mengerjakan tugas
- c. Sinta mulai menghargai perbedaan dan berteman kepada teman kelasnya
- d. Sinta mau mengikuti kegiatan berdiskusi bersama teman kelompoknya

15. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Rina tinggal di daerah Wonosalam Jombang, pada hari Sabtu di tempat tinggal Rina akan dilaksanakan kegiatan kearifan lokal. Salah satunya kegiatannya yaitu "pesta durian". Setiap warga memiliki peran agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Contoh sikap tanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah ...

- a. Menyebarkan rangkaian jadwal kegiatan kearifan lokal ke teman-teman sekolah
- b. Ikut membantu bersama-sama persiapan pembukaan acara kegiatan kearifan lokal
- c. Mengikuti dan membantu persiapan kegiatan kearifan lokal dari awal sampai akhir
- d. Merasa bangga dengan mengikuti acara kearifan lokal sampai akhir dengan tertib



Dipindai dengan CamScanner

Posttest

Soal post-test

1. Bacalah dengan seksama cerita dibawah ini!

Saat libur lebaran, Siti diajak orang tuanya pertama kali berkunjung ke rumah saudaranya di Papua. Di sana, Siti bertemu dengan sepupunya yang bernama Rafi. Rafi bercerita tentang kebiasaan suku bangsa orang Papua serta salah satu lagu daerahnya yaitu "lagu apuse". Selama di Papua, Siti melihat suasana desa yang tenang dan masyarakatnya yang hidup rukun. Siti merasa senang karena bisa mengenal budaya daerah lain. Berdasarkan cerita di atas, suku bangsa yang berasal dari daerah Papua adalah ...

- a. Suku dayak
- b. Suku betawi
- c. Suku asmat
- d. Suku baduy

2. Perhatikan gambar dibawah ini!



Rumah adat pada gambar disamping memiliki atap yang runcing dan berjajar seperti tanduk kerbau dan sering digunakan sebagai tempat tinggal masyarakat setempat. Rumah adat tersebut berasal dari daerah....

- a. Sumatra Barat
- b. Sumatra Utara
- c. Sulawesi Barat
- d. Sulawesi Utara

3. Perhatikan beberapa gambar dibawah ini!



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Dari beberapa gambat diatas. Gambar 1 terdapat anak mengenakan pakaian adat yang biasanya digunakan saat perayaan budaya dan memiliki warna cerah. Pakaian adat pada gambar 1 adalah ... dan berasal dari daerah ...

- a. Baju los dari Sulawesi Tengah
 - b. Baju bodo dari Sulawesi Tengah
 - c. Baju bodo dari Sulawesi Selatan
 - d. Baju ulos dari Sulawesi Selatan
4. Perhatikan percakapan dibawah ini!

Pada suatu hari, terdapat tiga anak pergi ke pentas budaya di kabupaten Jombang. Dimana kegiatan pentas budaya tersebut menampilkan pertunjukan tari secara berkelompok dengan menggunakan properti kuda lumping. Mereka bertiga akhirnya berbincang-bincang mengenai budaya daerah masing-masing

Rena: "Pertunjukan kuda lumping ini sangat menarik ya. Di daerahku, Gresik, juga terdapat tarian tradisional, yaitu Tari Damar Kurung yang biasanya ditampilkan secara berkelompok."

Vano: "Iya menarik sekali. Kalau Di Jakarta juga ada tarian tradisional yang sering ditampilkan dalam acara budaya, yaitu Tari Yapong. Tarian tersebut biasanya ditampilkan dengan gerakan yang ceria."

Riska: "Kalau di daerah Ponorogo, terdapat kesenian Reog yang terkenal dengan topeng besar dan pertunjukan yang megah."

Rena: "Walaupun budaya kita berbeda, semuanya merupakan kekayaan budaya Indonesia yang harus kita lestarikan bersama."

Berdasarkan percakapan di atas, penampilan yang menggunakan properti kuda lumping di Kabupaten Jombang disebut....

- a. Reog Ponorogo
- b. Jaran dor
- c. Jaran kepeng
- d. Tari kuda lumping

5. Perhatikan gambar dibawah ini!



Kitab suci agama pada gambar disamping adalah....

- a. Weda
- b. Alkitab
- c. Tri pitaka
- d. Si Shu Wu Ching

6. Bacalah cerita singkat dibawah ini!

Saat pelajaran Pendidikan Pancasila, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menceritakan budaya daerahnya. Ada siswa yang memperkenalkan tarian daerah, ada yang bercerita tentang rumah adat, dan ada juga yang menceritakan tradisi di desanya. Diakhir pembelajaran, mereka senang karena dapat mengenal dan mempelajari budaya daerah satu sama lain. Berdasarkan cerita diatas, dapat disimpulkan bahwa....

- a. Siswa mempunyai hak untuk memperkenalkan budaya daerah yang terkenal
- b. Siswa memiliki hak untuk mendengarkan cerita budaya daerah yang diminati
- c. Siswa mempunyai hak untuk memperkenalkan budaya daerah masing-masing
- d. Siswa memiliki hak untuk mendengarkan cerita budaya daerah yang diketahui

7. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Dalam rangka memperingati hari Kemerdekaan Indonesia. Di sekolah Azel mengadakan kegiatan kebudayaan. Setiap siswa diminta untuk mengenakan pakaian adat dari berbagai daerah, memperkenalkan asal daerahnya serta menampilkan budaya khas daerahnya di depan kelas. Selama kegiatan berlangsung, siswa saling mendengarkan, tidak mengejek, dan memberi tepuk tangan setelah teman selesai bercerita. Berdasarkan cerita di atas, cara menjaga keberagaman Indonesia yang tepat adalah....

- a. Merasa senang melihat penampilan budaya daerah satu sama lain
- b. Menghargai perbedaan dan mempelajari budaya daerah orang lain
- c. Mengikuti kegiatan kebudayaan sekolah dengan penuh semangat
- d. Mendengarkan cerita budaya daerah orang lain dengan seksama

8. Perhatikan cerita dibawah ini

Suatu hari Rumi mengikuti kegiatan pramuka tingkat nasional sebagai perwakilan daerahnya. Disana, vano bertemu teman dari berbagai daerah seperti Kalimantan, Sulawesi, dan Sumatra. Agar dapat berkomunikasi dengan lancar, mereka menggunakan bahasa Indonesia untuk bisa saling berkenalan. Berdasarkan cerita diatas, fungsi bahasa Indonesia sebagai....

- a. Sebagai bahasa formal
- b. Sebagai bahasa pemersatu
- c. Sebagai bahasa nasional
- d. Sebagai bahasa daerah

9. Perhatikan gambar dibawah ini!



Bahasa daerah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh orang pada gambar disamping adalah....

- a. Bahasa banjar
- b. Bahasa sasak
- c. Bahasa indonesia
- d. Bahasa biak

10. Perhatikan permasalahan singkat dibawah ini!

Pada saat kegiatan diskusi kelompok, siswa diminta menceritakan budaya daerah masing-masing. Namun, beberapa siswa menertawakan cerita temannya karena budaya daerah tersebut dianggap budaya yang tidak modern. Akibatnya, suasana diskusi menjadi tidak nyaman dan ada siswa yang tidak berani bercerita lagi. Berdasarkan cerita diatas, Solusi apa yang yang harus kalian lakukan jika mengalami hal tersebut?

- a. Menasehati teman untuk diam agar suasana kelas kembali tenang
- b. Mengingatkan teman untuk saling menghargai perbedaan budaya
- c. Mengajak teman untuk tetap melanjutkan kegiatan diskusi kelompok
- d. Mendengarkan hasil diskusi budaya daerah orang lain dengan senang

11. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Dalam suatu lembaga belajar di Jombang, terdapat beberapa siswa yang memiliki kebiasaan budaya dan pendapat yang berbeda. Agar kegiatan belajar tetap berjalan dengan baik tanpa kegaduhan, sikap apa yang harus kalian terapkan?

- a. Berteman dengan siapa saja yang memiliki kebiasaan yang sama
- b. Menghargai perbedaan dan bersikap baik kepada semua teman
- c. Bersikap ramah dan sopan kepada semua teman lembaga belajar
- d. Menghargai teman yang memiliki budaya daerah yang terkenal

12. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada hari Minggu, daerah tempat tinggal Dani akan diadakan kegiatan Sedekah Bumi untuk mengungkapkan rasa syukur dan pelestarian tradisi daerah. Sebagai warga setempat, apa yang bisa dilakukan Dani sebagai bentuk partisipatif dalam kegiatan kearifan lokal tersebut?

- a. Berpartisipasi dengan mengikuti kegiatan sampai acara selesai dengan senang
- b. Berpartisipasi dengan mengikuti kegiatan sesuai aturan yang telah ditentukan
- c. Berpartisipasi dengan mengikuti dan membantu persiapan kegiatan tersebut
- d. Berpartisipasi dengan meramaikan kegiatan tersebut bersama teman-teman

13. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada zaman dahulu, warga desa Barongsawahan sering mengikuti acara budaya desa dengan menggunakan pakaian adat saat kegiatan kebudayaan. Namun pada saat sekarang, hanya sedikit warga yang mengenakan pakaian adat dan sebagian lebih memilih pakaian modern dalam kegiatan desa. Berdasarkan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan budaya lokal yaitu...

- a. Warga desa memilih pakaian yang praktis dan modern dalam kegiatan budaya desa
- b. Warga desa memilih menggunakan pakaian adat saat ada acara budaya desa saja
- c. Masyarakat desa mulai jarang menggunakan pakain adat saat kegiatan kebudayaan
- d. Tergantinya penggunaan pakaian adat oleh pakaian modern saat acara budaya desa

14. Perhatikan dan bacalah cerita dibawah ini!

Misel tinggal di daerah yang teman-teman sebayanya memiliki agama berbeda-beda. Awalnya, Misel jarang bergabung dan bermain sama teman yang berbeda agama dengannya, Misel kurang menghargai dan menghormati temannya yang lagi beribadah di masjid. Suatu hari, guru menjelaskan bahwa setiap orang harus saling menghormati dan menghargai meskipun berbeda agama. Sejak saat itu, Misel mau bermain dan menghormati teman-temannya yang berbeda agama itu. Berdasarkan cerita di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan positif yaitu...

- a. Misel mau bermain dengan semua teman disekitar lingkungannya
- b. Misel mau bermain tapi tidak memperdulikan ibadah temannya
- c. Misel mulai berteman dan saling menghormati teman yang berbeda

d. Misel mulai menghormati teman-temannya yang lagi beribadah

15. Perhatikan cerita singkat dibawah ini!

Pada suatu hari, Desa Kayen Jombang akan dilaksanakan kegiatan kearifan lokal. Salah satunya adalah penampilan jaran dor. Setiap warga memiliki peran agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Contoh sikap tanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah ...

- a. Mengikuti dan membantu persiapan kegiatan kearifan lokal dari awal sampai akhir
- b. Ikut membantu bersama-sama persiapan pembukaan acara kegiatan kearifan lokal
- c. Merasa bangga dengan mengikuti acara kearifan lokal sampai akhir dengan tertib
- d. Menyebarkan rangkaian jadwal kegiatan kearifan lokal ke teman-teman sekolah

Lampiran 12. Tampilan media flipbook digital



Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian



RIWAYAT PENDIDIKAN



Nama	:	Aflah Suci Adiellia
Tempat, Tanggal Lahir	:	Nganjuk, 30 Oktober 2003
Alamat Asal	:	Ds. Kayen, Kec. Bandarkedungmulyo, Kab. Jombang
No. WhatsApp	:	081359464905
E-mail	:	Aflahsuci03@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	RA Muslimat Semelo MI Umar Zahid Semelo MTS Al-Hikmah Purwoasri Kediri MA Al-Hikmah Purwoasri Kediri

Sertifikat Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama : Aflah Suci Adiellia
NIM : 220103110092
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEWARGAAN SISWA KELAS III MIN 1 JOMBANG PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026
a.n. Dekan
Ketua


Wahyuningtyas, M.Pd