

RINGKASAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak. Adapun fokus masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Bagaimana Kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal di SMP Negeri 16 Pontianak? 2) Bagaimana kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak?. Tujuan dari penelitian ini adalah; 1) Mengetahui kevalidan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak 2) Mengetahui kepraktisan E-Modul Berbasis *Flipbook Maker* dalam Pembelajaran Kearifan Lokal Di SMP Negeri 16 Pontianak. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah; 1) manfaat teoretis, penelitian ini diharapkan bisa digunakan dan dipakai sebagai salah satu referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan dan juga sebagai salah satu pembelajaran untuk peneliti, 2) manfaat praktis yaitu, bagi penulis, bagi pembaca, bagi sekolah, bagi peserta didik serta bagi guru mata pelajaran.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode pengembangan atau *research and development (R&D)* yang mengarah pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Analysis* adalah langkah pertama dalam pengembangan berupa analisis kebutuhan dan analisis konten. *Design* pada langkah ini ialah langkah perancangan menggunakan *storyboard* dari suatu media yang akan dikembangkan. *Development* merupakan langkah pengembangan sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *flipbook maker, heyzine flipbooks* serta beberapa aplikasi pendukung yaitu, Canva dan Voxbox pada langkah ini dilakukan pengujian ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. *Implementation* pada langkah ini produk yang sudah di ujicobakan kepada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 16 Pontianak sebagai pengguna produk. *Evaluation* merupakan langkah terakhir yang dilakukan pada

setiap langkah yang telah dijelaskan 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 Negeri 16 Pontianak dengan hasil akhir serta ahli dari sembilan validator yaitu validasi ahli media dengan nilai 89,33% termasuk kategori Sangat Valid, validasi ahli bahasa dengan nilai 95,33% termasuk kategori Sangat Valid, sedangkan validasi materi dengan nilai 89,33% termasuk kategori Sangat Valid. Dari nilai-nilai validasi para ahli diperoleh total persentase keseluruhan dari sembilan validator yaitu 90,83% dengan kategori sangat valid sehingga layak di ujicobakan dan sudah menjawab rumusan masalah yang pertama. Selanjutnya menjawab pertanyaan yang kedua yaitu untuk mengetahui kepraktisan dihitung dari angket respon peserta didik mendapatkan nilai 88,16% dengan kategori Sangat Praktis dihitung dari banyaknya angket yang diberikan kepada peserta didik, sedangkan dari hasil angket respon guru diperoleh 73 dengan persentase 98,67% kategori “Sangat Praktis”. Maka dari angket respon peserta didik dan guru diperoleh total skor 2.321 dengan persentase 88,42%, dikategorikan “Sangat Praktis”, hal ini dapat diartikan media yang di kembangkan sangat praktis untuk digunakan atau diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar tentang kearifan lokal.

Hasil penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar sehingga dapat menambah pengetahuan bagi pembaca maupun peneliti. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi dorongan serta referensi tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lain.