

Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Oleh

Luh Putu Putri Alesya, NIM 2211031692

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik agar siswa lebih terlibat dalam kegiatan membaca. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran flipbook bermuatan kearifan lokal serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan 23 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial menggunakan uji Paired-Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh skor validasi ahli rata-rata 4,90 dan 4,83 dengan kategori sangat valid, respon guru dan siswa masing-masing sebesar 99% dengan kategori sangat praktis, serta uji efektivitas menunjukkan nilai Sig. 0,001 (Sig. < 0,05) yang menandakan adanya peningkatan signifikan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media. Dengan demikian, flipbook bermuatan kearifan lokal dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Flipbook Digital, Permainan Megoak-goakan, Literasi Membaca, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

Abstract

The low level of reading literacy among elementary school students indicates the need for more contextual and engaging learning media to increase students' involvement in reading activities. This study aimed to develop a flipbook learning media integrating the traditional game megoak-goakan and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving fourth-grade students' reading literacy. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The participants included material experts, media experts, teachers, and 23 fourth-grade students. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and inferential statistics through a paired-samples t-test. The results showed that the media achieved average expert validation scores of 4.90 and 4.83 (very valid category), teacher and student response scores of 99% (very practical category), and an effectiveness test result of Sig. 0.000 (Sig. < 0.05), indicating a significant improvement in students' reading literacy after using the media. Therefore, the flipbook integrating the megoak goakan game is considered valid, practical, and effective as a learning medium to support reading literacy improvement in elementary schools.

Keywords: digital flipbook, megoak-goakan game, reading literacy, elementary school, learning media

