

BAB II

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* DALAM PEMBELAJARAN KEARIFAN LOKAL

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum berasal dari bahasa Yunani yaitu *curir* yang artinya pelari dan *currare* yang berarti tempat berpacu. Jadi, istilah dari kurikulum berasal dari dunia olahraga pada zaman Romawi Kuno di Yunani, yang berarti jarak yang harus di tempuh oleh pelari dari garis start sampai finish. Artinya dapat dipahami jarak yang harus ditempuh di sini bermakna kurikulum dengan muatan isi dan materi yang dijadikan jangka waktu yang harus ditempuh oleh peserta untuk memperoleh ijazah dengan hasil yang memuaskan.

Menurut Soekamto, (2021:59) menyatakan bahwa kurikulum sebagai perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan dan merupakan suatu rencana tertulis yang menggambarkan cakupan dan susunan program pendidikan yang diproyeksikan bagi sekolah.

Menurut Sukariyadi, (2022:1) memaparkan kurikulum merupakan komponen yang memegang peranan penting dalam sistem pendidikan serta memberikan arah dan pedoman dalam pelaksanaan proses pendidikan serta pengajaran di sebuah institusi, khususnya di lembaga-lembaga pendidikan karena tanpa kurikulum pendidikan tidak akan terarah dengan baik.

Menurut Susilowati, (2022:118) menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dan merupakan suatu proses penerapan konsep, ide, program, atau tatanan kurikulum ke

dalam praktek pembelajaran atau aktivitas-aktivitas baru sehingga terjadi perubahan dalam proses pembelajaran.

Menurut Jaya, (2022:69) menjelaskan bahwa kurikulum adalah suatu sistem yang mempunyai komponen-komponen yang saling berkaitan sangat erat dan untuk menunjang satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dan kurikulum menjadi pedoman utama untuk menunjang dan merancang program pendidikan yang berkaitan dengan tujuan, isi, dan bahan pelajaran sehingga pembelajaran lebih terstruktur dengan adanya kurikulum.

2. Fungsi Kurikulum

Menurut Miqlamah, (2022:7-8) ada enam fungsi kurikulum dalam pendidikan yaitu :

a. Fungsi Penyesuaian (*the adjustive or adative*)

Kurikulum berfungsi sebagai penyesuaian adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan karna lingkungan bersifat dinamis artinya dapat berubah-ubah.

b. Fungsi Integrasi (*the intergrating function*)

Kurikulum berfungsi sebagai penyesuain yang mengandung makna bahwa kurikulum merupakan alat pendidikan yang mampu menghasilkan pribadi-pribadi yang cerdas dan dapat dibutuhkan berintegrasi di masyarakat.

c. Fungsi Diferensiasi (*the diferentiating function*)

Kurikulum sebagai alat yang memberikan pelayanan dari berbagai perbedaan di setiap peserta didik yang harus dihargai dan dilayani.

harus mampu memberikan pelayanan terhadap keragaman setiap individu, setiap peserta didik memiliki beragam karakteristik baik dari fisik dan psikis yg harus dilayani dengan baik.

d. Fungsi Persiapan (*the propadeudetic function*)

Kurikulum sebagai persiapan yang mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan yang mampu mempersiapkan peserta

didik ke jenjang selanjutnya dan juga dapat mempersiapkan diri hidup di masyarakat apabila peserta didik tidak melanjutkan pendidikan.

e. Fungsi Pemilihan (*the selective function*)

Kurikulum berfungsi sebagai pemilihan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menentukan pilihan program belajar yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

f. Fungsi Diagnostik (*the diagnostic function*)

Kurikulum sebagai diagnostik yang mengandung makna bahwa kurikulum adalah pendidikan yang mampu mengarahkan dan memahami potensi peserta didik serta kelemahan dalam dirinya.

3. Komponen Kurikulum

Menurut Miqlamah, (2022:8-10) menjelaskan ada empat komponen kurikulum yaitu:

a. Komponen Tujuan

Kurikulum merupakan suatu sistem pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan karna berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran yang digunakan diukur dari banyak tujuan pembelajaran yang dicapai.

b. Komponen Isi (bahan pengajaran)

Kurikulum dalam komponen isi adalah suatu yang diberikan kepada peserta didik untuk bahan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

c. Komponen Strategi

Kurikulum sebagai komponen strategi yang merujuk pada pendekatan dan metode serta peralatan dalam proses belajar mengajar. Strategi dalam pembelajaran tergambar dari cara yang ditempuh dalam pembelajaran, mengadakan penilaian, pelaksanaan bimbingan dan mengatur kegiatan baik secara umum maupun yang sifatnya khusus. Tercapai hal ini diperlukan pelaksanaan yang baik dalam menghantarkan peserta didik ke tujuan tersebut karena merupakan tolak ukur dari program pembelajaran.

d. Komponen Evaluasi

Komponen evaluasi dalam kurikulum adalah memeriksa tingkat ketercapaian tujuan suatu kurikulum dalam proses dan hasil belajar peserta didik yang memiliki peranan penting dalam memberikan keputusan dari hasil evaluasi guna untuk pengembangan model kurikulum sehingga mampu mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari keempat komponen diatas, dapat disintesis bahwa di dalam kurikulum pendidikan mempunyai komponen yang saling berkaitan antara satu dan lainnya serta memberikan kontribusi terhadap komponen berikutnya sehingga dapat mencapai tujuan pengembangan kurikulum dan menerapkannya dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai mutu pendidikan yang lebih maksimal.

B. Kurikulum merdeka

1. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat peserta didik. Didalam pembelajaran artinya peserta didik dapat memilih mata pelajaran yang ingin dipelajari sesuai dengan bakat dan minatnya. Kurikulum atau Program merdeka belajar didirikan oleh Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, kebudayaan Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek).

Kurikulum Merdeka ini melanjutkan arah pengembangan dari kurikulum sebelumnya dan Kemdikbud juga menjelaskan keunggulan dari kurikulum merdeka yang berfokus pada materi yang esensial dan pengembangannya pada kompetensi peserta didik sehingga dapat belajar lebih mendalam, bermakna, menyenangkan, dan tidak terburu-buru.

Menurut Soekamto, (2021:100) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mempunyai strategi belajar yang mengaktifkan peserta didik, mempunyai media yang menarik dan sumber

belajar yang bervariasi dalam bentuk digital, dan muatan kurikulum yang lebih sederhana sehingga peserta didik dapat berpikir lebih kritis selama proses pembelajaran.

Menurut Farhana, (2022:9) ia mendeskripsikan kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dikembangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah.

Menurut Rahimah, (2022:97) menyatakan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi belajar dan guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Menurut Ninik, (2022:862) memaparkan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fleksibel dan sangat relevan untuk digunakan sebagai kurikulum yang dapat menjawab semua kebutuhan belajar peserta didik sesuai dengan karakter dan perkembangan minat belajar dan disesuaikan dengan irama belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang dikembangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia lewat pembelajaran yang menyesuaikan dengan minat dan bakat peserta didik dengan menggunakan media yang bervariasi dalam bentuk digital sehingga pembelajaran lebih fleksibel dan relevan.

2. Komponen Kurikulum Merdeka

Menurut Susilowati, (2022:123) menjelaskan ada tiga komponen penting di dalam kurikulum merdeka, yaitu:

a. Komitmen pada Tujuan

Tujuan yang dijadikan acuan utama adalah mengambil keputusan secara yakin dan tidak mudah terpengaruh. Selain itu, Pelajar Merdeka juga mempunyai dedikasi atau kewajiban yang mengikat pada tindakan tertentu untuk mencapai tujuan dan keberhasilan dalam belajar.

b. Mandiri Terhadap Cara

Memiliki cara dan menyusun strategi mengatasi tantangan untuk mencapai tujuan. Pelajar Merdeka yang bisa menentukan prioritas berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, memilih cara berdasarkan sumber daya yang tersedia, dan menyusun strategi yang adaptif terhadap tantangan yang dihadapi oleh Pelajar Merdeka.

c. Melakukan Refleksi

Melakukan penilaian diri dan meminta umpan balik dari orang lain untuk mengetahui kebutuhan belajarnya. Diawali dari proses refleksi terhadap pengalaman dan perjalanan hidup pribadi bahwa merefleksikan adalah cermin bagi diri sendiri.

3. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)

Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka diwujudkan dalam kegiatan projek di sekolah. Dalam struktur kurikulum, projek ini disebut sebagai Projek Penguatan Profil Pancasila yang masuk dalam program kurikuler sekolah. Program ini merupakan program yang menunjang dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap kegiatan intrakurikuler.

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila diimplementasikan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam keseharian peserta didik sehingga tercipta generasi bangsa yang berkarakter Pancasila. Peserta didik diharapkan tidak hanya memahami mata pelajaran umum yang diajarkan di sekolah tetapi juga dapat menghayati dan menerapkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila. Kemindukbud, (2022:22) berdasarkan hal tersebut, profil pelajar Pancasila terdiri dari enam dimensi yaitu: (1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, (2) Berkebhinekaan Global, (3) Bergotong Royong, (4) Mandiri, (5) Bernalar Kritis dan (6) Kreatif.

Menurut Rahayu, (2022:105) memaparkan bahwa Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah pembelajaran disiplin ilmu untuk mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Menurut Ninik, (2022:862) menyatakan bahwa Proyek Penguatan Profil Penguatan Pelajar Pancasila adalah sebuah pendekatan pembelajaran melalui proyek dengan sasaran utama untuk mencapai dimensi Profil Pelajar Pancasila. Peserta didik akan belajar menelaah tema-tema tertentu yang menjadi prioritas setiap tahunnya.

Menurut Hidayat, (2023:4-5) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, merupakan sarana pencapaian Profil Pelajar Pancasila dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami pengetahuan sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungannya sekitarnya.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa Profil Pelajar Pancasila yang diterbitkan oleh Kemendikbud dengan sebuah pendekatan pembelajaran melalui proyek sasaran utama yaitu peserta didik bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila guna terciptanya generasi bangsa yang berkarakter, serta menerapkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila yang mereka dapatkan dari pengetahuan-pengetahuan di lingkungan sekitarnya.

4. Fase D

Fase D adalah tingkatan atau jenjang pendidikan dalam kurikulum merdeka untuk tingkat SMP.

Tabel 2.1
Tema : Kearifan Lokal

SD	Fase A	Pekan Permainan Tradisional, membuat kegiatan Bersama yang berkaitan dengan mengenalkan dan melakukan berbagai jenis permainan tradisional daerah sendiri atau daerah lain di Indonesia. Fokus: Membiasakan mendengarkan pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya
		Khazanah Dongeng, Legenda Tanah Air, membuat kumpulan cerita menarik dan bermakna dari berbagai daerah di Indonesia Fokus: Akhlak kepada manusia

	Fase B	Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya Mengumpulkan berbagai warisan budaya (intangible heritage) yang membawa pesan-pesan moral yang masih relevan dengan masa sekarang
	Fase C	Merancang Jalur Wisata Daerah yang berkaitan dengan peninggalan bersejarah tangible dan intangible Fokus: Akhlak kepada manusia Mulai mengenal berbagai kemungkinan interpretasi dan cara pandang ketika dihadapkan dengan dilemma. Memperkenalkan kekayaan budaya lokal beserta kearifannya kepada lingkup masyarakat luas secara kreatif lewat pengalaman indrawi
SMP	Fase D	Mural Akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan dampaknya di masyarakat saat ini Fokus: Akhlak kepada manusia Mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan. Mengetahui sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada cara hidup dan sudut pandang masyarakat dan menyajikan interpretasinya melalui penggambaran visual
SMA	Fase E	Gelaran seni yang memadukan elemen teknologi dan tradisi. Fokus: Akhlak kepada manusia Menghargai perbedaan identitas (ras, agama, dll.) dan menampilkan apresiasinya atas perbedaan dalam bentuk aktivitas. Menggali berbagai warisan budaya terkait seni dan menemukan cara mengenalkannya secara luas dengan memanfaatkan teknologi.

Kemendikbud, (2021:39)

Penelitian ini pada tingkat SMP yaitu Fase D. Elemen dari Fase D yaitu Mural Akulturasi yang bercerita tentang proses akulturasi dan

dampaknya di masyarakat saat ini. Fokus pada Akhlak kepada manusia mengutamakan persamaan sebagai alat pemersatu dalam keadaan konflik atau perdebatan mengenai sejarah perkembangan budaya yang berdampak pada interpretasinya melalui penggambaran visual.

C. E-Modul

1. Pengertian E-Modul

Modul elektronik atau e-modul adalah modul yang disajikan secara elektronik. E-modul ini merupakan versi modul dalam bentuk elektronik yang dapat digunakan atau dibaca menggunakan komputer. E-modul merupakan sarana pembelajaran yang membahas tentang batasan-batasan, materi, metode, serta cara yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas. E-modul juga harus disusun secara teratur dan menarik agar dapat mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Laili, (2019:308) mendeskripsikan bahwa e-modul merupakan modul dengan format elektronik yang dijalankan dengan komputer serta dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer maupun smartphone hal ini dapat menambah minat belajar peserta didik.

Menurut Rahmi, (2018:105) menjelaskan e-modul merupakan sumber pembelajaran yang berupa data, orang, dan benda yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memudahkan peserta didik mengetahui informasi dalam proses pembelajaran.

Herawati, (2018:182) menyatakan bahwa e-modul adalah modul yang dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya berbasis materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat mempermudah peserta didik sehingga e-modul yang dibuat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Mungkasi, (2022:653) menjelaskan bahwa e-modul merupakan modul yang memiliki format elektronik, serta merupakan pengukuran intensitas dan kemampuan belajar peserta didik yang diartikan sebagai kumpulan video, teks, animasi dan gambar yang dikemas secara sistematis sesuai dengan kurikulum sekolah.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media e-modul

yang menarik dan efektif sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang penggunaan e-modul dalam pembelajaran.

2. Manfaat E- Modul

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari proses seseorang dalam memilih, menerapkan, menyampaikan dan menerima informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. E-modul dapat memberikan manfaat agar dapat mempermudah penyampaian materi sehingga menimbulkan daya tarik peserta didik untuk mendapatkan informasi. Adapun menurut Najamuddin, (2021:101) terdapat tiga manfaat penting dalam menggunakan e-modul sebagai sumber belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan informasi baru dan memperluas ilmu pengetahuan yang ada di dalam lingkungan sekitar.
- b. Dapat merangsang pikiran seseorang untuk berpikir lebih luas sehingga materi-materi yang dibuat menjadi referensi untuk dikembangkan kembali oleh peserta didik.
- c. Bersikap dan berkembang lebih lanjut ketika menggunakan e-modul untuk proses belajar mengajar.

D. Komik Elektronik

1. Pengertian Komik

Komik sebagai media pembelajaran yang sederhana yang sering diartikan pula sebagai cerita bergambar yang hampir serupa dengan fotografi. Media komik digital merupakan salah satu bentuk model pembelajaran visual yang dapat membantu peserta didik maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun belajar di luar kelas. Media komik digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu, sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Adapun di dalam komik digital ini bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan komunikasi tentang pembelajaran yang

di bungkus dalam wujud gambar sehingga mempunyai tampilan cerita bergambar yang menarik.

Menurut Febriani, (2020:166) menyatakan komik digital merupakan sebuah bentuk media komunikasi visual yang sangat terkenal di kalangan anak-anak dan remaja karena komik dapat menyampaikan informasi belajar secara menarik dan kreatif dan di kemas dalam bentuk teks dan gambar sehingga membuat komik mudah di mengerti oleh peserta didik. Komik merupakan wujud kartun yang memerankan sebuah cerita yang dibuat dengan gambar sehingga dapat menghibur para pembaca komik tersebut, Farsa. (2022:24).

Menurut Savira, (2022:425) mengemukakan bahwa komik digital adalah komik yang sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu dengan demikian dapat di katakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

Menurut Syamsuri, (2023:210) memaparkan bahwa komik digital adalah media yang disusun dengan menggunakan gambar untuk menyampaikan pesan-pesan dan dibuat secara menarik agar dapat memudahkan pembaca memahami suatu konten atau materi yang telah dibuat didalam komik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesiskan bahwa komik digital merupakan media elektronik yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dalam belajar karena di dalam komik terdapat animasi, video dan suara sehingga hal ini dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan pada saat belajar karena dilengkapi dengan karakter kartun didalam media yang sajikan oleh guru.

2. Ciri-ciri komik

Menurut Siregar, (2021:118) ciri-ciri komik adalah sebagai berikut:

a. Bersifat proposional

Artinya dengan membaca komik dapat membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik digital tersebut

b. Mengandung Humor

Artinya dalam novel tentu mempunyai humor yang menarik dari cerita yang disampaikan agar pembaca tidak merasa bosan pada saat membaca komik tersebut.

c. Bahasa Percakapan

Artinya dalam komik dapat menggunakan bahasa sehari-hari agar pembacanya dapat lebih mudah memahami alur cerita dari komik

d. Penyederhanaan perilaku

Artinya dalam komik harus menggambarkan moral atau pola cerita yang cenderung untuk disederhanakan dan mudah di tebak

e. Kepahlawanan

Artinya isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

3. Jenis-jenis komik

Menurut Siregar, (2021:118-119) terdapat tujuh jenis-jenis komik yaitu:

a. Komik Strip

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa gambar panel. Dalam isi komik ini mengungkapkan gagasan yang utuh dan hanya melibatkan satu tanggapan pembicaraan saja seperti tanggapan pembicaraan tentang peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip sering ditemukan di dalam surat kabar dan majalah anak-anak.

b. Komik Buku

Komik buku dikemas dalam bentuk buku yang menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya menarik dan ceritanya

berkelanjutan tetapi ada juga di dalam komik tersebut cerita yang di bahas tidak selesai atau tidak berkelanjutan.

c. Komik Edukasi

Komik ini membahas hiburan namun tetap memasukkan nilai pendidikan di dalam komik tersebut

b. Komik Karikatur

Komik ini membahas berupa satu tampilan saja, dan didalam isi gambar komik dipadukan dengan tulisan-tulisan dan komik ini berjenis humor dan editorial sehingga pembacanya dapat memahami maksud dan tujuan dari cerita komik.

c. Komik Biografi

Komik biografi menceritakan tentang kisah kehidupan seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik yang menarik.

d. Komik Humor

Komik jenis ini banyak diminati dan digemari oleh anak-anak karna di dalam komiknya banyak menampilkan cerita humor yang isi lucu dan membuat pembacanya tertawa. Aspek humor dalam komik ini dapat diperoleh dari gambar maupun lewat tulisan-tulisan.

e. Komik Digital

Komik digital dibagi menjadi 4 kategori berdasarkan aplikasi digitalnya yaitu:

1) *Digital Production*

Komik ini mengacu pada proses berkarya dan produk komik yang dapat dilakukan secara mudah dan tidak hanya sekedar mengolah komik secara manipulasi

2) *Digital Form*

Komik ini mengacu pada bentuk komik digital yang memiliki kemampuan *borderless* (tidak seperti dibatasi ukuran dan format) sehingga komik memiliki bentuk yang tidak terbatas dan dapat digunakan sesuai dengan yang diinginkan

3) *Digital Delivery*

Mengacu pada distribusi dan penghantaran komik secara digital dalam bentuk *paperless dan high mobility*

4) *Digital Convergence*

Mengacu pada pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya game dan animasi dalam komik.

E. *Flipbook Maker*

Flipbook maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu *flipbook maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah *digital, flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain.

Menurut Hidayatullah, (2016:84) bahwa media *flipbook maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi *file* PDF ke halaman balik publikasi digital. Sedangkan menurut Mulyaningsih, (2017:26) mengemukakan bahwa *flipbook maker* dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan dan katalog digital sehingga file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.

Wibowo, (2018:149) *flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

Menurut Hendriyani, (2020:1) menjelaskan bahwa *flipbook maker* adalah buku elektronik yang merupakan aplikasi versi elektroni yang berbentuk buku yang terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer atau laptop.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *flipbook maker* merupakan aplikasi yang dapat mengganti tampilan file PDF menjadi lebih menarik dan di dalam media *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar animasi, gerak, video dan audio sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

F. Kearifan Lokal

1. Pengertian Kearifan lokal

Kearifan lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, yang terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Lokal yang berarti setempat dan wisdom sama dengan kebijaksanaan. Sebutan lain dari kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local knowledge*), pengetahuan setempat (*local wisdom*) dan kecerdasan setempat (*genious local*).

Kearifan lokal dalam hal ini yang artinya kata *local wisdom* dapat disebut dengan sebagai sebuah gagasan-gagasan, nilai, pandangan-pandangan masyarakat setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang sudah tertanam dalam jati diri masyarakat dan diikuti anggota masyarakat lainnya artinya diturun ke generasi berikutnya. Kearifan lokal merupakan dasar dari kecerdasan anak bangsa yang mampu melestarikan suatu budaya yang telah ada sejak lama dengan tujuan agar kearifan lokal tetap terjaga dengan baik dan memunculkan karya yang mempunyai nilai guna yang tinggi yang terdapat dalam setiap karya yang diciptakan oleh masyarakat setempat

Menurut Hammar, (2017:108) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat setempat.

Menurut Mangundjaya, (2019:6) mendeskripsikan bahwa kearifan lokal adalah bagian budaya dari masyarakat setempat yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan suatu masyarakat yang telah diwariskan secara

turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui cerita dari mulut ke mulut.

Menurut Harun, (2019:56) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah gagasan-gagasan dan nilai-nilai serta sebuah pandangan dari masyarakat setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, dan selalu tertanam dan diikuti oleh masyarakat yang lainnya sehingga kearifan lokal akan terus berkembang sepanjang masa hidup masyarakat.

Menurut Syarifuddin, (2021:4) kearifan lokal adalah cara berpikir dan bertindak masyarakat lokal, yang dipahami serta dijalankan sesuai dengan nilai kebiasaan dari leluhur masyarakat tertentu dalam interaksinya dengan alam dan lingkungan dalam waktu kurun yang lama.

Melalui definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan bentuk budaya yang harus dilestarikan secara turun temurun dan tidak bisa dipisahkan suatu masyarakat karena setiap budaya yang dilestarikan merupakan hasil dari gagasan-gagasan pemikiran masyarakat tersebut, sehingga kearifan lokal mempunyai nilai seni yang terus berkembang sampai sekarang.

2. Fungsi Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan budaya yang mempunyai banyak fungsi untuk memberikan pandangan kehidupan bagi mereka serta memotivasi hidup agar terus mengembangkan budaya di dalam daerah karena hal ini akan berfungsi untuk menumbuhkan jati diri dan kesejahteraan masyarakat dalam melestarikan budaya kearifan lokal. Adapun fungsi kearifan lokal menurut Mangundjaya, (2019:8-9) menyebutkan ada enam fungsi kearifan lokal bagi masyarakat, sebagai berikut:

a. Konversi pelestarian sumber daya alam.

Sumber daya alam dapat dikategorikan dengan kearifan lokal karena dengan adanya kearifan lokal dapat membantu masyarakat dalam melakukan konservasi dan pelestarian sumber daya alam dengan berlandaskan pada nilai-nilai dan tradisi yang dianut oleh masyarakat tersebut.

b. Sebagai pengembangan sumber daya manusia.

Kearifan lokal mencakup dengan nilai-nilai yang menjadi acuan sikap dan perilaku seseorang. Hal ini berhubungan dengan proses pengembangan sumber daya manusia, sehingga berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan manusia yang berlandaskan pada kearifan lokal sesuai dengan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.

c. Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Kearifan lokal yang terdapat disuatu daerah tidak akan lepas dari nilai-nilai budaya yang sudah melekat di dalam kehidupan masyarakat tersebut. Untuk itu, dengan berlandaskan kearifan lokal ilmu pengetahuan dan kebudayaan di masyarakat akan selalu berkembang.

d. Sebagai petunjuk, kepercayaan, sastra dan pantangan.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, tradisi, adat istiadat yang menjadi penuntun seseorang untuk bersikap dan berperilaku. Hal ini ditampilkan dalam bentuk kepercayaan, karya seni, sastra dan norma-norma masyarakat yang berisikan acuan serta pantangan untuk bertindak.

e. Bermakna sosial.

Kearifan lokal memiliki makna sosial yang melibatkan masyarakat sekitarnya. Dengan adanya kearifan lokal tersebut, maka dapat menjadi ciri khas sendiri dari suatu masyarakat tersebut.

f. Berhubungan dengan etika dan moral.

Kearifan lokal juga dapat terwujud dalam berbagai upacara keagamaan, yang berhubungan dengan tata nilai, etika maupun moral yang dianut oleh masyarakat setempat.

3. Ciri-ciri kearifan lokal

Kearifan lokal di setiap daerah mempunyai ciri khas masing-masing untuk menentukan hal yang berbeda dan mempunyai nilai seninya masing-masing dari setiap budaya masyarakat setempat serta cara untuk mempertahankan budayanya. Mangundjaya, (2019:7-8) menjelaskan beberapa ciri kearifan lokal, yaitu:

a. Dapat bertahan terhadap budaya asing

Kearifan lokal berasal dari nilai-nilai budaya setempat, yang sudah bertahan secara turun temurun dan sudah menjadi bagian dari kehidupan suatu masyarakat dan bangsa.

b. Memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan unsur budaya asing terhadap budaya asli.

Artinya kearifan lokal adalah sesuatu yang luwes dan fleksibel, sehingga adanya unsur budaya asing yang diakomodir tanpa merusak kearifan lokal yang ada di wilayah tersebut.

c. Memiliki kemampuan mengintergrasi unsur budaya asing kedalam budaya asli

Kearifan lokal tidak hanya mampu mengakomodir budaya namun dapat mengintergrasikan budaya asing masuk ke dalam karakteristik kearifan lokal yang telah ada sehingga menjadi kesatuan budaya yang indah.

f. Mempunyai kemampuan untuk mengendalikan dampak negatif dari budaya asing

Kearifan lokal merupakan warisan adat istiadat dan budaya sudah turun temurun yang tidak dapat dihilangkan secara cepat dalam kehidupan masyarakat tertentu.

g. Memiliki kemampuan untuk memberi arah pada perkembangan budaya.

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat, yang menjadi pedoman untuk bersikap dan bertindak dalam melestarikan.

G. Lagu Daerah

1. Pengertian Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah tertentu yang diciptakan oleh seniman daerah untuk melestarikan setiap lagu dari daerahnya masing-masing yang berisi tentang seputar kehidupan masyarakat setempat. Lagu daerah juga merupakan nyanyian masyarakat yang selalu diturunkan kegenerasi berikutnya agar lagu daerah ini terus berkembang.

Adapun yang menarik di dalam lagu daerah karena menggunakan bahasa daerah setempat yang mengandung makna, pesan dan sejarahnya.

Lagu daerah ini juga berisi mengenai tingkah laku, dan segala kehidupan masyarakat setempat secara umum, lirik dari lagu daerah menggunakan bahasa daerah yang sulit dimengerti oleh daerah lain yang memiliki bahasa yang berbeda. Bentuk pola iramanya pun sangat sederhana sehingga mudah dibawakan kembali oleh siapa saja, baik masyarakat setempat maupun masyarakat dari daerah lain. Dikarenakan lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah setempat, maka teknik pengucapannya juga menggunakan dialek daerah setempat.

Lagu daerah khusus di Kalimantan Barat merupakan lagu yang mempunyai makna dan pesan moral yang terdapat di dalam lagu tersebut, lagu ini bersifat khusus yang mempunyai aturan tetap dan bersifat magis untuk ritual adat dan keagamaan, kebanyakan lagu-lagu daerah ini dipakai sebagai sarana hiburan khususnya lagu daerah di Kalimantan Barat.

Lagu daerah dapat disebut juga sebagai lagu rakyat karena memiliki ciri serta karakternya tersendiri hal ini dapat dilihat pada bahasa dan gaya yang digunakan sesuai dengan bahasa dan gaya daerah setempat khususnya di Pontianak dan Lagu daerah ketapang.

Menurut Hayati, (2021:92) lagu daerah adalah lagu yang biasa dinyanyikan oleh masyarakat di suatu daerah. Setiap daerah di Indonesia yang tersebar dari Sabang sampai Marauke mempunyai lagu daerahnya masing-masing yang memiliki keunikan tersendiri dan menjadi ciri khas dari daerah masing-masing.

Menurut Lestari (2017:192) lagu daerah merupakan warisan kekayaan budaya Indonesia. Hampir di setiap daerah memiliki lagu daerah sendiri. Lagu daerah memuat tentang kehidupan masyarakat setempat. Lagu daerah banyak dilantunkan pada acara adat atau acara hiburan rakyat. Lagu daerah juga disebut sebagai lagu rakyat. Lagu daerah memiliki ciri unik dan berbeda dengan masing-masing daerah.

Menurut Ahmadian (2017:81) lagu daerah merupakan salah satu bentuk dari budaya yang memiliki ciri yang khas yang membedakan antara daerah satu dengan lain, baik dari segi bahasa, instrumen maupun nilai-nilai yang terkandung dari lagu itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lagu adalah lagu yang diciptakan oleh seniman daerah untuk melestarikan budaya lewat lagu yang diciptakan dengan bahasa daerah masing-masing sehingga lagu daerah mempunyai keunikan atau ciri khas tersendiri.

2. Lagu Daerah Pontianak “Pontianak Bejuta Mimpi”

Lagu daerah yang berjudul “Pontianak Bejuta Mimpi” merupakan lagu daerah yang diciptakan oleh Muhammad Irfan Hadari. Lagu ini setiap tahunnya pada tanggal 23 Oktober diadakan peringatan setiap “Hari Jadi Kota Pontianak”. Pada hari jadi Kota Pontianak yang ke- 245 yaitu pada tanggal 23 Oktober 2017 para musisi Pontianak yang berada di Jakarta membuat lagu serta video klip tentang lagu yang berjudul “Pontianak Bejuta Mimpi”.

Lagu yang diciptakan oleh Muhammad Irfan Hadari atau lebih dikenal masyarakat Indonesia Irfan Govinda yang merupakan vokalis grup band terkenal “Govinda”. Video klip ini ditampilkan dari berbagai sisi kehidupan masyarakat Pontianak seperti keharmonisan beragama, berbagai adat dari suku bangsa yang ada di Pontianak serta kuliner yang ada di kota Pontianak termasuk minuman andalan yaitu Kopi. Lagu ini mempunyai enam personel grup Band terkenal tanah air yaitu Muhammad Irfan Hadari dari Govinda sebagai vokal, Amer Fikri dari Avanindra sebagai pemain gitar akustik, Ajung McAndreson dari Sidepony sebagai pemain biola, Tambie Pocaro dari D’jons sebagai pemain drum. Selain itu dalam video klip tersebut juga didukung oleh artis-artis lokal Kota Pontianak.

Lagu ini menceritakan tentang Garis Khatulistiwa yang terbentang atau yang terdapat di Kota Pontianak. Sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia yang membelah Kota Pontianak menjadi dua bagian Timur dan bagian Utara serta bagian Barat, Selatan dan Tenggara.

Dalam syairnya menceritakan juga berbagai makanan yang ada di Pontianak serta masyarakat yang dikenal sangat santun dan berbudi bahasa dengan bermacam-macam budaya yang menjadi ciri khas Kota Pontianak.

Meski masyarakat Pontianak pergi jauh merantau, namun kota Pontianak tetap melekat di hati mereka. Mereka akan tetap kembali ke Pontianak karena di kota tersebut lahir semua janji dan mereka mempunyai berjuta harapan serta cita-cita untuk kehidupan mereka. Kota Pontianak terkenal dengan gadis-gadisnya yang cantik-cantik serta bujang-bujangnya yang ganteng-ganteng. Kota Pontianak dengan keanekaragamannya, membuat bangga seluruh masyarakat kota Pontianak baik yang tinggal di Pontianak maupun yang merantau ke luar kota Pontianak.

Makna dari lagu ini adalah bahwa kota Pontianak adalah kota yang kuat dengan budaya sopan santun dan saling menghargai antar umat beragama serta mempunyai tempat wisata yang banyak dan indah dan Pontianak merupakan kota yang sangat dirindukan bagi siapapun yang pernah ke kota Pontianak walaupun jauh merantau nama Pontianak melekat dihati.

“Pontianak Bejuta Mimpi”

Tebentang gares khatulistiwa
(terbentang garis khatulistiwa)

Sungai kapuas membelah kote
(sungai kapuas membelah kota)

Nikmat makanan mengunggah rase
(nikmat makanan mengunggah rasa)

Pontianak belimpah cinte
(pontianak berlimpah cinta)

Santon masyarakatnye
(santun masyarakatnya)

Bebudi bahase
(berbudi bahasa)

Bemacam budaye
(bermacam budaya)

Pontianak kite
(pontianak kita)

Sejaoh apepon kau pegi
(sejauh apapun kau pergi)

Pontianak melekat dihati
(pontianak melekat dihati)

Kampong halaman tempat kembali
(kampung halaman tempat kembali)

Dimane lahernye semue janji
(dimane lahirnya semua janji)

Pontianak bejuta mimpi
(pontianak berjuta mimpi)

Cantek anak darenye
(cantik anak gadisnya)

Lawar bujang-bujangnye
(ganteng bujang-bujangnya)

Bersinar kotenye
(bersinar kotanya)

Pontianak kite
(pontianak kita)

3. Lagu Daerah Ketapang

a. Yom Ke ketapang

Lagu daerah yang berjudul “Yom Ke Ketapang” merupakan lagu daerah yang diciptakan oleh Pankrasius Unyen pada tahun 2017. Lagu ini diciptakan karena ia terinspirasi dari slogan yom ke Ketapang yang berbentuk stiker di helm dan di mobil masyarakat kabupaten Ketapang. Pada saat ia melihat slogan itu ketika ia bekerja di dinas pariwisata kabupaten Ketapang dengan demikian sepulang kerja ia langsung membuat sebuah lagu yang berjudul “Yom ke Ketapang” sesuai dengan slogan yang ia liha karena iapun merasa bahwa slogan itu sangat bagus dan menarik jika dibuatkan dengan bentuk lagu daerah kabupaten Ketapang. Adapun makna dari lagu yang berjudul “Yom ke Ketapang” ini untuk mendeskripsikan tentang kabupaten Ketapang yang menunjukkan bahwa Ketapang itu mempunyai sungai yang bernama sungai pawan, mempunyai kerajaan tanjungpura, adanya tugu ale-ale serta mempunyai makna untuk mengajak supaya orang datang dan mengunjungi kabupaten Ketapang.

“Yom Ke Ketapang”

Sungai pawan bekuale dua
(sungai pawan berkuala dua)

Pulau di tengah ibu kotenye
(pulau di tengah ibu kotanya)

Paling jangak am pemandangannye
(paling indahlah Pemandangannya)

Nyaman dan ramah semue orangnye
(nyaman dan ramah semua orangnya)

Ayok am datang ke kote kite
(marilah datang ke kota kita)

Kuale panjang di tanjong bawang
(kuala panjang di tanjung bawang)

Tempatenye orang cari ale-ale
(empatnya orang cari ale-ale)

Koteku jangak sejok aeknye
(Kotaku indah sejuk airnya)

Luas dan damai indah budinye
(luas dan damai indah budinya)

Amun dah datang lupa pulangnye

(kalau sudah datang lupa pulangny)

Oh... ayok am datang ke kote kite

(oh... Marilah datang ke kota kita)

Amun dak datang dak ade cerite

(kalau tidak datang tidak ada cerita)

Sungai pawan name aeknye

(sungai pawan nama airnya)

Matan tanjung pure kerajaannye

(matan tanjung pura kerajaannya)

Keratonnye di mulie kerte

(keratonnye di mulia kerte)

b. Nyanyian Alam

Lagu daerah yang berjudul “Nyanyian Alam” merupakan lagu daerah yang diciptakan oleh Pankrasius Unyen pada tahun 2017 pada saat ia mengunjungi kampung halamannya yang berada di Tumbang Titi Kabupaten Ketapang daerah tersebut masyarakatnya menggunakan Bahasa Dayak Pesaguan yaitu bahasa Serongkah Tumbang Titi lebih tepatnya Pesaguan Hulu. Hal yang mendasari mengapa ia menciptakan lagu ini karena ia merasa terinspirasi ketika ia melihat situasi alam yang banyak sekali kekayaan alam, kekayaan hutan, banyak ikan dan kekayaan alam bumi lainnya. Namun ia merasa sedih dan kecewa karena sekarang sudah banyak kekayaan alam yang punah akibat ulah manusia dan akibat kemajuan zaman berbeda dengan kondisi pada saat nenek moyang yang selalu menjaga hutan dan menikmati hasil alam yang melimpah. Makna dari lagu yang berjudul “Nyanyian Alam” ini adalah untuk memberikan pesan atau nasihat kepada semua orang agar dapat menjaga alam atau hutan

supaya anak cucu atau generasi berikutnya dapat melihat alam yang indah dan menikmati hasil alam yang melimpah.

“Nyanyian Alam”

Ku tampai hutan ku tampai alam
(ku pandang hutan ku pandang alam)

Kudongai ingar burung burung
(kudengar bunyi burung-burung)

Ogek kuingat di joman komai
(masih kuingat dijamin dahulu)

Ogek hojak hutan tentanaman
(masih banyak hutan dan tentanaman)

Dongai am ingar arai mengalir
(dengarlah bunyi air mengalir)

Tando alam semuonyo bisi
(tanda alam semuanya ada)

Burong-burong binatang di alam
(burung-burung binatang di alam)

Semuonyo kekayaan kito
(semuanya kekayaan kita)

Hundamam kito peliharo
(marilah kita pelihara)

Alam hutan semuo isinyo
(alam hutan semua isinya)

Usah bah kayen menggayannyo
(janglah kalian mengganggunya)

Ontong A... Nak cucu kito
(kepunyaan anak cucu kita)

Arai beikan sasak behundang bukit tinggi
(sungai banyak ikan, dan udang, bukit tinggi)

Semuonya bisi
(semuanya ada)

Belakau behumo boleh padi
(berladang mendapat padi)

Semuonyo kito peliharo
(semuanya kita pelihara)

H. Penelitian Relevan

1. Penelitian Novita Wulandari dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* pada Pelajaran Fisqh Peserta Didik Kelas IV” pada tahun 2021. Hasil penelitian yaitu: penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3,93 dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3,85 dengan demikian media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan Layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pada mata pelajaran fiqih.
2. Penelitian Embarianiyati Putri dari Universitas Jambi tentang “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Kearifan Lokal Tradisis Betangas Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2020. Hasil penelitian ini adalah: (a) Modul elektronik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar berbasis kearifan lokal dengan tema “panas dan Perpindahannya”. (b) Tingkat kevalidan modul elektronik berbasis kearifan lokal tradisis betangas menggunakan aplikasi *flipbook maker* untuk kelas V Sekolah Dasar yang diperoleh dari validator ahli media dengan nilai 3,7 kategori sangat valid dengan persentase 92,5% validator ahli media dengan nilai 3,75 termasuk kategori sangat valid dengan persentase 93,75, validator ahli bahasa dengan nilai 3,75 termasuk kategori sangat valid dengan persentase 93,75. (c) tingkat kepraktisan modul yang dikembangkan dengan ahli praktisi yang dilakukan oleh tiga orang guru kelas V Sekolah Dasar diperoleh nilai 3,8 termasuk kategori sangat praktis.
3. Penelitian Edi Wibowo dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tentang “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*” pada tahun 2018. Hasil penelitian adalah: (a) menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi kategori baik 3,23 dan nilai kelayakan oleh ahli media Sangat Baik 3,28 sedangkan nilai

kelayakan oleh ahli bahasa dengan kateogri Baik 3,02. (b) Respon peserta didik Sangat Menarik 3,33 uji coba kelompok kecil dan 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru Sangat Menarik 3,64. Ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbbok maker* yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap Layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan.

4. Penelitian Sri Wulan dari Universitas Islam Negeri Palopo tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* dengan pendekatan Kontekstual pada materi bilangan bulat dan pecahan kelas VII MTS Negeri 3 Luwu” pada tahun 2020. Hasil penelitian adalah : (a) ahli materi sebesar 95% yang berarti Sangat Valid. (b) hasil validasi ahli desain media sebesar 80% yang artinya Sangat Valid. (c) hasil validasi dari guru mata pelajaran sebesar 75% yang artinya Valid. Hasil penilaian media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dengan tiga validator mendapatkan kategori Valid atau dapat digunakan pada materi bilangan bulat dan pecahan.
5. Penelitian Firdauzi Nisa dari Universitas Islam Malang tentang “Pengembangan *Interactive Digital Book* Bermuatan Kearifan Lokal Jawa Timur menggunakan *flipbook maker* berbasis Problem Solving pada Materi Linear untuk Peserta Didik Kelas X” pada tahun 2020. Hasil penelitian yang berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik mendapat 82% guru menyatakan sangat membutuhkan media pengembangan *interactive digital book* menggunakan *flipbook maker* dan analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan kategori 85% peserta didik menyatakan setuju dengan media pengembangan *interactive digital book* menggunakan *flipbook maker* dari analisis ini media yang digunakan sangat valid untuk dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik di kelas pada materi linear.
6. Penelitian Belia Andara dari Institut Keguruan IKIP PGRI Pontianak tentang”Pengembangan *Flash Flipbook* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Data Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Kakap” pada tahun 2022. Hasil penelitian validasi media dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 90,93% dalam kriteria Sangat Valid kategori Sangat Baik. Validasi materi diperoleh skor rata-rata 90,12% dalam kriteria Sangat Valid kategori Sangat Baik. Nilai kepraktisan dilihat dari angket peserta didik diperoleh persentase 94,60% dengan kriteria Sangat Praktis.

7. Penelitian Ervin dari Institut Keguruan IKIP PGRI Pontianak tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Smk Pelayaran Pembangunan Pontianak”. Pada tahun 2023. Hasil penelitian validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori Layak. Validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori Layak. Untuk ujicoba skala kecil diperoleh total media *flipbook* sebesar 4,35 dengan kategori Sangat Baik sedangkan untuk respon siswa pada 10 orang diperoleh jumlah keseluruhan sebesar 4,39 dengan kategori Sangat Baik.