

Pengembangan Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19

Tety Nur Cholifah*, Adzimatnur Muslihasari

Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

tetynurcholifah@gmail.com*

Abstract: *The purpose of this study was to produce a digital flipbook based on local games to improve the reading literacy and reading literacy. The method used is the research method (R&D), researching potential and problems, gathering information, product design, design validation, design revision, initial trial, product revision, usage trial, and product revision. Data analysis used descriptive percentage and N-gain test. The results of the study were based on the average value of the validity test on digital flipbooks based on local games in the media field 94%, material field 93%, reading literacy instrument field 93%, and student response field 95%, with criteria for all fields "very feasible" used. There is an increase in the reading literacy of elementary school students and the average pretest score is 66.63 to an average posttest score of 86.63 with an N-gain value of 0.71 which is included in the high category score.*

Key Words: Dolanan; *Flipbooks*; Literacy Reading

Abstrak: Tujuan penelitian ini menghasilkan digital *flipbook* berbasis dolanan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD di Desa Palaan pada era covid-19 yang valid dan untuk mengetahui peningkatan literasi membaca. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian (R&D) dengan langkah-langkah pengembangan menurut sugiyono, meneliti potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Analisis data menggunakan deskriptif presentase dan uji N-gain. Hasil penelitian berdasarkan nilai rata-rata uji validitas terhadap digital *flipbook* berbasis dolanan lokal dalam bidang media 94%, bidang materi 93%, bidang instrumen literasi membaca 93%, dan bidang respon siswa 95%, dengan kriteria untuk semua bidang "sangat layak" digunakan. Terdapat peningkatan literasi membaca siswa SD dan rata-rata skor pretest 66,63 menjadi rata-rata skor posttest 86,63 dengan nilai N-gain 0,71 yang termasuk skor kategori tinggi.

Kata kunci: Dolanan Lokal; *Flipbook*; Literasi Membaca

Pendahuluan

Wabah covid-19 menjadi pandemi global setelah diumumkan oleh Badan Kesehatan Dunia (WHO, 2020) dan dengan penyebaran yang begitu cepat di Indonesia yaitu dimulai pada bulan Maret 2020, hal ini mengakibatkan perubahan kehidupan di Indonesia dari berbagai segi (Alam, 2021). Perubahan yang begitu menonjol ada pada segi pendidikan yang sebelumnya pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka tetapi selama adanya covid-19 pendidikan menjadi virtual atau online. Hal ini berdampak para praktisi pendidikan untuk membuat pembelajaran online yang menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang dapat merangsang seseorang untuk belajar, media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun audiovisual dan peralatannya, maka media dapat dilihat, didengar,

atau dibaca (Azhari, 2015). Pengembangan media pembelajaran yang menarik bisa diwujudkan dengan pembuatan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu, dengan penggunaan bahan ajar teknologi *audio visual* atau salah satunya buku digital dengan mengintegrasikan konten *multimedia* kedalam buku digital tersebut atau bisa disebut dengan *Multimedia Flipbook*.

Flipbook menurut (Mulyaningsih & Saraswati, 2017) merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. Menurut (Rusnilawati & Gustiana, 2017) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahanajar elektronik yang lebih menarik, karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya. Menurut (Wibowo & Pratiwi, 2018) *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Melalui penelitian terdahulu tentang penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempengaruhi hasil belajarnya, siswa menjadi lebih mudah memahami materi sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar (Hidayatullah & Rakhmawati 2016).

Flipbook juga disusun untuk memungkinkan siswa untuk membaca, melihat gambar, mendengar, dan melihat video, serta dapat mempraktikkan prosedur yang terdapat dalam media tersebut (Ma'ula, dkk 2017). *Kelebihan media ini adalah dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki desain template, fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink dan backsound sehingga flipbook yang dibuat lebih menarik. Flipbook* dapat membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini, dkk 2013).

Salah satu materi pembelajaran yang cocok untuk dibuat ke dalam media pembelajaran *Flipbook* adalah dolanan lokal karena dalam penyampaiannya dibutuhkan gambar-gambar dalam kehidupan nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang macam-macam dolanan lokal. Media *Flipbook* yang akan dikembangkan adalah media yang di dalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar dalam kehidupan nyata yang menjelaskan mengenai berbagai macam dolanan lokal yang ada di Indonesia.

(Hidayat, 2013) menyatakan bahwa dolanan atau permainan merupakan sebuah gerakan atau aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Dolanan lokal atau permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan. Dolanan lokal mengandung nilai-nilai pendidikan yang secara tidak langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang dan nilai-nilai yang multidimensi yang meliputi rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya (Halim, 2014). Indonesia kaya akan ragam dolanan lokal. (Nur, 2013) menyatakan bahwa dolanan lokal dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Menurut (Anggraeni & Dewi, 2018) Dolanan lokal merupakan permainan tradisional yang diadopsi dari keadaan kehidupan lingkungan sosial kehidupan anak-anak di daerah pedesaan. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Marzoan, 2017) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan

menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”.

Dolanan lokal di masyarakat saat ini hampir tidak ada yang memainkan lagi. Hal ini terlihat dari kegiatan anak-anak yang bermain dengan teknologi atau permainan modern. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki manfaat bagi masyarakat. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga untuk menyehatkan badan, baik fisik dan mental, serta menumbuhkan rasa solidaritas sosial dengan tidak melunturkan nilai-nilai budaya yang ada pada masyarakat. Pada penelitian ini bahan ajar dikembangkan dengan berbasis dolanan lokal sesuai dengan teori (Setiawan et al., 2017) bahwa pembelajaran yang menghubungkan potensi lokal dengan materi pembelajaran akan membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran. Siswa yang mempunyai pengalaman belajar terkait dengan kearifan lokal akan cenderung mendapatkan peningkatan kognitif karena mereka lebih termotivasi.

Dolanan lokal juga bisa meningkatkan literasi membaca hal ini dapat dilihat dari (Mahardhani et al., 2021) yang menyatakan bahwa literasi membaca merupakan aspek dasar yang harus dimiliki oleh siswa yang digunakan untuk menyerap berbagai sumber informasi yang diterima. Literasi membaca dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah (Syahidin, 2020). Literasi membaca mencakup makna melek teknologi, berpikir kritis, peka terhadap lingkungan sekitar, serta mampu mengaplikasikan konsep yang dibaca. Seseorang bisa dikatakan memiliki kemampuan literasi jika dapat memahami sesuatu karena membaca dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman bacaannya tersebut (Harsiati, 2018).

Hal ini mendorong peneliti di era pandemi covid-19 untuk menggali dolanan lokal dengan mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan membuat digital *Flipbook* berbasis dolanan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Multimedia Flipbook* ini akan diujicobakan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk mengetahui validitas dan pengaruh penggunaan media *Flipbook* berbasis dolanan lokal yang akan membangkitkan dolanan lokal dan untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD di Desa Palaan pada era covid-19.

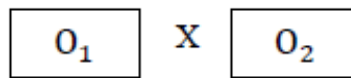
Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D) dengan langkah-langkah pengembangan menurut (Sugiyono, 2017). Sistematis dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah Metode *Research and Development* (Sugiyono, 2017)

Uji coba produk dalam penelitian ini yaitu desain uji coba lapangan utama menggunakan rancangan desain *pre-experimental design* yaitu *one-group pretest-posttest design*, rancangan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *One-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan Gambar 2. dapat dijelaskan bahwa O₁ merupakan literasi membaca siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran menggunakan Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal dengan memberikan instrumen *pretest*, X merupakan *treatment* yang diberikan kepada siswa berupa pembelajaran dengan Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal hasil pengembangan, dan O₂ merupakan literasi membaca setelah siswa mendapatkan *treatment* dengan memberikan *posttest*. Uji coba dilakukan dalam 5 tahap, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli instrumen literasi membaca, uji coba lapangan pendahuluan, dan uji coba lapangan utama. Subyek uji validasi ahli materi adalah 1 dosen PGSD yang ahli dalam pembelajaran tematik. Subyek uji validasi ahli media adalah 1 dosen yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran. Subyek uji validasi ahli media adalah 1 dosen yang ahli dalam literasi. Subjek uji coba lapangan pendahuluan adalah siswa kelas V sebanyak 6 sampai 12 siswa SDN di luar desa Palaan dengan jumlah 6 siswa. Adapun subjek coba uji coba lapangan utama yaitu siswa kelas V SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan dengan jumlah total 43 siswa.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, angket, dan observasi. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli instrumen literasi membaca, hasil mengerjakan soal literasi, dan hasil mengerjakan angket respon siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu instrumen studi pendahuluan, instrumen pengembangan produk dan instrumen uji coba produk. Instrumen studi pendahuluan meliputi lembar wawancara dan lembar observasi deskriptif pembelajaran. Instrumen pengembangan produk berupa lembar validasi produk, dan lembar validasi instrumen literasi membaca. Instrumen uji coba produk digital *Flipbook* berbasis

dolanan lokal adalah lembar soal literasi membaca dan angket respon siswa setelah menggunakan media *Flipbook*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu *pertama* analisis hasil validasi produk melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) menghitung skor total dari setiap komponen yang dinilai oleh validator; (2) menghitung rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{persamaan 1})$$

Keterangan:

X = presentase yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

n = jumlah nilai ideal;

(3) mengkonversi skor menggunakan kategorisasi acuan pengubahan skor menjadi skala empat tersebut dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase (%)	Kriteria Validasi
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

(Arikunto, 2013)

Teknik analisis data *kedua* yaitu analisis peningkatam literasi membaca uji coba lapangan utama menggunakan data dari jawaban soal tes literasi membaca dengan menggigitung *N-gain pretest dan posttest*. Peningkatan literasi membaca dapat dihitung dengan gain score. Perhitungan dilakukan dengan cara (1) menghitung rata-rata dari total skor literasi membaca yang diperoleh siswa; (2) menghitung *gain score* ternormalisasi dengan persamaan 2.

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}} \dots\dots\dots (\text{persamaan 2});$$

(3) mengkonversi data kuantitaif *gain score* dengan kriteria literasi membaca sesuai Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria peningkatan literasi membaca

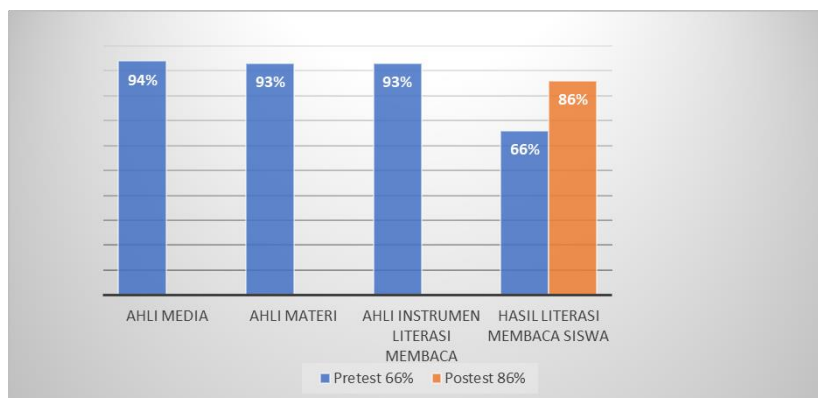
Nilai Kuantitatif	Nilai Kualitatif
$(<g>) > 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq (<g>) \geq 0,3$	Sedang
$(<g>) < 0,3$	Rendah

(Arikunto, 2013)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk berupa Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* menurut (Sugiyono, 2017) dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, dalam tahap ini melakukan pengamatan lapangan (survey dan observasi), tahap ini dilakukan dengan cara wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan Malang pada Bulan Maret 2021 untuk menganalisis masalah pada pembelajaran dan literasi membaca siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan di lapangan

diperoleh hasil bahwa penggunaan media untuk proses pembelajaran yang diterapkan di SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan hanya menggunakan buku siswa saja sehingga siswa merasa bosan dalam belajar di kelas. Segi materi dolanan lokal banyak siswa yang tidak mengetahui dolanan-dolanan lokal yang ada. Sedangkan hasil angket yang diberikan kepada siswa diperoleh hasil bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan juga literasi membaca siswa sangat rendah; (2) pengumpulan informasi, dalam tahap ini melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan menganalisis materi; (3) Hasil desain produk yang dikembangkan berupa Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 yang telah dijabarkan melalui *storyboard*. Produk pengembangan ini juga dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan media dengan ukuran B5 dimana dalam buku pedoman terdapat KI, KD, petunjuk penggunaan media, dan soal literasi membaca. Pada proses pembuatan media ini merupakan proses akhir pembuatan media. Langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 yaitu mendownload aplikasi Flip PDF Corporate Edition, menyiapkan materi di word berbagai macam dolanan lokal lalu menjadikan file menjadi PDF, membuka aplikasi Flip PDF Corporate Edition dan mengimport PDF materi ke aplikasi, selanjutnya bisa menambah musik di aplikasinya atau gambar dll, lalu menyimpan dalam web agar mudah di akses dari HP. Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 dapat diakses melalui LINK <https://online.flipbuilder.com/wgycl/qfsb/>; (4) Validasi Desain Produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli instrumen literasi membaca dengan validator dosen PGSD UNIRA Malang (Gambar 3).



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Literasi Membaca, dan Hasil Literasi Membaca Siswa

Berdasarkan Gambar 2 di atas dapat diketahui presentase hasil penilaian validator ahli media memperoleh skor 94% dikategorikan valid tanpa revisi, ahli materi memperoleh skor 93% dikategorikan valid tanpa revisi, validasi ahli instrumen literasi membaca memperoleh skor 93% dikategorikan valid tanpa revisi, dan respon siswa pada uji coba lapangan utama dapat diketahui hasil perolehan total skor di SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan sebesar 4090 dengan rata-rata 95, sehingga dapat dikategorikan "Sangat Baik". Berdasarkan nilai yang

diperoleh dari SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan dapat diambil kesimpulan bahwa Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 layak digunakan sebagai media suplemen pembelajaran; (5) Revisi Desain Produk dilakukan sesuai saran dan komentar dari para ahli; (6) Uji Coba Awal dilakukan pada siswa kelas V dengan jumlah 6 siswa dengan melihat tingkat pengetahuan siswa dari tinggi, sedang, sampai rendah. Hasil uji coba pendahuluan diperoleh dari nilai mengerjakan soal literasi membaca siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*, kemudian nilai tersebut dirata-rata kemudian digitung *N-gain*, dan hasil penghitungan diperoleh *N-gain* sebesar 0,733, skor *N-gain* termasuk ke dalam kategori tinggi (Sugiyono, 2017); (7) Revisi Produk dilaksanakan setelah melakukan uji coba awal dengan melihat nilai dan komentar dari para siswa; (8) Uji Coba Pemakaian dilaksanakan di SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan dengan jumlah 43 siswa diperoleh dari nilai mengerjakan soal literasi membaca siswa menggunakan *pretest* dan *posttest* kemudian nilai tersebut dirata-rata kemudian digitung *N-gain*, dari hasil penghitungan diperoleh *N-gain* sebesar 0,705, skor *N-gain* termasuk ke dalam kategori tinggi (Arikunto, 2013); (9) Revisi Produk mengacu pada saran dan komentar dari hasil pengamatan uji coba pemakaian. Adapun revisi yang dilakukan yaitu saat mempraktikkan dolanan lokal alangkan lebih baiknya tidak terburu-buru agar siswa lebih memahami dolanan lokal dan nilai-nilai yang terkandung dalam dolanan lokal. Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 mendapatkan respon yang baik yaitu membuat seluruh siswa mengetahui berbagai macam dolanan lokal dan juga dapat meningkatkan literasi membaca siswa.

Produk akhir Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V SDN 1 Palaan dan SDN 2 Palaan sebelum penggunaan media digital *flipbook* berbasis dolanan lokal, media yang digunakan di sekolah kurang bervariasi. Hal ini membuat siswa sulit memahami materi dan juga siswa belum mengetahui berbagai macam dolanan lokal. Siswa sulit memahami materi yang hanya memperhatikan buku tulis saja dan hanya sebatas buku siswa saja tidak ada buku penunjang lain. Selaras dengan (Suryani, Nunuk & Agung, 2018) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi sangat dibutuhkan bagi siswa yaitu penggunaan media *flipbook*. *Flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Menurut (Rusnilawati & Gustiana, 2017) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahanajar elektronik yang lebih menarik, karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya.

Materi dolanan local merupakan materi yang saat penting digunakan untuk buku penunjang pembelajaran. Buku suplemen dolanan lokal menjadi salah satu upaya memperkenalkan kebudayaan atau kearifan lokal yang ada di Indonesia. Menurut (Mulyani, 2016) Dolanan lokal atau permainan tradisional yaitu suatu permainan warisan dari nenek

moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, (Marzoan, 2017) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Dolanan lokal juga bisa meningkatkan literasi membaca hal ini dapat dilihat dari (Baleiro, 2011) yang menyatakan bahwa definisi literasi harus memperhitungkan sifat sebuah konsep yang mengkaji tentang keberadaan, kontekstual, akibatnya, relatif, dan terikat budaya. Setelah penggunaan media digital *flipbook* berbasis dolanan lokal, literasi membaca siswa mengalami peningkatan, siswa cenderung semangat dalam belajar, dan mengetahui konteks isi bacaan karena banyak praktik dolanan lokal yang di ajarkan secara langsung. Serta media yang dikembangkan di kategorikan layak untuk di gunakan sebagai buku suplemen dalam pembelajaran setelah dilakukan uji validasi produk dan uji coba pemakaian. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi instrumen literasi membaca, angket respon siswa dan observasi yang telah dilakukan. Berikut aspek pendukung yang menyatakan kelayakan Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 sebagai berikut.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 telah melewati validasi ahli media, ahli materi, ahli instrumen literasi membaca. Media digital *flipbook* berbasis dolanan lokal valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melalui tahap perbaikan sesuai saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli. Melihat dari hasil validasi ahli media sebesar 94%, hasil validasi ahli materi sebesar 93%, dan ahli instrumen literasi membaca sebesar 93%. Berdasarkan hasil uarian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 dikatakan “valid dan sangat layak” digunakan sebagai media suplemen pembelajaran.

Media Digital *Flipbook* berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19 yang dikembangkan dapat meningkatkan literasi membaca siswa. Dilihat dari hasil uji coba lapangan utama kepada 43 siswa diperoleh dari nilai mengerjakan soal literasi membaca siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*. Nilai tersebut dirata-rata kemudian digitung *N-gain*. Hasil penghitungan diperoleh *N-gain* sebesar 0,705. Skor *N-gain* termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa media digital *flipbook* dapat meningkatkan literasi membaca siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19.

Daftar Rujukan

- Alam, S. O. 2021. Kapan COVID-19 Masuk ke Indonesia? Begini Kronologinya. *Detikhealth*, 1–14. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5781536/kapan-covid-19-masuk-ke-indonesia-begini-kronologinya/2>.
- Andarini, dkk. 2013. (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi* 6(2): 102-119.
- Anggraeni, N. P. L., & Dewi, K. A. P. 2018. Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1): 1-6.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhari. 2015. Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16(1): 44-60.
- Baleiro, R. 2011. A definition of literary literacy: a content analysis of literature syllabuses and interviews with Portuguese lecturers of literature. *TOJNED - The Online Journal of New Horizons in Education* 1(4): 16-25.
- Halim, F. 2014. Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra* 2(2): 826-833.
- Harsiati, T. 2018. Karakteristik Soal Literasi Membaca Pada Program Pisa. *Jurnal Litera* 17(1), 90-106.
- Hidayat, D. 2013. Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica* 5(2): 1057-1070.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati Lusia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5(1): 83-88.
- Ma'ula, A. dkk. 2017. Pengembangan Media Flipbook Pada Materi. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2(11): 1450–1455.
- Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziati, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. 2021. Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Jurnal Buletin KKN Pendidikan* 3(1): 11-22.
- Marzoan, H. 2017. Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 2(1): 83–110.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1), 25-32.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter* 3(1): 87-94.
- Rusnilawati, R., & Gustiana, E. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 4(2): 190–201.
- Setiawan, B., Innatesari, D. K., Sabtiawan, W. B., & Sudarmin, S. 2017. The development of local wisdom-based natural science module to improve science literation of students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 6(1): 49-54.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk & Agung, L. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ombak.
- WHO. 2020. WHO remarks at the media briefing on 2019-nCoV on 11 February 2020. *World Health Organization (WHO), February*, 1–5.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika* 1(2): 147-156.