

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* INTERAKTIF
BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN *GAME*
EDUKASI *WORDWALL* PADA KELAS V SD NEGERI
KEMBARAN**



SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**DIYAH MAHFIROH
1901100038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skrripsi yang diajukan oleh;

Nama : Diyah Mahfiroh
NIM : 1901100038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif
 Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game*
 Edukasi *Worhvall* Pada Kelas V SD Negeri
 Kembaran

telah diterima dan disetujui

Purwokerto, 18 Juli 2023

PEMBIMBING

Aji Heru Muslim, M.Pd
 NIK. 2160541

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Diyah Mahfiroh
NIM : 1901100038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Game Edukasi Wordwall Pada Kelas V SD Negeri Kembangan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dedy Irawan, M.Pd
NIK. 2160542

Penguji II : Sri Muryaningsih, M.Pd
NIK. 2160539

Penguji III : Aji Heru Muslim, M.Pd
NIK. 2160541

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 4 Agustus 2023

Mengetahui
Dekan FKIP

Drs Eko Suroso, M.Pd
NIK. 2160103

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diyah Mahfiroh
NIM : 1901100038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 11 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
353AKX541653591

Diyah Mahfiroh
Diyah Mahfiroh

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diyah Mahfiroh
NIM : 1901100038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

"Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Kelas V SD Negeri Kembaran"

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ mengalihinformasikan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 14 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Diyah Mahfiroh
Nim. 1901100038

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada analisis bahan ajar yang tersedia tidak memuat akan nilai-nilai kearifan lokal dan soal (kuis) dalam bahan ajar belum ada yang berbasis *game* edukasi. Bahan ajar yang tersedia masih bersifat konvensional belum terdapat bahan ajar berbasis kearifan lokal dalam bentuk digital. Kebutuhan akan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi hal yang harus diperhatikan tenaga pendidik dalam menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis digital sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah memiliki dan pandai mengaplikasikan fasilitas teknologi digital seperti *handphone*. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui pengembangan produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas V, 2) Mengetahui kelayakan produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V, 3) Mengetahui kepraktisan produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada metode pengembangan R&D dengan langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penilaian angket kelayakan validasi ahli, angket penilaian kepraktisan respon guru dan respon siswa. Hasil penelitian ini yaitu produk bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* yang tersusun sistematis sesuai tahapan ADDIE menyenangkan, memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil skor penilaian kelayakan validasi pada ahli media sebesar 82,2% (sangat valid), pada ahli materi 97,1% (sangat valid) dan pada ahli bahasa 85% (sangat valid), ketiga validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal layak untuk dilakukan uji coba. Hasil kepraktisan produk bahan ajar *e-book* interaktif mendapatkan respon positif guru dan siswa yang secara berurutan sebesar 98% (sangat baik) dan 100% (sangat menarik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal mendapatkan respon positif dari guru dan siswa serta layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: bahan ajar *e-book* interaktif, kearifan lokal, *game* edukasi *wordwall*.

ABSTRACT

This research is based on the analysis that the available teaching materials do not incorporate local wisdom values and no game-based educational questions (quizzes) are included in the teaching materials. The available teaching materials are still conventional, and no digital teaching material is based on local wisdom. The need for teaching materials that align with technological advancements becomes a crucial consideration for educators in preparing digital-based learning tools that match the characteristics of students already adept at using digital technology facilities such as smartphones. The objectives of this research are as follows: 1) To develop interactive e-book teaching materials based on local wisdom using the Wordwall educational game for thematic learning, precisely Theme 8, Sub-theme 1, Lesson 3, in Class V. 2) To determine the feasibility of the interactive e-book teaching materials based on local wisdom using the Wordwall educational game for thematic learning, specifically Theme 8, Sub-theme 1, Lesson 3, in Class V. 3) To assess the practicality of the interactive e-book teaching materials based on local wisdom using the Wordwall educational game for thematic learning, specifically Theme 8, Sub-theme 1, Lesson 3, in Class V. The methodology employed in this research follows the Research and Development (RD) approach, utilizing the ADDIE development model consisting of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments used include expert validation assessment questionnaires for feasibility, teacher response questionnaires for practicality assessment, and student response questionnaires. The findings of this research result in the development of interactive e-book teaching materials based on local wisdom using the Wordwall educational game, which is systematically organized following the ADDIE stages. The materials are engaging, facilitating student comprehension of the content and enhancing their learning motivation. The validation assessment scores from media experts, subject matter experts, and language experts are 82.2% (highly valid), 97.1% (highly valid), and 85% (highly valid), respectively. These expert validations demonstrate that the interactive e-book teaching materials based on local wisdom are feasible for further testing. Furthermore, the practicality assessment of the interactive e-book teaching materials receives positive feedback from both teachers and students, with scores of 98% (excellent) and 100% (very appealing), respectively. Based on these results, it can be concluded that interactive e-book teaching materials based on local wisdom have received positive responses from teachers and students and are feasible and practical to use in the learning process.

Keywords: interactive *e-book teaching materials*, local wisdom, *wordwall educational games*.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

”Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Qs. Al-Baqarah : 286)

”Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras dengan sungguh-sungguh untuk urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap”
(Q.S Al-Insyirah:6-8)

”Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanyalah bagian *succes stories*nya saja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak ada yang memberi tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetaplah berjuang!”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Allah *subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan rahmat, hidayahNya dan kemudahan serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suwito dan Ibu Warti yang senantiasa memberikan doa dan restu, motivasi, dan memberikan segalanya kepada penulis dengan ikhlas dan tulus hingga saat ini.
3. Kakakku tersayang, Dina Puspitasari Amd.Keb yang selalu berjuang demi keluarga, memberikan semangat, dukungan serta memberikan apapun yang diperlukan dan dibutuhkan penulis tanpa pamrih.
4. Seluruh keluarga besarku yang turut memberikan dukungan dan mendoakan kelancaran dalam menuntaskan studi S1-ku.
5. Terima kasih kepada diri sendiri, karena telah berjuang dan tidak menyerah sesulit apapun keadaan selama proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikannya dengan baik dan semaksimal mungkin. Mampu memberanikan diri melawan rasa takut dalam menghadapi hal baru.
6. Teman-temanku yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan serta menjadi tempat bercerita di saat bahagia ataupun sedih.
7. Semua orang tercinta yang telah mendoakan kelancaran dan kesuksesanku yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ” Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Kelas V SD Negeri Kembaran ”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.


Penelitian ini didasarkan pada analisis bahan ajar yang tidak memuat nilai-nilai kearifan lokal dan soal (kuis) dalam bahan ajar belum ada yang berbasis *game* edukasi. Kebutuhan akan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi hal yang harus diperhatikan tenaga pendidik dalam menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis digital sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah memiliki dan pandai mengaplikasikan fasilitas teknologi digital seperti *handphone*. Metodologi penelitian dan pengembangan yang dipergunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan pemanfaatan model pengembangan R&D dengan langkah ADDIE, yang meliputi lima tahapan, di antaranya: Menganalisis, Mendesain, Mengembangkan, Mengimplementasi, dan Mengevaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan kepraktisan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan *game* edukasi *wordwall* pada tema 8 subtema 1 di kelas V sekolah dasar sehingga produk pengembangan ini layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. Eko Suroso, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Dedy Irawan, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Aji Heru Muslim, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan, saran untuk menyusun skripsi ini.
5. Istikomah, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kembaran yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Kembaran.
6. Ali Sadikin S.Pd., Guru Kelas V SD Negeri Kembaran yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah berjasa dalam membantu penyelesaian proses skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Kepada semua pihak, semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi bermanfaatnya skripsi ini.

Purwokerto, 14 Agustus 2023


Diyah Mahfiroh
Nim. 1901100038

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	13
H. Asumsi Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	15
1. Teori Belajar Konstruktivisme	15
2. Bahan Ajar	18
3. Bahan Ajar Interaktif	28
4. <i>E-book</i> Interaktif	30
5. <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	33

6. Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir	41
D. Pertanyaan Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan	45
1. Tahap <i>Analysis</i> (analisis)	45
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	45
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	46
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	46
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	47
C. Desain Uji Coba Produk	47
1. Desain Uji Coba	47
2. Subjek Uji Coba	47
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
4. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan	56
B. Hasil Uji Coba Produk	76
C. Revisi Produk	83
D. Kajian Produk Akhir	89
E. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	94
B. Implikasi	95
C. Saran	95
D. Diseminasi Produk	96
DAFTAR PUSTAKA	98

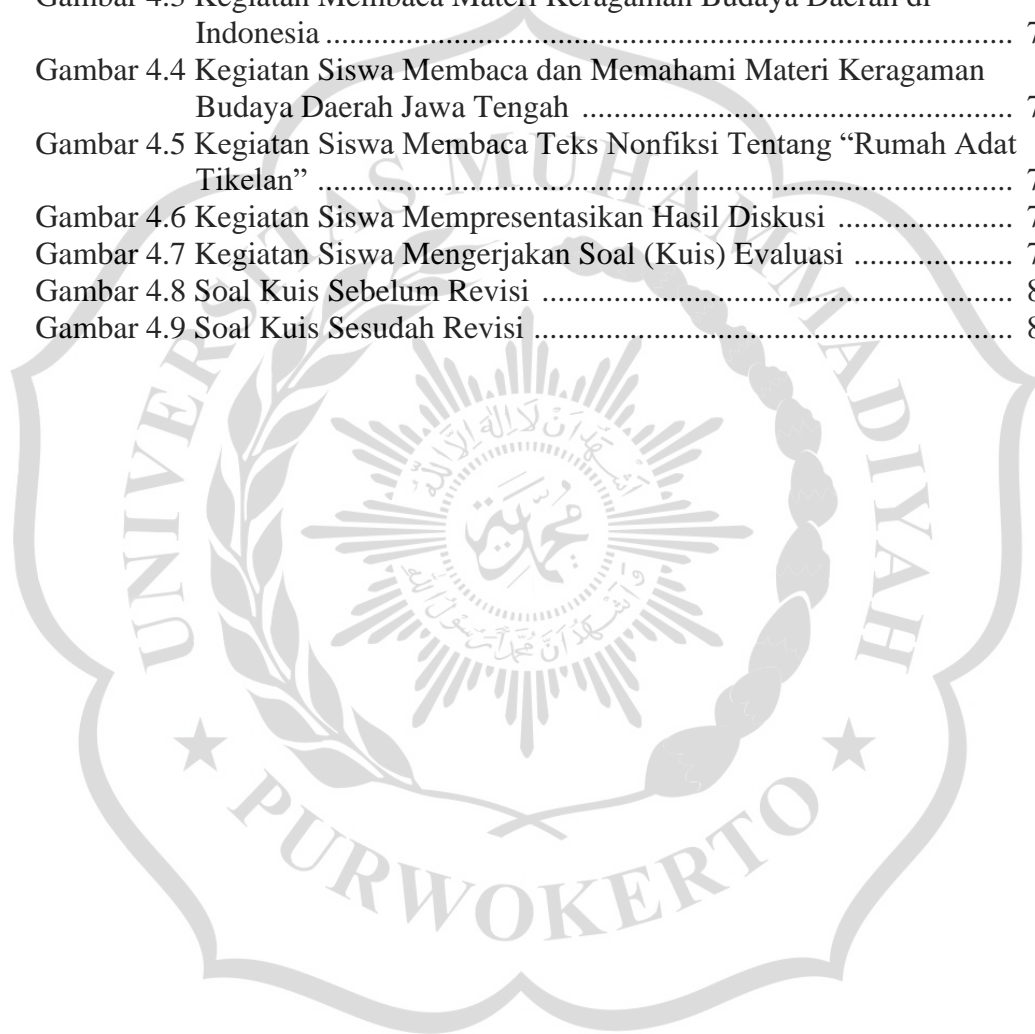
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara dengan Guru Kelas V SDN Kembaran	50
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	53
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	54
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Guru	54
Tabel 4.1 Desain Hasil Produk Akhir Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	59
Tabel 4.2 Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.3 Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.4 Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	79
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru Kelas V SD Negeri Kembaran	80
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa Kelas V SD Negeri Kembaran	81
Tabel 4.7 Revisi Media Pada Penulisan Daftar Pustaka	84
Tabel 4.8 Hasil Revisi Media Pada <i>Link</i> Bahan Ajar <i>E-Book</i>	85
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validator Ahli Bahasa	86
Tabel 5.1 Proses Desiminasi Produk	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	42
Gambar 3.1 Model Pengembangan R&D ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Kegiatan <i>Scan Barcode</i> untuk Mengakses Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	70
Gambar 4.2 Kegiatan Siswa Membaca Pengantar <i>E-Book</i> dan Petunjuk Belajar atau Petunjuk Penggunaan <i>E-Book</i>	71
Gambar 4.3 Kegiatan Membaca Materi Keragaman Budaya Daerah di Indonesia	72
Gambar 4.4 Kegiatan Siswa Membaca dan Memahami Materi Keragaman Budaya Daerah Jawa Tengah	72
Gambar 4.5 Kegiatan Siswa Membaca Teks Nonfiksi Tentang “Rumah Adat Tikelan”	73
Gambar 4.6 Kegiatan Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	74
Gambar 4.7 Kegiatan Siswa Mengerjakan Soal (Kuis) Evaluasi	74
Gambar 4.8 Soal Kuis Sebelum Revisi	85
Gambar 4.9 Soal Kuis Sesudah Revisi	85



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 ANALISIS OLAH DATA	101
1. Rubrik Penilaian Validasi Ahli Media	102
2. Rubrik Penilaian Validasi Ahli Materi	106
3. Rubrik Penilaian Validasi Ahli Bahasa	110
4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	113
5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	114
6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	115
7. Kisi-Kisi Angket Respon Guru	116
8. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	117
9. Angket Penilaian Validasi Ahli Media	118
10. Angket Penilaian Validasi Ahli Materi	120
11. Angket Penilaian Validasi Ahli Bahasa	122
12. Instrumen Wawancara Pengembangan Bahan Ajar <i>E-Book</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	124
13. Angket Respon Guru	126
14. Angket Respon Siswa	129
LAMPIRAN 2 SURAT-SURAT	135
1. Surat Keputusan Pembimbing	136
2. Surat Izin Penelitian	139
3. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian	140
4. Surat Izin Validasi Media	141
5. Surat Izin Validasi Materi	142
6. Surat Izin Validasi Bahasa	143
LAMPIRAN 3 DESAIN BAHAN AJAR <i>E-BOOK</i> INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL	144
1. Desain Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif Berbasis Kearifan lokal Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	145
LAMPIRAN 4 DESAIN LEMBAR AKSES <i>E-BOOK</i>	152
1. Desain Lembar Akses Bahan Ajar <i>E-book</i> Berbasis kearifan lokal Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	155
LAMPIRAN 5 PERANGKAT PEMBELAJARAN	154
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	155
2. Silabus	164
LAMPIRAN 6 BIODATA PENULIS	173
1. Biodata Penulis	174
LAMPIRAN 7 BUKTI SUBMIT ARTIKEL ILMIAH/JURNAL	175
1. Bukti Submit Artikel Ilmiah/Jurnal	176
2. Bukti Letter of Acceptance (LoA)	177
LAMPIRAN 8 PERNYATAAN TIDAK BERSEDIA di PUBLIKASI	178
1. Pernyataan Tidak Bersedia di Publikasi	179
LAMPIRAN 9 SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	180
1. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	181
LAMPIRAN 10 TURNITIN	182
1. Bukti Cek Turnitin	183