

## RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak. Adapun fokus masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:(1) Bagaimanakah kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak? (2) Bagaimanakah kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak?. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak (2) Mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP LKIA Pontianak.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *research dan development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). *Analysis* merupakan tahap pertama dalam pengembangan yang berupa analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan konten dan analisis materi dan tujuan. Tahap kedua *Design* yang merupakan tahap perancangan menggunakan *storyboard* dari media yang dikembangkan. *Development* merupakan tahap pengembangan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *flipbook maker* dan *heyzine flipbooks* pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media, ahli baha dan materi untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. *Implementation*, pada tahap ini produk yang sudah jadi di ujicobakan terhadap pengguna yang merupakan peserta didik kelas VII SMP LKIA Pontianak. Tahap *evaluation* merupakan tahap evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan yang telah disebutkan sebelumnya dan evaluasi menghitung kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* dalam pembelajaran kearifan lokal bahwa media yang digunakan dapat diterapkan di SMP LKIA Pontianak dengan hasil akhir dari sembilan validator yaitu validasi dari tiga ahli media dengan nilai 92,44% kategori Sangat Valid, validasi dari tiga ahli bahasa dengan nilai 96% kategori Sangat Valid, dan validasi dari tiga ahli materi dengan nilai 91,11% kategori Sangat Valid dari nilai tersebut dapat diperoleh total persentase keseluruhan dari sembilan validator yaitu 92,83% dengan kategori Sangat Valid hal ini untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua mengetahui kepraktisan dihitung dari angket respon peserta didik dan guru mendapatkan nilai 96,55% dengan kategori Sangat Praktis dihitung dari banyak angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru, hal ini artinya media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran kearifan lokal.

Hasil dalam penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas maupun di luar kelas dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat menambah pengetahuan bagi pembaca maupun peneliti. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.