PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL NGANJUK DALAM MENINGKATKAN MEMAKNAI KOSA KATA PADA PEMBELAJARANN BAHASA INDONESIA KELAS II DI SDN 3 KLODAN

Umbar Angzalna[1], Rian Damariswara[2], Kukuh Andri Aka[3]
[1,2,3]PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
[1] umbarangzalna02@gmail.com, [2] riandamar08@unpkediri.ac.id,
[3]kukuh.andri@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The results of observations in class II at SDN 3 Klodan show that students have difficulty interpreting vocabulary in Indonesian language learning. Many students do not listen to the teacher's explanations and are less enthusiastic because there is no interactive, innovative and interesting teaching media. This research aims to create flipbook teaching media based on Nganjuk local wisdom to optimize student understanding. The research uses the R&D method with the ADDIE model. The data collected includes the validity, practicality and effectiveness of the Nganjuk local wisdom-based flipbook. Validation by material and media experts produced an average score of 85%, which is classified as very valid. The response from teachers showed an average score of 88%, while the student response reached 97.85%, which is very practical. The effectiveness test through question evaluation obtained results of 88.5% for limited trials and 90.3% for extensive trials, with an accumulative value of 89.4%, which shows that this media is very effective. In conclusion, flipbooks based on Nganjuk local wisdom are very effective in helping students understand vocabulary.

Keywords: Fliipbook Media, Local Wisdom, Indonesian

ABSTRAK

Hasil pengamatan di kelas II SDN 3 Klodan menunjukkan bahwa siswa kesulitan memaknai kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Banyak siswa tidak menyimak penjelasan guru dan kurang antusias karena tidak adanya media ajar yang interaktif, inovatif, dan menarik. Penelitian ini bertujuan menciptakan media ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk untuk mengoptimalkan pemahaman siswa. Penelitian menggunakan metode *R&D* dengan model *ADDIE*. Data yang dikumpulkan mencakup validitas, kepraktisan, dan efektivitas *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk. Validasi oleh ahli materi dan media menghasilkan nilai rata-rata 85%, yang tergolong sangat valid. Respon dari guru menunjukkan nilai rata-rata 88%, sementara respon siswa mencapai 97,85%, yang sangat praktis. Uji efektivitas melalui evaluasi soal memperoleh hasil 88,5% untuk uji coba terbatas dan 90,3% untuk uji coba luas, dengan nilai akumulatif 89,4%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif. Kesimpulannya, *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk sangat efektif digunakan untuk membantu siswa memaknai kosakata.

Kata Kunci: Media Fliipbook, Kearifan Lokal, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia secara umum melibatkan penguasaan keterampilan, dalam berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Siswa juga diajarkan tentang pengucapan yang benar, intonasi, dan kegunaan bahasa dalam berbagai konteks sosial dan budaya. Metode pengajaran dapat mencakup kegiatan kelas, diskusi, latihan komunikasi, dan pemahaman bacaan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia meliputi penguasaan tata bahasa, kosa kata, pengucapan yang benar, kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan memahami teks-teks dalam bahasa Indonesia (Hermanto, 2020).

Pada tingkat dasar, pembelajaran bahasa Indonesia biasanya dimulai dengan mempelajari tata bahasa dasar, seperti pembentukan kata, tata bahasa kalimat, dan penggunaan tanda baca. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan pengembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi dalam percakapan, presentasi, dan diskusi dalam bahasa Indonesia. Melalui latihan dan aktivitas komunikatif, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan dan berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa Indonesia (Mahrus, 2021).

Dalam proses pembelajaran bahasa, memaknai kosakata merupakan salah satu materi yang terdapat dalam materi bahasa Indonesia. Penguasaan kosa kata mempengaruhi gaya berpikir dan kreativitas siswa, sehingga menentukan kemampuan berbahasa siswa. Pentingnya mempelajari materi memaknai kosakata untuk meningkatkan dan membina kemampuan berbahasa siswa membuat penguasaan kosakata semakin sulit untuk dilakukan dengan lebih sungguh-sungguh dan terencana. Hal ini disebabkan masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia. Karena kurangnya penguasaan kosa kata bahasa Indonesia, mempelajari empat keterampilan berbahasa menjadi sangat menantang (Aramdi, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, tentang pembelajaran bahasa Indonesia dikelas 2 SDN 3 Klodan diketahui

bahwa siswa kelas 2 masih belum bisa memaknai kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia, banyak siswa yang tidak menyimak saat guru sedang menerangkan materi, dan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab kurangnya pemahaman mengenai materi memaknai kosakata.

Hasil wawancara guru kelas 2, dalam pembelajaran materi memaknai kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia. Diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru lebih banyak menerangkan materi kepada siswa dengan buku materi seadanya. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dapat menjadi faktor penting yang mempengaruhi menurunnya antusias siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi, nilai ulangan harian materi memaknai kosakata dan wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa masalah yang sering dihadapi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia adalah sebagai berikut. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami aturan tata bahasa yang rumit dan beragam dalam bahasa Indonesia, seperti pembentukan kalimat, penggunaan kata ganti, konjugasi kata kerja, dan penempatan kata yang tepat, bahasa Indonesia memiliki kosakata yang kaya dan bervariasi. Siswa mungkin kesulitan mengingat dan memahami arti banyak kata dalam konteks yang berbeda. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengorganisir pikiran mereka dan mengekspresikannya secara tertulis dengan jelas dan efektif dalam bahasa Indonesia. Dibutuhkan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Media *flipbook* merupakan aplikasi yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran karena tidak hanya terfokus pada tulisan tetapi juga memungkinkan adanya penambahan media seperti gambar, aplikasi, video, dan audio sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Bayhaki & Untari, 2023). Penggunaan media flipbook dapat menambah minat baca peserta didik untuk memahami materi kosakata. Media flipbook yang akan dikembangkan nantinya memiliki

perbedaan yaitu dengan menambah unsur kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat dan menjadi acuan dalam perilaku sehari-hari masyarakat setempat (Aka et al., 2023). Kearifan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi ciri khas suatu daerah, baik berupa makanan, adat istiadat, tarian, lagu maupun upacara daerah (Resviya, 2018). Dengan adanya unsur kearifan lokal dapat memberikan pengetahuan peserta didik dalam melestarikan kearifan lokal. Kearifan lokal yang akan diangkat dalam media pembelajaran flipbook ini yaitu tentang kearifan lokal daerah yang ada di Kabupaten Nganjuk.

Terdapat berbagai kearifan lokal di kabupaten Nganjuk yang nantinya akan ditambahkan ke dalam penggunaan media pembelajaran flipbook, salah satu contoh kearifan lokal di kabupaten Nganjuk yaitu cerita rakyat. Anak-anak menyenangi cerita kritis (tentang perjalanan/petualangan, cerita tentang pahlawan, dan sebagainya) karena mereka telah menguasai keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain (Yudianto, 2017). Hal ini juga didukung dengan pendapat Damariswara (2020) yang mengatakan bahwa rasa senang yang diperoleh siswa diharapkan berpengaruh positif terhadap penguasaan keterampilan berbahasanya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, ditemukan bahwa minat belajar dan antusiasme siswa masih rendah dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kosakata. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian "Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Dalam Meningkatkan Memaknai Kosa Kata Pada Pembelajarann Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 3 Klodan"

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development (R&D), digunakan dalam penelitian ini untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Sugiyono (2012: 407) menyebutkan bahwa metode ini dapat digunakan dalam rangka menghasilkan produk yang

baru.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan instruksional atau pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang saling terkait dan membentuk siklus pengembangan yang berkesinambungan.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen, seperti observasi, wawancara, kuesioner untuk validasi ahli media dan ahli materi serta kuesioner untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa, serta evaluasi hasil belajar siswa.

Adapun dalam menganalisis hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik analisis datadata kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengukur validitas, kepraktisan dan keefektifan data, peneliti menggunakan rumus-rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Berikut ini merupakan tabel kriteria penilaian kevalidan yang digunakan untuk validasi materi dan media.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 40%	Sangat kurang Valid

(Wulandari. Eko, Nuryanti, 2020:25)

Persentase penilaian digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 40%	Sangat kurang praktis

Untuk menentukan pengembangan media pembelajaran,

data diperoleh dari nilai hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dan mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal. Jika hasil belajar siswa setelah pembelajaran keefektifan mencapai angka di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75, dan juga mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut efektif. (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong (2013:109).

Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan.

a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu) dengan menggunakan rumus

   Nilai hasil belajar siswa =

   $$\frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

b. Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

   Nilai hasil belajar siswa =

   $$\frac{Jumlah\ siswa\ yang\ lulus\ KKM}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori validitas menurut Wulandari.Eko, Nuryanti (2020:25) sebagai berikut.

Tabel 3. Pedoman Penilaian Keefektifan

Persentase Keefektifan (%)	Kategori
0 – 20%	Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, peneliti telah menghasilkan sebuah produk pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk Peneliti mengidentifikasi masalah di SDN 3 Klodan di mana belum tersedianya media ajar atau perangkat ajar yang interaktif dan menarik, yang mengakibatkan kurangnya minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Akibatnya, nilai siswa cenderung rendah yakni berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan. Melalui pemahaman akan situasi tersebut, peneliti mengembangkan media ajar flipbook berbasis kearifan lokal Nganjuk merupakan media berbentuk buku digital yang memiliki tampilan seperti buku yang dapat dibolak-balik. Media flipbook berbasis kearifan lokal Nganjuk berisi tulisan, gambar, dan kuis latihan yang dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai materi memaknai kosakata. Media ini juga didesain dengan tampilan menarik yang dapat menambah antusias siswa dalam belajar. Media flipbook berbasis kearifan lokal Nganjuk dapat diakses melalui platform digital smartphone, laptop, komputer, dan lainnya secara online.

Spesifikasi Model / Produk

Berikut ini merupakan hasil dari pengembangan produk awal Media flipbook berbasis kearifan lokal Nganjuk.

1) Tampilan Halaman Sampul

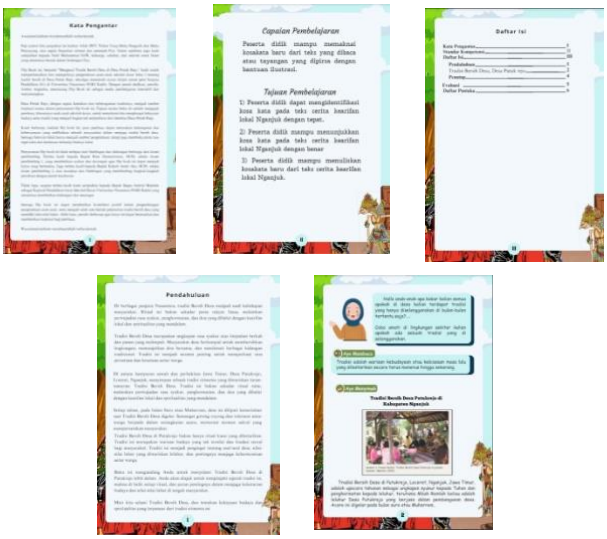
Tampilan halaman sampul mencakup judul, identitas pencipta beserta universitas.



Gambar 1. Tampilan Halaman Sampul

2) Tampilan Isi

Tampilan isi mencakup halaman kata pengantar, CP dan TP, daftar isi, pendahuluan, dan materi.



Gambar 2. Tampilan Isi

3) Tampilan Halaman Penutup

Tampilan halaman penutup mencakup halaman penutup, kuis soal, profil dan daftar pustaka.



Gambar 3. Halaman Penutup



Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Data kevalidan produk diukur berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil validasi oleh para ahli akan dievaluasi guna menilai seberapa valid inovasi produk yang dikembangkan tersebut. Hasil validasi para ahli ini akan dimanfaatkan untuk mendapatkan saran dan masukan yang bermanfaat dalam pengembangan produk tersebut.

Berikut ini merupakan tabel hasil validasi.

Tabel 4. Hasil Kevalidan

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	80%	Valid
Rata-rata Keseluruhan	85%	Sangat Valid

Dari hasil penilaian rata-rata yang diperoleh secara menyeluruh, dapat disimpulkan bahwa nilai kevalidan mencapai 85%, yang menunjukkan kategori sangat valid (Wulandari. Eko, Nuryanti, 2020:25). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Respons guru dan siswa digunakan untuk memperoleh hasil kepraktisan dari media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan tabel hasil kepraktisan terhadap respon guru dan siswa.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Respon Guru & Siswa

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Respon Guru	88%	Sangat Praktis
Respon Siswa	97,85%	Sangat Praktis

Dari penilaian respon guru dan respon siswa dengan skor rata-rata mencapai 92,9% dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk yang telah dikembangkan menunjukkan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk dapat mendukung proses belajar mengajar di kelas dan tentunya juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

Pada tahap selanjutnya keefektifan dilakukan uji coba melalui soal evaluasi dan memperoleh hasil uji coba terbatas 88,5% dan uji coba luas 90,3%. Sehingga hasil dari uji keefektifan mendapat nilai akumulatif 89,4% yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk pada materi memaknai kosakata sangat efektif digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, ditemukan bahwa peroleh rata-rata kevalidan media dan materi mencapai 85%, menunjukkan kategori sangat valid. Kepraktisan, diukur dari rata-rata respon guru dan siswa yang mencapai 92,9%, menunjukkan kategori sangat praktis. Efektivitas diukur dari hasil uji coba melalui soal evaluasi dan memperoleh hasil uji coba terbatas 88,5% dan uji coba luas 90,3%. Sehingga hasil dari uji keefektifan mendapat nilai akumulatif 89,4% yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Nganjuk pada materi memaknai kosakata sangat efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aka, K. A., Aprilia, H. M., Permana, E. P., & Afandi, Z. (2023). Natural Resources Utilization Comic Media Based on Local Wisdom : Mount Kelud Kediri. 7(1), 124–133.Akbar, S. (2017). Instrumen Perang

Aramdi, Z. N. (2020). Sejarah, Kedudukan, Dan Fungsi Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa*.

Bayhaki, M. F., & Untari, R. S. (2023). The Effect of the Implementation of Flipbook Learning Media on the Learning Outcomes of Class 12 Multimedia Students in Vocational High Schools. *Academia Open*, *8*.

Damariswara, R. (2020).

Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal JawaTimur di Sekolah Dasar. Pendagogia: Jurnal Pendidikan, Vol. 9 (1).

Eko Wulandari, Nuryanti. 2020. Pengembangan Buku Saku Biologi Model Inquiry Terbimbing Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. Jurnall Pendidikan Biologi dan Biosains Vol 3 No 1.

Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. Meningkatkam Hasil Belajar Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SD N 1 Palasa. Jurnal Kreatif Online Tadulako1(1):103–13.

Hermanto, B. (2020). Perekayasaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *FOUNDASIA*, *11*(2). https://doi.org/10.21831/foundasia.v11i2.26933

Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, *3*(1). https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59

Resviya. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Program Paket B Di Pkmb Darus Sa'Adah. *Jurnal MERETAS*, *5*(1), 44–53. https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/73/59

Sugiyono. (2021b). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*.