

**PENGEMBANGAN BAHAN BACAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL ASSAMATURU
BERBANTUAN APLIKASI HEYZINE FLIPBOOKS UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF READING MATERIALS BASED ON LOCAL ASSAMATURU
USING THE HEYZINE FLIPBOOKS APPLICATION TO IMPROVE
READING COMPREHENSION SKILLS OF
FOURTH-GRADE STUDENTS***



Oleh:

RAHMAT Satria ARAFA

Nomor Induk Mahasiswa : 105061104522

**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**

TESIS

**PENGEMBANGAN BAHAN BACAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
ASSAMATURU BERBANTUAN APLIKASI HEYZINE FLIPBOOK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS
IV DI SEKOLAH DASAR**

Yang Disusun dan Diajukan oleh

RAHMAT SATRIA ARAFA
Nomor Induk Mahasiswa: 105061104522

Telâh dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

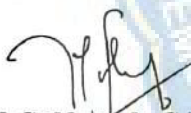
Pada tanggal 14 Agustus 2024

Menyetujui Komisi Pembimbing

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D



Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Prof. Dr. H. Irvan Akib, M.Pd.
NBM. 613 949


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengembangan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu* Berbantuan Aplikasi *Heyzine Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar.

Nama Mahasiswa : Rahmät Sätria Arafa

NIM : 105061104522

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 14 Agustus 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 14 Agustus 2024

Tin Penguji

Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
(Pemimpin / Penguji)

Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)

Prof. Dr. Munirah, M.Pd
(Penguji)

Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd
(Penguji)



.....
.....
.....
.....
.....

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Satria Arafah
NIM : 105061104522
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan pemikiran orang lain. Apabila terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 14 Agustus 2024



Rahmat Satria Arafah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Sesungguhnya Bersama kesuksesan itu ada kemudahan. Karena itu bilah kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Allah, berharaplah.

(Q.S Al Insyrah: 6-8)

Tujuan pendidikan itu untuk merpertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan.

(Tan Malaka)

Aksi adalah langkah awal, inspirasi adalah bahan bakar, dan motivasi adalah kekuatan yang menjaga konsistensi hingga tujuan tercapai.

(Penulis)

Kupersembahkan karya teristimewah ini kepada:

Kedua Orang tuaku Tercinta, saudaraku, dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Rahmat Satria Arafa, 2024. Pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan local *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di sekolah dasar Kab. Gowa, Program Magister, Universitas Muhammadiyah Makassar Dibimbing Oleh Sulfasyah Dan Tarman.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal Assamaturu dari Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks. Secara khusus tujuan penelitian adalah mengembangkan prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal Assamaturu berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks dan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan bacaan yang dikembangkan tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4- D (four D models). Adapun tahap-tahap model 4-D antara lain pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Analisis validitas di lakukan oleh dua pakar ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa Instrumen penelitian dinyatakan valid dengan nilai rekapitulasi sebesar 3,7. Selanjutnya hasil analisis kepraktisan yang bersumber dari respon angket dari guru dan siswa menunjukkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal Assamaturu berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks dinyatakan sangat praktis dengan nilai presentasi yaitu 92%. Analisis keefektifan berdasarkan hasil tes pemahaman membaca menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 87 dengan presentasi ketuntasan 90%. Nilai ini masuk pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan bacaan yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Assamaturu berbantuan aplikasi Heyzine Flipbooks dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Bahan Bacaan, *Assamaturu*, *Heyzine Flipbooks*, Membaca Pemahaman

ABSTRACT

Rahmat Satria Arafah, 2024. Development of reading materials based on local wisdom in Assamaturu with the Assistance of Heyzine Flipbooks application to improve the reading comprehension skills of class IV students in elementary schools in Gowa Regency. Supervised by Sulfasyah and Tarman.

This research focused on developing reading materials based on local Assamaturu wisdom from Gowa Regency, South Sulawesi Province using the Heyzine Flipbooks application. Specifically, the aim of the research was to develop a prototype of reading material based on local Assamaturu wisdom using the Heyzine Flipbooks application and test the validity, practicality and effectiveness of the reading material developed. The development model used in this research was the 4-D development model. The stages of the 4-D model included defining, designing, developing and disseminating. Validity analysis was carried out by two expert experts. The validation results showed that research instrument was declared valid with a recapitulation value of 3.7. Furthermore, the results of the practicality analysis originating from questionnaire responses from teachers and students showed that reading materials based on local Assamaturu wisdom assisted by the Heyzine Flipbooks application were declared very practical with a presentation score of 92%. Effectiveness analysis based on reading comprehension test results showed that the average student score was 87 with a completeness presentation 90%. This value is in the very good category. Thus, it can be concluded that the reading materials developed based on local Assamaturu wisdom with the help of the Heyzine Flipbooks application can be used to improve the reading comprehension skills of fourth grade students in elementary schools.

Keywords: *Reading Material, Assamaturu, Heyzine Flipbooks, Reading Comprehension.*



Translated & Certified by
Language Institute of Unismuh Makassar
Date: 12 July 24 Doc: Abstract
Authorized by: [Signature]

KATA PENGANTAR

Assalamulaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah tiada kata yang lebih indah selain ucapan syukur kepada Allah *Subhana wa' ta'ala* atas Rahmat dan karunia-Nya yang menganugerahkan kehidupan dan kemampuan serta kesehatan baik itu sehat fisik maupun akal fikiran yang tak pernah ternilai, sehingga mampu untuk melanjutkan hidup dan menyelesaikan segala urusan.

Tak lupa pula sholawat serta salam penulis hanturkan kepada sang revolusioner sejati Nabi Muhammad *Shallallahu alaihiwa salam* keluarga sahabat serta pengikutnya yang saleh. Nabi yang mampu menggulung bendera kekafiran dan mengibarkan bendera keislaman sehingga kita dapat merasakan indahnya Islam dan manisnya iman.

Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang telah menyekolahkan peneliti sampai sekarang serta do'a yang tidak putus-putusnya demi kesuksesan dan masa depan peneliti yang lebih baik kedepannya. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah *Subhanawata'ala*.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini, keberhasilan bukan semata-mata diraih oleh peneliti oleh karena itu, melalui kesempatan ini peneliti bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada Prof. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing saya dalam penyusunan tesis ini.

Peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Jajaran Guru SD Negeri Bontokamase serta jajaran Tim Kreatif SD Negeri Bontokamase, yang telah mendukung peneliti selama menempuh Pendidikan Magister dan saudara tercinta

Rizky Nur Azizah yang telah mendo'akan dan menyemangati peneliti serta teman-teman seangkatan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu ,yang telah meluangkan waktunya untuk menemani peneliti menyelesaikan proposal ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan ilmu kepada pembaca.

Akhir kata peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan tesis ini dari awal sampai akhir semoga Allah *Subuhana wa ta'ala* senantiasa memberkahi segala usaha kita. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 14 Agustus 2024

Rahmat Satria Arafa
NIM: 105061104522

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Praktis.....	9
2. Manfaat Teoritis	9
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	10
1. Asumsi Penelitian Pengembangan	10
2. Keterbatasan dari Penelitian Pengembangan	11
H. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Bahan Bacaan.....	13
2. Karakteristik Bahan Bacaan.....	14
3. Jenis Bahan Bacaan	16
4. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Bacaan.....	17
5. Kearifan Lokal.....	19
6. <i>Assamaturu</i>	20

7. Aplikasi <i>Heyzine Flipbooks</i>	22
8. Pemahaman	23
9. Membaca	25
10. Tingkatan membaca pemahaman	26
11. Komponen Pemahaman Membaca	27
12. Indikator Membaca Pemahaman Literal	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Tahapan Penelitian Pengembangan Model 4D	33
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	33
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
4. Tahap Penyebarluasan (<i>Dessiminate</i>)	35
C. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sampel	37
D. Uji Coba Produk	38
E. Instrumen Penelitian	39
1. Lembar Validasi	39
2. Angket	39
3. Tes	40
F. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Validitas	40
2. Analisis Kepraktisan	42
3. Analisis Keefektifan	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	45
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	48

3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	49
4. Tahap Penyebarluasan (<i>Dessiminate</i>).....	56
B. Pembahasan.....	57
1. Prototipe Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal <i>Assamaturu</i>	59
2. Validitas Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal <i>Assamaturu</i>	60
3. Kepraktisan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal <i>Assamaturu</i>	62
4. Keefektifan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal <i>Assamaturu</i>	63
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72
RIWAYAT HIDUP	231



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skema Pembelajaran	21
Tabel 3.1 Populasi	34
Tabel 3.2. Sampel.....	35
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Validator	38
Tabel 3.4 Skala Guttman	40
Tabel 3.5 Kriteria Skor	41
Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Membaca Pemahaman Siswa	42
Tabel 4.1 Analisis Capaian Pembelajaran	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Bahan Bacaan	50
Tabel 4.3 Hasil Respon Guru.....	55
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa	56
Tabel 4.4 Hasil Tes Pemahaman Membaca.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Heyzine Flipbooks</i>	19
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model 4D	29
Gambar 3.2 Modifikasi Pengembangan Bahan Bacaan Model 4D.....	34
Gambar 3.3 Desain Uji Coba Bahan Bacaan.....	36
Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Bacaan	54
Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Siswa.....	57
Gambar 4.3 Prototipe Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal <i>Assamaturu</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil	73
Lampiran 2: Dokumentasi Uji Coba Skala Luas	74
Lampiran 3: Dokumentasi Pembagian Angket Respon Siswa	74
Lampiran 4: Dokumentasi Pembagian Soal Tes	75
Lampiran 5: Lembar Validasi Instrumen Penelitian	76
Lampiran 6: Angket Respon Guru	94
Lampiran 7: Kunci Jawaban Soal Test	96
Lampiran 8: Hasil Nilai Tertinggi dan Terendah	97
Lampiran 9: Modul Ajar	117
Lampiran 10: Hasil Analisis Uji Validitas Menggunakan Aplikasi <i>Excel</i>	124
Lampiran 11: Hasil Analisis Uji Kepraktisan Menggunakan Aplikasi <i>Excel</i>	125
Lampiran 12: Hasil Analisis Uji Keefektifan Menggunakan Aplikasi <i>Excel</i>	126
Lampiran 14: Buku Petunjuk Penggunaan Bahan Bacaan <i>Assamaturu</i>	127
Lampiran 15: Surat Ijin Penelitian	135
Lampiran 16: Hasil Turnitin	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan di masa depan. Di dalam proses pendidikan, bahan bacaan memegang peran kunci dalam membentuk pemikiran, memperluas pengetahuan, dan membentuk nilai-nilai siswa. Namun, dalam era globalisasi ini, keberagaman budaya sering kali terabaikan dalam bahan bacaan yang digunakan di sekolah dasar.

Meskipun keanekaragaman budaya menjadi salah satu ciri khas masyarakat modern, tantangan muncul ketika mencoba mengintegrasikan keberagaman ini ke dalam sistem pendidikan. Kurikulum yang terstandarisasi cenderung menekankan pada literasi umum, menyebabkan bahan bacaan yang digunakan di sekolah dasar sering kali tidak mencerminkan kekayaan budaya lokal. Pengenalan kearifan lokal dalam kurikulum sekolah dasar menjadi krusial dalam memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya mereka sendiri, serta membangun rasa hormat dan kebanggaan terhadap warisan budaya yang dimiliki.

Dalam masyarakat Sulawesi Selatan terkhusus untuk pada wilayah Kabupaten Gowa, terdapat berbagai nilai-nilai luhur yang mengajarkan tentang pentingnya kebersamaan dan kerjasama. Salah satu dari nilai-nilai tersebut dapat ditemukan dalam budaya masyarakat Makassar, yang dikenal dengan istilah

assamaturu. Nilai ini mencerminkan semangat kolektif dan kebersamaan dalam menghadapi berbagai tantangan serta mencapai tujuan bersama.

Budaya *assamaturu* merupakan nilai yang mengisyaratkan bahwa sumber kekuatan adalah kesepakatan Bersama. Segala sesuatu yang dilaksanakan khususnya hajat hidup orang banyak harus diputuskan dan disepakati secara Bersama karena hal tersebut yang akan mendorong setiap orang untuk bergerak Bersama. *Assamaturu* dikenal dalam masyarakat makassar sebagai suatu sikap pada diri manusia yang saling mengasihi atau saling membantu antar sesama (Rahman & Nasruddin 2022).

Terkhusus di Kabupaten Gowa bahan bacaan berbasis kearifan lokal berkontribusi pada pelestarian budaya *assamaturu* dan juga pada peningkatan pemahaman membaca siswa di sekolah dasar. Pada hakikatnya bahan bacaan yang relevan dan sesuai dengan budaya siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman membaca dan membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran apa lagi jika dikolaborasikan dengan teknologi masa kini.

Penggunaan teknologi dalam mendesain *e-book* semakin meningkat terutama pada bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan beberapa tahun yang lalu terjadi pandemi akibat munculnya virus Covid-19. Dalam keadaan status pandemi menyebabkan seluruh sekolah di Indonesia ditutup dan proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan sistem daring (dalam jaringan). Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi dan informasi

yang canggih dapat memberikan kemudahan bagi siswa, karena dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran Alwan (Humairah, 2022).

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dimaksud yaitu salah satunya dengan menggunakan bahan bacaan elektronik (*E-Book*) yang didesain dengan menggunakan aplikasi *heyzine flipbooks*. Buku digital atau *E-Book* (elektronik book) yang menggunakan aplikasi *heyzine flipbooks* yaitu sebuah buku yang berbentuk *flip* yang isinya terdiri dari teks, gambar dan suara, yang dapat diproduksi dan dipublikasikan melalui komputer, kemudian hasilnya dapat dibaca atau diakses melalui perangkat komputer atau *handphone* serta perangkat elektronik lainnya. Heyzine Flipbook merupakan media yang memiliki efek animasi untuk rangkaian materi dalam bentuk digital buku elektronik yang dapat dibolak-balik seperti buku aslinya Prasetyono & Hariyono (Wiyono dkk, 2023)

Membaca merupakan keterampilan inti yang bermanfaat bagi siswa di seluruh jenjang pendidikan. Menurut Risnawa dkk (Lukman et al, 2023) membaca juga memiliki manfaat yang banyak, keterampilan membaca selain bermanfaat untuk menambah pengetahuan juga dapat memperbanyak minat pembaca, banyaknya kosakata yang dikuasai akan mempengaruhi kelancaran dalam menulis. Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan yang penting karena keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka (Alamsah et al, 2023). Sebagaimana yang difirmankan oleh ALLAH SWT dalam Q.S Al Alaq ayat 3-5:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ {3} الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ {4} عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ {5}

Artinya: 1. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. 2. Yang mengajar (manusia) dengan pena. 3 Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

Terlepas dari pentingnya membaca pemahaman, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar di Indonesia belum memiliki keterampilan membaca pemahaman yang memadai (Sulfasyah, Ernawati, & Fatmawati, 2022; Nurvitriawati & Sulfasyah, 2018; Wahid S, Sulfasyah, Rubianto, 2016;). Hal ini sejalah survei PISA yang dirilis OECD tahun 2019 yang dimana Indonesia berada di peringkat mengkhawatirkan, yaitu peringkat 62 dari 70 negara dengan nilai rata-rata 379 menurun dibandingkan dengan capaian PISA 2015 (Firdiawan, Cahyani, Nisa & Khosiyono 2023).

Pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal harus didasarkan pada analisis kebutuhan siswa, artinya bahan bacaan yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran. Karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa serta pengembangan bahan bacaan harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan membaca pemahaman siswa.

Tetapi pada kenyataannya ditemukan dua permasalahan yang pertama di sekolah tersebut belum memiliki bahan bacaan yang mencakup aspek-aspek lokal tentang salah satu budaya masyarakat kabupaten gowa yaitu *assamaturu*. Kedua, tingkat pemahaman membaca siswa masih rendah hal didasarkan pada analisis awal yang dilakukan peneliti bahwa dari 40 siswa kelas IV ada 16 siswa yang masih

berada pada kategori cukup tingkat keterampilan membaca berada pada persentase 51% di mana hasil ini berarti siswa tersebut masih tergolong kurang.

Adapun tujuan diadakannya pengembangan bahan bacaan berbantuan aplikasi *hayzine flipbooks* ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* yang dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, dengan adanya pengembangan bahan bacaan berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* ini akan diharapkan mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar khususnya di Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* dari hasil penelitian dinyatakan valid, adapun instrumen penelitian berupa validasi bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu*, modul ajar, kisi-kisi dan lembar soal, angket respon guru, dan angket respon guru. Pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* dinyatakan praktis ditinjau dari dua indikator yaitu respon guru terhadap bahan bacaan dengan nilai rata-rata 1 kategori sangat praktis, dan respon siswa dengan nilai rata-rata 1 kategori sangat praktis. Selanjutnya pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* dinyatakan efektif dengan hasil tes membaca pemahaman mencapai rata-rata presentase ketuntasan yaitu 90% dengan kategori sangat baik dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, siswa sangat aktif dan menyukai bahan bacaan berbasis kearifan lokal yang disajikan.

Adapun bahan bacaan yang dihasilkan yakni berupa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks*. Jadi bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti dapat ini dikemas menjadi 2 bentuk, yaitu dalam bentuk cetak dan dalam bentuk file. Jadi, bahan bacaan ini dapat digunakan secara langsung (*offline*) dan dapat diterapkan secara *online*. Bahan bacaan yang dikembangkan adalah sebuah bahan bacaan cetak (sebuah buku) yang tujuannya adalah agar peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan juga bimbingan dari guru. Kemudian bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti dapat berupa file PDF sehingga dapat dijalankan dengan menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbooks* sehingga penyampaian bahan ajar ini dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan membagikan link ataupun *scan barcode* bahan bacaan kepada siswa dengan bantuan aplikasi pembelajaran lainnya seperti aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ningsih (2022), Dengan hasil uji validasi produk bahan bacaan bahasa Inggris berbasis kearifan lokal Ende-Lio oleh ahli materi, ahli bahasa dan media diperoleh kategori valid. Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada aspek pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wildasari (2022), Dengan hasil uji validasi Penilaian ahli media dengan persentase rata-rata skor 87,5% dengan kategori sangat valid, penilaian ahli materi dengan persentase rata-rata skor 93,7% dengan kategori sangat valid, dan persentase rata-rata skor 90,6% dengan kategori sangat valid. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada

pengembangan bahan bacaan dan juga pada model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analyse (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluasi (evaluasi).

Mengingat bahwa pengembangan bahan bacaan merupakan suatu kegiatan yang penting dalam proses pembelajaran, berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu* Berbantuan Aplikasi *Hayzine Flipbooks* di Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi dan manfaat nyata dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV dalam konsteks kearifan lokal yang ada di Kabupaten Gowa. Sejalan dengan itu Keputusan menteri dalam negeri dan otonomi daerah nomor 3 tahun 2001 tentang bahan bacaan adalah semua media cetak yang disediakan bagi masyarakat dalam bentuk buku, majalah, tabloid, surat kabar, brosur, leaflet, dan bahan cetak lainnya yang bersifat informasi yang dapat dibaca, di pelajari, dan memberi manfaat bagi kehidupan .

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah prototipe bahan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah validitas bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah keefektifan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar
2. Untuk menguji validitas bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar
3. Untuk menguji kepraktisan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar
4. Untuk menguji keefektifan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada literatur pendidikan dengan memperluas pemahaman tentang pengembangan bahan bacaan berbasis budaya lokal *assamaturu* dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kearifan lokal yang ada di Kabupaten Gowa khususnya budaya *assamaturu*, yang dapat memperkaya pengetahuan peneliti.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan Pemahaman membaca siswa terkait bahan bacaan berbasis kearifan lokal dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bafi siswa terkait dengan kearifan lokal *assamaturu* dengan lebih baik, sehingga mereka akan menghargai dan menghormati warisan budaya mereka.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *Hayzine Flipbooks*. Bahan bacaan tersebut berupa *e-book* yang dikemas dalam bentuk cerita pendek salah satu

budaya masyarakat makassar yaitu *Assamaturu* yang artinya saling menghargai, saling memuji dan saling membantu. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *Hayzine Flipbooks* ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Gowa.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* dikarenakan dalam proses observasi di SD Negeri Bontokamase yang ada Kabupaten Gowa kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah. Yang dimana dari 40 siswa kelas IV D ada 16 siswa yang masih berada pada kategori cukup tingkat keterampilan membaca berada pada prosentase 51,00% di mana hasil ini berarti siswa tersebut masih tergolong kurang.

Selain itu pengembangan bahan bacaan sangat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa serta dalam konteks kearifan lokal.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian dalam pengembangan bahan bacaan ini yaitu sebuah produk bahan bacaan berupa e-book berbasis kearifan lokal *assamaturu*. Pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai alat penunjang untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. Selain itu, berikut ini ada beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Validator yang melakukan penilaian bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* harus sesuai dengan bidang keahliannya yaitu ahli Materi dan ahli media.
- b. Guru sebagai observer dan sumber informan secara objektif memberikan respon serta mengisi angket, mengenai bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*.
- c. Peserta didik memberi informasi secara objektif dalam mengisi angket respon Peserta didik berkenaan dengan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*.

2. Keterbatasan dari Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

- a. Pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal dikembangkan dalam bentuk buku cerita bergambar yang berjudul “*Assamaturu*” yang didesain melalui aplikasi Hayzine Flipbooks yang teritegrasi dengan canva
- b. Pengembangan bahan bacaan ini difokuskan pada indikator membaca pemahaman literal menurut taksonomi barret.

H. Definisi Operasional

1. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal adalah media yang terdapat unsur kearifan lokal didalamnya yang digunakan untuk membantu guru atau struktur dalam melaksanakan kegiatan belajar.
2. *Assamaturu* memiliki arti dalam Bahasa Makassar yaitu saling mengasihi dan saling membantu

3. *Heyzine flipbooks* adalah aplikasi yang terintegrasi dengan canva yang penggunaannya berbentuk *flip*, sehingga pengguna dapat menggunakannya seperti membaca buku cetak biasa.
4. Membaca Pemahaman literal adalah kemampuan memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahan Bacaan

Bahan bacaan yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menentukan pencapaian siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, harus dipahami pengertian bahan bacaan yang dimaksud. Rohaida (Saidin, 2012) yang menyatakan bahwa bahan bacaan sebenarnya mampu memberi pengaruh dalam pendidikan akhlak anak-anak. Selanjutnya Syakirin (Saidin, 2012:) menyatakan bahwa bahan bacaan bisa membuat bangsa itu maju. Oleh karena itu bahan bacaan perlu dipilih terlebih dahulu sebelum dibeli atau dibaca.

Sedangkan menurut tarigan (1997) Pada dasarnya bahan bacaan itu terbagi atas bacaan ilmiah dan bacaan sastra. Lebih lanjut diuraikan, bahan bacaan ilmiah berisi ilmu pengetahuan atau informasi yang ditulis dengan lugas, praktis dan efisien. Bacaan ilmiah terdiri dari ilmiah populer yang ditulis dengan gaya bahasa populer yang dimuat dalam media massa dan teks ilmiah akademik. Sedangkan sastra adalah karya yang bersifat imajinatif yang menonjol unsur estetikanya dengan media bahasa yang khas (konotatif) yang fungsi utamanya adalah dapat menyenangkan. Bacaan sastra ialah suatu bahan bacaan yang berisi ekspresi, pikiran, perasaan, ide, pandangan hidup, dan lain-lain yang disajikan dalam bentuk yang indah melalui media bahasa.

Selanjutnya menurut Masitoh (Wildasari, 2022) Bahan bacaan adalah bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau struktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas atau di luar kelas. Bahan bacaan merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang keterlaksanaanya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Semakin bagus bahan bacaan, maka semakin bagus pula pemahaman siswa terhadap materi (Adipta, Maryaeni & Hasanah 2016).

Berdasarkan beberpara pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, bahan bacaan adalah bahan yang digunakan untuk membantu guru atau struktur dalam melaksanakan kegiatan belajar, bahan bacaan mampu memberi pengaruh dalam pendidikan akhlak anak-anak dan bacaan itu terbagi atas bacaan ilmiah dan bacaan sastra.

2. Karakteristik Bahan Bacaan

Karakteristik bahan bacaan menurut Booth, W. C., Colomb, G. G., & Williams, J. M. (2008), yaitu sebagai berikut:

a. Judul yang Deskriptif

Judul harus memberikan gambaran singkat tentang isi bahan bacaan. Ini membantu pembaca untuk memahami topik dan tujuan utama bahan bacaan.

b. Penulis dan Sumber

Informasi tentang siapa yang menulis atau menerbitkan bahan bacaan ini adalah penting. Ini membantu membentuk otoritas dan kredibilitas bahan bacaan.

c. Abstrak

Sebagian besar bahan bacaan ilmiah atau akademis memiliki abstrak yang memberikan ringkasan singkat tentang konten utama, metode, dan temuan. Ini memungkinkan pembaca untuk dengan cepat menilai apakah bahan tersebut relevan dengan kebutuhan mereka.

d. Kutipan dan Referensi

Bahan bacaan yang berkualitas sering kali mencakup kutipan dari sumber-sumber lain dan daftar referensi. Ini menunjukkan bahwa bahan tersebut didukung oleh penelitian atau pengetahuan yang ada.

e. Tujuan dan Ruang Lingkup

Bahan bacaan harus menjelaskan dengan jelas tujuan atau masalah yang ingin dipecahkan, serta ruang lingkungannya. Ini membantu pembaca memahami apa yang akan mereka pelajari dari bahan tersebut.

f. Metode dan Pendekatan

Bahan bacaan ilmiah seringkali mencakup bagian yang menjelaskan metode penelitian atau pendekatan yang digunakan. Ini penting untuk mengevaluasi validitas dan keandalan temuan.

g. Gaya Penulisan dan Bahasa

Gaya penulisan dan bahasa harus sesuai dengan target audiens. Bahasa yang jelas dan padat membantu pembaca memahami isi dengan lebih baik.

h. Iklan atau Bias

Bahan bacaan yang baik harus bebas dari bias atau niat iklan. Ini memastikan bahwa informasi yang disajikan tidak terdistorsi.

i. Ilustrasi dan Grafik

Gambar, grafik, dan ilustrasi dapat membantu pembaca memahami konsep yang rumit dengan lebih baik. Bahan bacaan yang baik mungkin menyertakan elemen visual ini.

j. Ringkasan atau Kesimpulan

k. Bahan bacaan sering diakhiri dengan ringkasan atau kesimpulan yang merangkum temuan utama dan implikasinya.

3. Jenis Bahan Bacaan

Bambang Trim (Kosasih, 2021) menggolongkan buku kedalam beberapa jenis, yakni sebagai berikut:

- a. buku anak/remaja, yakni buku yang dikhususkan untuk bahan bacaan anak-anak/remaja, yang tema dan bahasanya tampak sederhana.
- b. Buku kiat (*how to*), yakni buku yang menyajikan cara melakukan sesuatu. Misalnya, cara memperbaiki komputer.
- c. Buku pengembangan diri, yakni buku menawarkan ide-ide untuk membuat hidup menjadi lebih baik dan lebih berkualitas.
- d. Buku lokal, berisi khazanah budaya, ala, sosial dan seputaran kehidupan yang terbatas, misalnya, tentang kuliner khas daerah tertentu, info kota, dan cerita sejarah lokal.
- e. Buku hobi, mencakup bidang olahraga, permainan, music dan termasuk juga buku memasak.

- f. Buku biografi dan autobiografi, biografi berisi tentang kisah hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain sedangkan autobiografi berisi kisah hidup yang ditulis oleh orang itu sendiri.
- g. Buku agama berisi tentang kegiatan peribadatan (ritual), ketuhanan, kenabian, kajian isi kitab suci dan seputar ajaran keagamaan lainnya.
- h. Buku bisnis, berisi berbagai teori dan analisis persoalan-persoalan ekonomi, baik makro maupun mikro.
- i. Buku perjalanan, merupakan buku petunjuk bagi orang-orang yang hendak melakukan *travelling*.
- j. Buku sejarah mengungkapkan kisah atau fakta-fakta masa lalu, baik lokal, nasional, maupun internasional dalam berbagai sudut pandang.
- k. Buku sains dan teknologi, yakni buku yang berkenaan dengan teori, perkembangan keilmuan dan teknologi, termasuk aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.
- l. Buku referensi, mencakup kamus, direktori, ensiklopedia, dan buku pintar.
- m. Buku kumpulan artikel, berisi kompulasi artikel yang diterbitkan media massa dari berbagai penulis ataupun satu yang disatukan menjadi buku. Lalu diberi judul yang menarik.

4. Langkah-langkah Pengembangan Bahan Bacaan

Langkah-langkah pengembangan bahan bacaan menurut Hacker, D., & Sommers, N. (2014), yaitu sebagai berikut:

a. Tentukan Tujuan dan Tujuan

Tentukan tujuan utama bahan bacaan Anda dan siapa target audiensnya. Apakah bahan ini akan digunakan untuk tujuan pendidikan, informasi, hiburan, atau tujuan lainnya

b. Riset Topik

Lakukan riset mendalam tentang topik yang akan Anda bahas dalam bahan bacaan Anda. Gunakan sumber-sumber terpercaya seperti buku, artikel jurnal, situs web akademik, dan sumber-sumber lainnya untuk memahami topik dengan baik.

c. Rencanakan Struktur

Tentukan struktur bahan bacaan Anda. Ini mungkin mencakup pengenalan, badan teks, kesimpulan, dan bagian-bagian tambahan seperti ilustrasi, grafik, atau kutipan.

d. Buat Rangkuman

Buat rangkuman singkat tentang informasi yang akan Anda sertakan dalam bahan bacaan. Ini akan membantu Anda mengorganisir gagasan Anda sebelum menulis.

e. Tuliskan Bahan Bacaan

Mulailah menulis bahan bacaan sesuai dengan struktur yang telah Anda tentukan. Pastikan Anda menyertakan referensi yang relevan saat mengacu pada informasi dari sumber lain.

f. Edit dan Revisi

Setelah menyelesaikan penulisan, lakukan proses penyuntingan dan revisi. Periksa tata bahasa, gaya penulisan, dan pastikan semua informasi relevan telah disertakan dengan baik.

g. Uji Kelayakan

Mintalah teman atau kolega untuk membaca bahan bacaan Anda dan memberikan umpan balik. Ini dapat membantu Anda memperbaiki kekurangan dalam bahan bacaan.

h. Finalisasi

Setelah semua revisi dan penyuntingan selesai, buat versi final bahan bacaan Anda yang siap untuk didistribusikan atau dipublikasikan.

5. Kearifan Lokal

Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa dan warna budaya yang beragam. Situasi itu tidak bisa dilepaskan dengan kondisi lingkungan alam, sejarah perkembangan pengaruh budaya dari luar, maupun perkembangan budaya itu secara internal di dalam komunitasnya. Masalah sejarah pengaruh perkembangan kebudayaan dari luar yang mempengaruhi warna budaya lokal sudah banyak dilakukan pengkajian Lombard (Hadi, 2015).

Pendidikan dalam proses pembelajaran tidak terbatas pada materi yang disediakan oleh pemerintah; Perlu juga diintegrasikan kearifan lokal yang ada di sekitar siswa agar proses pembelajaran lebih efisien, bermakna, dan menyenangkan, serta membentuk karakter siswa yang cinta lingkungan. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai perwujudan bagaimana masyarakat

hidup agar dapat berinteraksi secara efektif baik dengan lingkungan sosial maupun alam (Mayasari, Agustina & Maulana, 2023).

Kemudian menurut Nadlir (2014) dalam tulisannya memandang kearifan lokal adalah sesuatu yang mengajarkan siswa untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Oleh karena itu dalam kurikulum yang dipersiapkan adalah hal sesuai dengan kondisi lingkungan hidup, minat, dan kondisi psikis siswa. Lebih lanjut Nadlir menyatakan model pendidikan berbasis kearifan lokal adalah contoh pendidikan yang memiliki hubungan yang cukup tinggi dengan kecakapan pengembangan hidup yang berdasarkan pada pemberdayaan keterampilan serta potensi-potensi lokal tiap daerah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, kearifan lokal adalah budaya yang mengajarkan siswa untuk selalu lekat dengan situasi konkret dan memiliki hubungan yang cukup tinggi dengan kecakapan pengembangan hidup yang berdasarkan pada pemberdayaan keterampilan serta potensi-potensi lokal tiap daerah.

6. Assamaturu

Menurut Bahasa Bugis, gotong royong disebut juga *Assing-turunan turungan*. Sedangkan menurut Bahasa Makassar, gotong royong disebut sebagai *Assamaturu*'. Secara istilah *Assamaturu*' merupakan nilai yang mengisyaratkan bahwa sumber kekuatan adalah kesepatan bersama. Segala sesuatu yang akan dilaksanakan khususnya yang menyangkut hajat hidup orang banyak harus diputuskan dan disepakati secara bersama karena hal tersebut

yang akan mendorong setiap orang untuk bergerak Bersama (Rahman & Nasruddin, 2022).

Menurut Kahar & Paranoan (Juliani, Sumarlin & Fajrin, 2023) *assamaturu* sendiri merupakan spektrum nilai sipakatau yang memiliki makna saling memanusiaikan. "*sipakalabere*" sama dengan "pujian", yang berarti bahwa orang harus selalu saling memuji dan menghormati untuk menjaga kedamaian dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut *Assamaturu* bermakna mendalam melebihi dari makna gotong royong pada masyarakat yaitu menjunjung nilai tinggi kebersamaan dalam berpikir, merasa dan bekerja untuk mencapai tujuan bersama (Asfar & Asfar 2021).

Sedangkan menurut nursia (Rahman & Nasruddin, 2022). *Assamaturu'* ia mintu anjama – jama. Seperti kerja dilakukan secara bersama – sama. Lebih lanjut menurut sinta (Rahman & Nasruddin, 2022) *Assamaturu* itu sama dengan gotong royong. Jadi *Assamaturu'* itu bisa dibidang kegiatan yang dilakukan banyak orang seperti tetangga, keluarga dan masyarakat sekitar yang mengerjakan suatu pekerjaan secara bersama – sama untuk mempercepat suatu pekerjaan. Dan ini dilakukan murni karena rasa ikhlas saling membantu. Kita juga tidak diberi upah uanglah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bahasa Makassar, "*Assamaturu*" memiliki banyak manfaat dan dampak positif bagi diri individu maupun orang lain. Hal ini dapat dilihat dari interaksi yang ditimbulkan dapat menyebabkan adanya hubungan sebab akibat maupun

hubungan timbal balik yang tentunya bisa saling menguntungkan. Hubungan yang kemudian timbul akibat adanya gotong royong ini tentunya yaitu hubungan saling tolong menolong antar sesama. Hal ini tentunya berdampak pada hubungan silaturahmi dan tentunya meningkatkan sikap kekeluargaan antar masyarakat. Jadi, cukup penting jika kegiatan Assamaturu' atau gotong royong ini perlu untuk dilestarikan dari generasi ke generasi.

7. Aplikasi Heyzine Flipboks

Heyzine flipbooks merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat buku elektronik yang terintegrasi langsung dengan aplikasi canva. Menurut Prasetyono & Hariyono (Wiyono dkk, 2023) Heyzine flipbooks merupakan media yang memiliki efek animasi untuk rangkaian materi dalam bentuk digital buku elektronik yang dapat dibolak-balik seperti buku aslinya. Heyzine adalah sebuah aplikasi yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman flipbook menjadi layaknya sebuah buku biasa (Raharjo dkk, 2022). Selanjutnya menurut Erawati et al (Herdianto dkk, 2023) Heyzine flipbook menjadikan pembelajaran yang interaktif dalam media pembelajaran, karena terdapat efek sebuah animasi bergerak, video, foto dan dapat dimasukkan ke dalam link dalam desainnya. Media pembelajaran buku elektronik dapat diakses online dengan browser yang menampilkan materi foto, audio dan video.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi heyzine flipbooks merupakan aplikasi yang terintegrasi langsung dengan aplikasi canva yang memiliki efek animasi yang bergerak, video, foto dan dapat dimasukkan ke dalam link dalam desainnya aplikasi

Contoh tampilan aplikasi *Heyzine Flipbooks* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Heyzine Flipbooks*

8. Membaca

Menurut Tarigan (Aprinawati, 2018), Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media katakata bahasa tulis. Seelanjutnya menurut syafii (Aprinawati, 2018), membaca adalah suatu proses membangun pemahaman wacana tulis. Dengan membaca kita dapat memahami apa yang telah dituliskan.

Sedangkan menurut Tampubolon (Aprinawati, 2018), membaca adalah suatu proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Membaca adalah suatu kegiatan atau cara dalam mengupayakan pembinaan daya nalar. Kemudian menurut Harjasujana (Aprinawati, 2018), mengemukakan bahwa membaca merupakan proses. Lebih lanjut membaca bukanlah proses yang tunggal melainkan sintesis dari berbagai proses yang

kemudian berakumulasi pada suatu perbuatan tunggal. Membaca diartikan sebagai pengucapan katakata, mengidentifikasi kata dan mencari arti dari sebuah teks.

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau huruf-huruf (Harianto, 2020). Lebih lanjut menurut Soedarsono (Harianto, 2020) mengemukakan bahwa membaca adalah “aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati dan mengingat-ingat.

Anderson (Harras, 2011). secara singkat dan sederhana mencoba mendefinisikan membaca sebagai proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis atau *reading is a recording and decoding process*. Selanjutnya menurut Finnochiaro dan Bonomo (Harras, 2011) mencoba mendefinisikan membaca sebagai proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis (*reading is bringing meaning to and getting meaning from printed or witten material*).

Berdasarkan pendapat diatas dapat simpulkan bahwa membaca bukan hanya sekedar mengenali kata atau huruf, tetapi juga melibatkan pemahaman, interpretasi, dan sintesis informasi dari suatu teks. Kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis seperti membaca huruf, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk mengonstruksi makna dari teks yang dibaca.

9. Pemahaman

Pengertian pemahaman menurut Anas Sudijono (Aprinawati, 2018), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Sedangkan menurut Yusuf Anas (Aprinawati, 2018), yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih-kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya. Lebih lanjut Jika tingkat pemahaman konsep siswa tinggi maka tingkat keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran juga ikut tinggi. Siswa yang menguasai pengetahuan baru dapat memecahkan masalah dengan baik (Febriana, 2023; Nasir et al, 2017).

Selanjutnya menurut Mawaddah & Maryanti (Febriana, 2023) berpendapat jika pemahaman adalah sebuah proses yang berdasarkan keterampilan menjelaskan serta mendefinisikan objek, dapat memberikan prakiraan, contoh dan menerangkannya secara luas dan memuaskan, dapat memberikan gambaran atau jawaban secara kreatif. Hal ini sejalan dengan Sugandi & Benard (Febriana, 2023) berpendapat bahwa pemahaman adalah satu dari tujuan-tujuan dari tiap-

tiap materi yang disalurkan/diajarkan guru, dengan alasan guru menuntun siswa untuk mencapai konsep itu sendiri.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memerkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan.

10. Tingkatan Membaca Pemahaman

Menurut Burns dan Roes (Aprinawati, 2018) ada empat tingkatan dalam membaca pemahaman, yaitu:

a. Pemahaman literal

Pemahaman literal adalah kemampuan memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks. Pemahaman literal merupakan pemahaman tingkat paling rendah. Walaupun tergolong tingkat rendah, pemahaman literal tetap penting, karena dibutuhkan dalam proses pemahaman bacaan secara keseluruhan. Pemahaman literal merupakan prasyarat bagi pemahaman yang lebih tinggi

b. Pemahaman inferensial

Pemahaman inferensial adalah kemampuan memahami informasi yang dinyatakan secara tidak langsung (tersirat) dalam teks. Memahami teks secara inferensial berarti memahami apa yang diimplikasikan oleh informasi-informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks. Dalam hal ini,

pembaca menggunakan informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam teks, latar belakang pengetahuan, dan pengalaman pribadi secara terpadu untuk membuat dugaan atau hipotesis.

c. Pemahaman kritis

Pemahaman kritis merupakan kemampuan mengevaluasi materi teks. Pemahaman kritis pada dasarnya sama dengan pemahaman evaluatif. Dalam pemahaman ini, pembaca membandingkan informasi yang ditemukan dalam teks dengan norma-norma tertentu, pengetahuan, dan latar belakang pengalaman pembaca untuk menilai teks.

d. Pemahaman kreatif

Pemahaman kritis merupakan kemampuan untuk mengungkapkan respon emosional dan estetis terhadap teks yang sesuai dengan standar pribadi dan standar profesional. Pemahaman kreatif melibatkan dimensi kognitif membaca karena berkaitan dengan dampak psikologi dan estetis teks terhadap pembaca. Pemahaman kreatif, pembaca dituntut menggunakan daya imajinasinya untuk memperoleh gambaran baru yang melebihi apa yang disajikan penulis

Dalam penelitian ini yang akan diukur menggunakan bahan bacaan berbasis kearifan lokal yaitu kemampuan membaca pemahaman literal siswa. Pemahaman literal merujuk pada pemahaman teks atau informasi secara harfiah atau sesuai dengan makna kata-kata yang digunakan. Ini melibatkan kemampuan untuk mengartikan dan memahami informasi yang tersirat secara

langsung dari teks, tanpa perlu menafsirkan atau mencari makna yang lebih dalam.

11. Komponen Membaca Pemahaman

Komponen membaca pemahaman dalam jurnal Rertiani (2022), yaitu:

- a. memahami gagasan pokok
- b. mengetahui gagasan dan kalimat penjelas
- c. dapat menyimpulkan bacaan
- d. mengetahui pesan yang terkandung dalam teks bacaan

12. Indikator Membaca Pemahaman Literal

Berikut merupakan indikator membaca pemahaman menurut taksonomi Barret (Khusniatin & Widiyati, 2023), yaitu:

- a. *Recogniton* (Menyatakan)
 - 1) Mampu mengidentifikasi dan menemukan isi bacaan yang berupa fakta seperti nama orang, sifat pelaku, peristiwa atau kejadian serta asal muasal kejadian.
 - 2) Mampu mengidentifikasi karakter pelaku, benda, tempat dan kejadian
- b. *Recall* (Mengingat)
 - 1) Mampu mengidentifikasi dan menemukan sebab akibat terjadinya suatu kejadian
 - 2) Mampu mengkategorikan karakter pelaku, benda tempat, kejadian

B. Penelitian Relevan

Untuk membandingkan dan memahami perbedaan dengan penelitian yang sudah ada, maka peneliti memberikan gambaran perbandingan dengan penelitian

yang terdahulu. Dalam pencarian yang peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang hamper sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, adalah sebagai berikut

1. Ningsih (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Bacaan Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Ende-Lio untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”, dari hasil uji validasi produk bahan bacaan bahasa Inggris berbasis kearifan lokal Ende-Lio oleh ahli materi, ahli bahasa dan media di peroleh kategori Baik dengan skor 90%. Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada aspek pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal.
2. Ayu Wildasari (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Bahan Bacaan Permulaan Dengan Metode Kata Lembaga Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar”, dari hasil uji validasi Penilaian ahli media dengan persentase rata-rata skor 87,5% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli materi dengan persentase rata-rata skor 93,7% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli pengguna (media) dengan persentase rata-rata skor 87,5% dengan kategori sangat layak, dan penilaian ahli pengguna (materi) dengan persentase rata-rata skor 90,6% dengan kategori sangat layak. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada pengembangan bahan bacaan dan perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analyse (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluasi (evaluasi). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan model 4D

3. Riya Mayasari dkk (2023) dalam jurnalnya yang berjudul “*Developing Science Comic Learning Media for Grade IV Elementary School Based on Local Wisdom of South Kalimantan*” adapun persamaan pada penelitian ini yaitu pada model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D. Selanjutnya perbedaannya yaitu pada mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa.

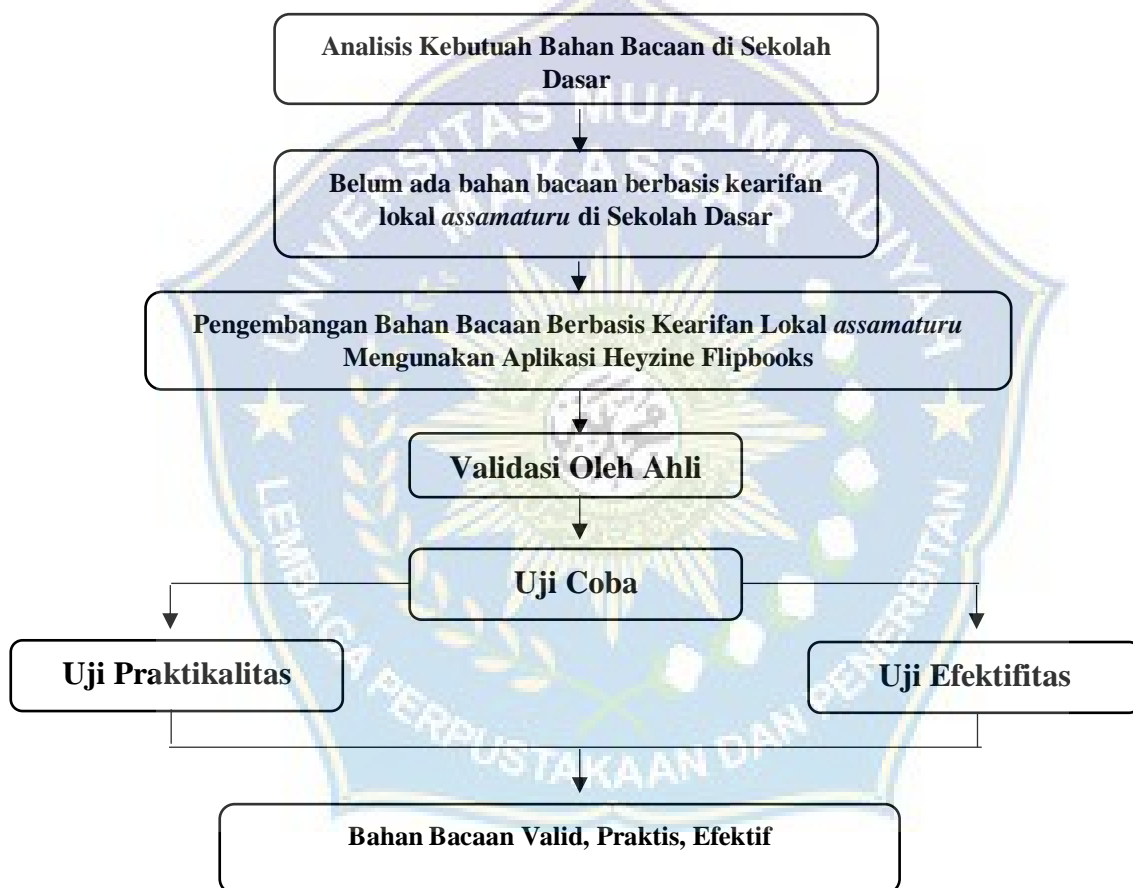
C. Kerangka Pikir

Dalam proses pembelajaran, bahan bacaan merupakan salah satu hal terpenting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya bahan bacaan yang menarik, kreatif dan inovatif mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami secara mendalam mengenai materi didalam bahan bacaan dengan bahan bacaan yang menarik dengan berbasis kearifan lokal *assamaturu*.

Kenyataan di lapangan, membuktikan bahwa Sekolah dasar yang ada Kabupaten Gowa seringkali kurang memiliki bahan bacaan yang mencakup aspek-aspek lokal yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Terlihat dari banyaknya buku teks yang digunakan lebih menekankan pada konteks nasional atau global.

Adapun solusi yang diberikan adalah dengan mengembangkan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzune flipbook* yang terintegrasi dengan *canva*. Prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* ini didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Kemudian setelah itu bahan bacaan diintegrasikan kedalam salah satu aplikasi untuk membuat tampilan bahan bacaan lebih menarik, nama aplikasinya yaitu *Heyzine Flipbooks*. *Heyzine Flipbooks* adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna untuk mengubah PDF menjadi *flipbook* digital interaktif

Setelah itu bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* akan divalidasi oleh dua pakar/validator untuk menguji kelayakan dari bahan bacaan. Kemudian setelah itu dilanjutkan dengan uji kepraktisan dan keefektifan untuk melihat apakah bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan kerangka pikir berikut ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

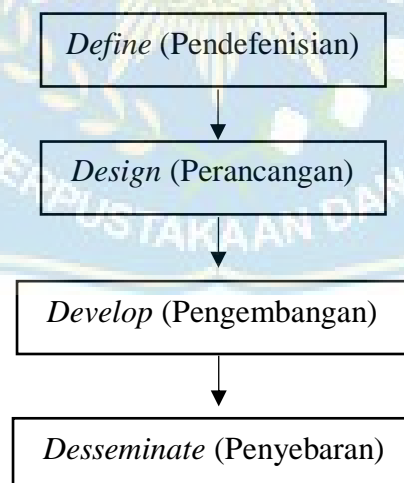
BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan Borg & Gall (Risal et al, 2022:2). Selanjutnya menurut Sugiono (2019:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4- D (*four D models*). Menurut Sugiyono (2008:404) tahap-tahap model 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model 4D

B. Tahapan Penelitian Pengembangan Model 4D

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. Berikut tahapan pengembangan dengan model 4D yang telah dimodifikasi:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran. Adapun uraian pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Awal

Pada kegiatan analisis awal ini bertujuan untuk menganalisis bahan bacaan yang relevan dan sesuai dengan minat siswa sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* penyelesaian masalah dasar.

b. Analisis Peserta didik

Pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis atau menelaah tentang jenis bahan bacaan yang diminati oleh siswa dan juga menganalisis tingkat kemampuan membaca pemahaman literal siswa.

c. Spesifikasi tujuan

Pada tahap ini perumusan tujuan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (TP) Fase B dan indikator pemahaman membaca.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini berisi pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Tujuan pada

tahap perancangan ini adalah untuk merancang suatu bentuk bahan bacaan berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Tujuan pada tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Uraian prosedur pada tahap ini adalah:

a. Pemilihan Media

Pada tahap ini, dilakukan penentuan media yang nantinya akan digunakan untuk mendesain bahan bacaan yang dikembangkan.

b. Perancangan Awal

Pada tahap ini, rancangan awal (*Prototipe*) bahan bacaan akan didesain menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan pada saat tahap pemilihan media.

c. Penyusunan tes

Pada bagian ini, dilakukan penyusunan soal tes yang disesuaikan dengan materi dan indikator membaca pemahaman literal.

3. Tahap Pengembangan (*Develoment*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan bacaan yang telah direvisi berdasarkan komentar, saran dan penilaian dari dosen ahli, guru kelas, uji skala kecil dan uji skala luas. Uraian pada tahap ini adalah:

a. Validasi

Pada tahap ini, validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrument penelitian yang akan dipakai pada saat melakukan penelitian. Instrumen akan di validasi oleh dua dosen pakar atau validator.

b. Revisi I

Revisi I dilakukan setelah tahap validasi oleh validator. Hasil validasi bahan bacaan kemudian digunakan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan yang terdapat pada instrumen penelitian sesuai dengan saran-saran pakar atau validator.

c. Tahap Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini dilakukan uji coba skala kecil ini, melibatkan 10 siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa yang tujuannya untuk menguji coba bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu*

d. Revisi II

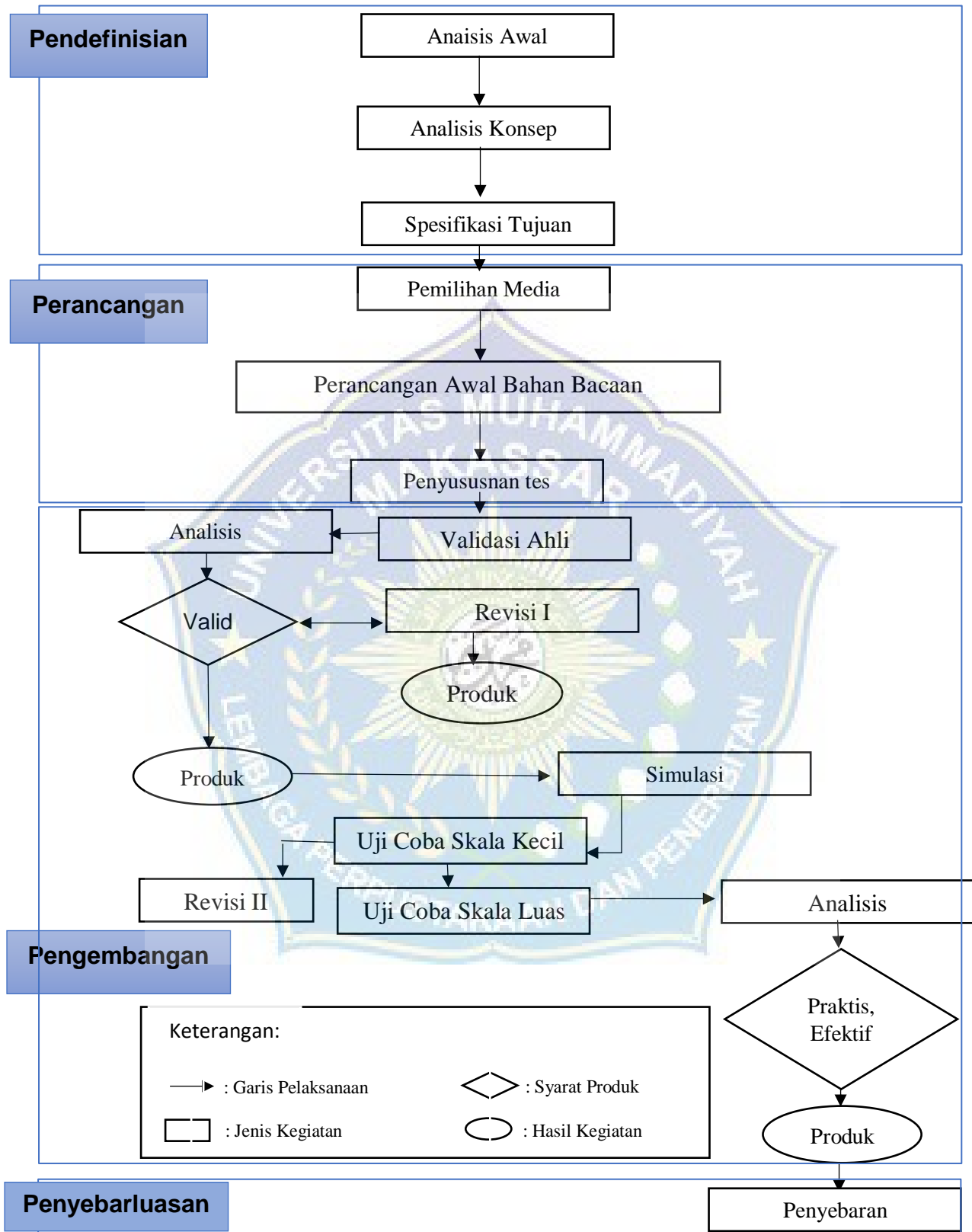
Pada tahap revisi II dilakukan setelah uji coba skala kecil. Apabila hasil revisi I pada uji coba kecil ditemukan kekurangan dan kelemahan bahan bacaan, selanjutnya kekurangan tersebut diperbaiki pada revisi II.

e. Uji Coba Skala Luas

Pada tahap ini bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* akan diuji cobakan secara luas yang melibatkan 30 siswa kelas IV SD Bontokamase Kabupaten Gowa yang tujuannya untuk menguji coba bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu*.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir dari model *4-D*. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* yang telah dikembangkan.



Gambar 3.2 Modifikasi Pengembangan Bahan Bacaan Model 4D

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subyek yang menunjukkan karakteristik dan bobot kategoris yang ditentukan bagi peneliti guna dipelajari.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti merumuskan bahwa populasi ialah segala objek/subjek yang bakal diteliti dan kemudian bakal digeneralisasi untuk menarik kesimpulan didasarkan atas data yang diperoleh.

Populasi pada penelitian ini yakni seluruh siswa kelas IV semester genap SD Negeri Bontokamase pada tahun ajaran 2023/2024

Tabel 3.1 Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	L	P	
IV A	18	12	30
IV B	15	16	31
IV C	18	14	32
IV D	13	17	30

Sumber data Siswa SD Negeri Bontokamase

2. Sampel

Menurut Sugiono (2019) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiono (2019) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan/kriteria tertentu. Adapun kriterianya

yaitu didasarkan pada minat siswa yang tinggi dalam membaca dan juga berdasarkan pada latar belakang budaya yang memiliki hubungan erat dengan kearifan lokal assamaturu.

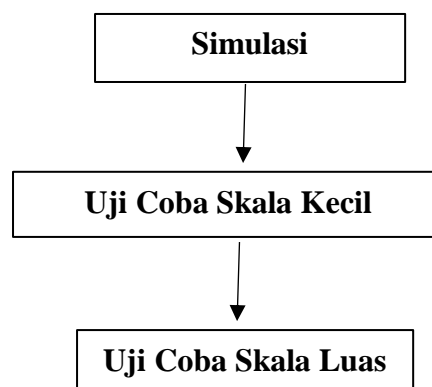
Selanjutnya sampel yang digunakan pada uji coba skala kecil yaitu 10 siswa. Kemudian pada uji coba skala luas yaitu 30 siswa. Total keseluruhan sampel yaitu berjumlah 40 orang terdiri dari 18 Laki-laki dan 22 perempuan. Adapun tabelnya sebagai berikut.

Tabel 3.2 Sampel

Uji Coba	Sampel		Jumlah Siswa
	L	P	
Skala Kecil	5	5	10
Skala Luas	13	17	30
Jumlah Keseluruhan			40

D. Uji Coba Produk

Desain uji coba pengembangan ini yakni pada kegiatan awal dilaksanakan simulasi bahan bacaan di kelas IV SD Negeri Bontokamase Kabupaten Gowa. Selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Berikut ini rancangan uji coba pengembangan bahan bacaan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2. Desain Uji Coba Bahan Bacaan

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi sistematis, terarah dan tersusun dengan baik sesuai dengan keinginan peneliti. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar penilaian atau hasil validasi dari pakar atau validator. Dalam penelitian pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* ini menggunakan 2 pakar atau validator. Kemudian dalam peneilaian pakar atau validator yaitu dengan menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Instrumen ini menggunakan alat ukur dengan 4 skala pengukuran atau dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat baik (nilai = 4), baik (nilai =3), kurang baik (nilai = 2) dan tidak baik (nilai = 1).

2. Angket

Angket respon guru dan peserta didik merupakan instrument yang dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan bahan bacaan yang telah dikembangkan. Instrument penilaian menggunakan skala gutman dengan 2 alternatif jawaban pernyataan yaitu Ya (Nilai = 1) dan Tidak (Nilai = 0). Dengan adanya angket

respon guru dan siswa ini akan menentukan kelayakan bahan bacaan yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran.

3. Tes

Tes ini dirancang untuk mengetahui keefektifan produk bahan bacaan yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah soal yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan siswa setelah membaca bahan bacaan yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Berikut analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*:

1. Analisis Validitas

Untuk memahami analisis validitas bacaan dan instrumen penelitian maka dilakukan uji validasi sesuai dengan penilaian para ahli. Setelah mempelajari produk bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *hayzine flipbooks* yang dibuat peneliti, para ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai bahan bacaan berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi *hayzine flipbooks* yang dikembangkan.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam menganalisis data validasi yakni dengan menggunakan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Instrumen ini menggunakan alat ukur dengan 4 skala pengukuran atau dengan 4 alternatif jawaban, yaitu SS = Sangat Setuju, S=

Setuju, TS = Tidak Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju, uraian dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawab Validator

No	Alternatif jawaban	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2009:93)

Secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Kemudian, desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Setelah skor uji validasi diperoleh maka skor akan dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kevalidan dengan mengadaptasi rumus yang dipaparkan oleh Akbar (2013) adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

V = Presentase Validitas

TSe = Total Skor empiris (jumlah skor maksimal)

TSh = Total skor harapan (jumlah skor penilaian oleh validator)

Karena dalam penelitian ini melibatkan 2 pakar sebagai validator, maka selanjutnya dapat dilakukan validitas gabungan dari hasil analisis kedalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V_1 + V_2}{2} \times 100\%$$

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respon guru dan siswa. Bahan bacaan dapat dikatakan praktis, apabila dapat diterapkan dengan mudah oleh guru, sehingga guru mampu mengelolah pembelajaran di kelas dengan menggunakan bahan bacaan berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal yang dikembangkan minimal berada pada kategori praktis.

Selanjutnya, data hasil dibuat dalam angket persepsi dengan Skala Guttman dengan penilaian *ya* atau *tidak*. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap bahan bacaan yang dikembangkan. Selanjutnya, Skala Guttman dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber: (Sugiyono, 2010)

Perhitungan presentase data yang diperoleh dengan rumus:

$$\text{Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor tiap pernyataan} \times 100}{\text{Jumlah Responden}}$$

Analisis angket respon guru dan siswa dengan kriteria interpretasi skor tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Kriteria Skor

Skor	Kategori
0 – 20	Tidak Praktis
21- 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

Sumber: (Sugiyono, 2010)

3. Analisis Efektivitas

Analisis keefektifan bahan bacaan didasarkan pada pencapaian siswa dalam menyelesaikan tes membaca pemahaman. Nilai minimal pada tes pemahaman membaca adalah 61% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Analisis keefektifan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menghitung skor siswa dari hasil tes pemahan membaca,
2. Menghitung banyaknya siswa yang tuntas atau mendapatkan skor minimal sesuai KKM
3. Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100$$

keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya siswa yang tuntas

n = banyaknya siswa yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun skor ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes membaca pemahaman siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria ketuntasan hasil tes pemahaman membaca siswa

Skor	Kategori
$100x \geq 80$	Sangat Baik
$80 \leq x > 60$	Baik
$60 \leq x > 40$	Cukup
$40 \leq x > 20$	Kurang
≤ 20	Sangat Kurang

Sumber: (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, bahan bacaan yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes pemahan membaca siswa memenuhi kriteria minimal baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penyajian data uji coba berikut ini merupakan deskripsi hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektifitas bahan ajar yang dikembangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka terlebih dahulu dilakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun tahapan pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Penetapan diawali dengan analisis tujuan. Hasil setiap kegiatan pada tahap pendefinisian diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Awal

Pada tahap ini penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa bahwa dalam proses analisis ditemukan dua permasalahan yang pertama di sekolah tersebut belum memiliki bahan bacaan yang mencakup aspek-aspek lokal tentang salah satu budaya masyarakat kabupaten gowa yaitu *assamaturu*. Kedua, tingkat pemahaman membaca siswa masih rendah hal didasarkan analisis awal yang peneliti lakukan bahwa dari 40 siswa kelas IV ada 24 siswa yang masih berada pada kategori cukup tingkat keterampilan membaca berada pada

prosentase 51,00% di mana hasil ini berarti siswa tersebut masih tergolong kurang.

Oleh karena itu, melalui bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* ini dapat menambah literatur bahan bacaan di SD Negeri Bontokamase terkait dengan budaya lokal serta meningkatkan pemahaman membaca literal siswa berdasarkan pada indikator pemahaman membaca taksoni barret.

b. Analisis Peserta didik

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebagai sekolah uji coba bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti. Pada analisis peserta didik, peneliti menelaah tentang jenis bahan bacaan yang diminati serta tingkat pemahaman membaca siswa.

Pada saat proses kegiatan membaca berlangsung, peneliti melihat siswa lebih banyak mengambil buku bacaan seri petualangan yang banyak memuat gambar ilustrasi dan teks yang relatif tidak terlalu panjang. Penggunaan teks yang tidak terlalu Panjang pada bahan bacaan akan membuat siswa lebih tertarik membaca serta membantu siswa memahami isi materi dengan lebih baik dan juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca dengan lebih cepat, karena mereka dapat menyelesaikan bahan bacaan dalam waktu yang lebih singkat.

Pada proses ini peneliti juga menetapkan materi yang akan isi didalam bahan bacaan yang akan dibuat. Dimana peneliti mengangkat tema yaitu

Assamaturu (Gotong royong) berdasarkan hasil analisis bahaan bacaan yang diminati siswa serta sesuai dengan tingkat kemampuan membaca pemahamannya.

c. Spesifikasi tujuan

Perumusan tujuan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (TP) Fase B dan indikator pemahaman membaca. Analisis capaian pembelajaran dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.1 Analisis Capaian Pembelajaran

Elemen Konten	Deskripsi	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Capaian Pembelajaran
Membaca dan Memirsa	Membaca adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefeksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Memirsa merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefeksi sajian cetak, visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam membaca dan memirsa di antaranya kepekaan	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang nama orang, sifat pelaku, benda, tempat peristiwa atau kejadian serta asal muasal kejadian.	Assamaturu (Budaya saling membantu masyarakat dataran tinggi Kabupaten Gowa)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyatakan <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu mengidentifikasi dan menemukan isi bacaan yang berupa fakta seperti nama orang, sifat pelaku, peristiwa atau kejadian serta asal muasal kejadian. b. Mampu mengidentifikasi dan mengurutkan kejadian. 2. Mengingat <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu mengidentifikasi dan menemukan sebab akibat terjadinya suatu kejadian b. Mampu mengkategorikan karakter pelaku, benda, tempat, dan kejadian.

	terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.			
--	---	--	--	--

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis temuan pada studi pendahuluan, selanjutnya dibuat rancangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Adapun tujuan pada tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal, tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

a. Pemilihan Media

Pada proses pembelajaran, media sangat dibutuhkan dalam membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *canva* sebagai media untuk mendesain bahan bacaan dan *heyzine flipbooks* sebagai wadah untuk bahan bacaan dalam pembelajaran. *Heyzine flipbooks* adalah sebuah aplikasi membuat memungkinkan pengguna untuk membuat *flipbook* digital dengan mudah. Dengan *heyzine flipbooks* pengguna dapat mengkonversi file PDF menjadi bentuk *flipbook* melalui *canva*.

b. Perancangan Awal .

Prototipe Bahan bacaan yang akan dirancang menggunakan *canva* yaitu berupa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu*, yakni bahan bacaan berupa *e-book* yang dapat digunakan guru pada saat mengajar secara tatap muka (*face to face*) atau dapat dikatakan secara *offline*, dan bahan ajar ini

dapat digunakan guru secara *online* (dalam jaringan) dengan berbasis aplikasi *heyzine flipbooks* yang didalamnya memperlihatkan gambar, teks dan audio.

c. Penyusunan tes

Pada tahap ini, penyusunan soal tes didasarkan pada isi materi bahan bacaan *assamaturu* dan indikator keterampilan membaca pemahaman menurut taksonomi barret. Soal tes yang berjumlah 25 butir soal pilihan ganda yang terkait dengan isi bahan bacaan *assamaturu* yang nantinya akan diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan bahaan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*.

3. Tahap Pengembangan (Develoment)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* dapat diakses secara *online* oleh siswa pada saat proses pembelajaran. Adapun jumlah pakar atau validator dalam penelitian pengembangan ini adalah 2 orang dosen yang mempunyai keahlian dalam pengembangan bahan bacaan.

a. Validasi

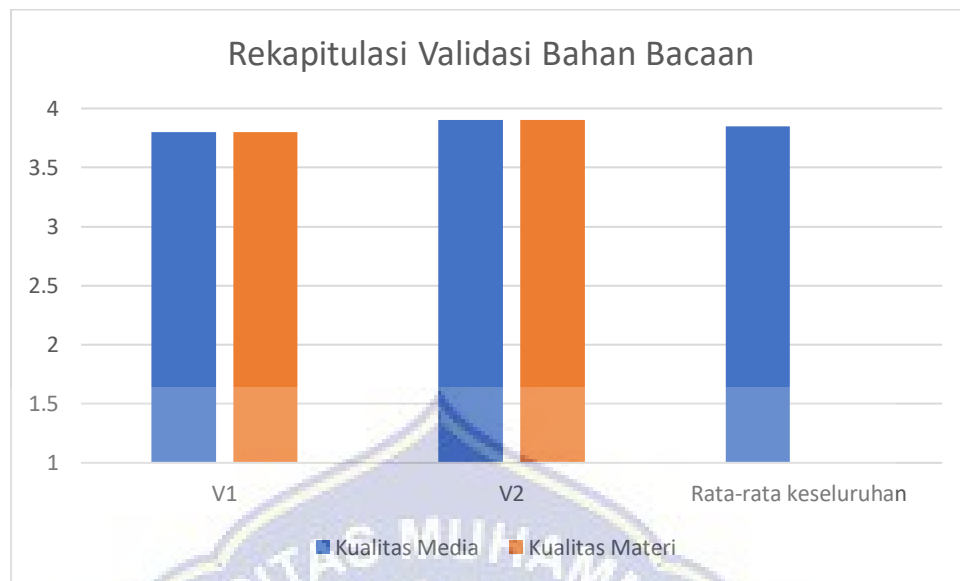
Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian, adapun instrument penelitian yang divalidasi adalah bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*, selain itu peneliti juga memvalidasi angket respon guru dan siswa, modul ajar, dan soal tes membaca pemahaman. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* ini di validasi oleh 2 pakar atau

validator yang ahli materi dan media . Hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawa ini.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Bahan Bacaan

No	Aspek	V ₁	V ₂	Rata-rata	Keterangan
1	Kualitas Media	3,8	3,9	3,8	Valid
2	Kualitas Materi	3,8	3,9	3,9	Valid
Rata-rata keseluruhan				3,8	Valid

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan hasil validasi bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berada dalam kategori valid dengan perolehan skor keseluruhan yaitu 3,8. Untuk setiap aspek diantaranya aspek kualitas media bahan bacaan yang disajikan diperoleh rata-rata 3,8, dengan kategori valid, kemudian dilihat dari aspek kualitas materi bahan ajar diperoleh rata-rata 3,9 dengan kategori valid. Selanjutnya diagram rekapitulasi hasil validasi bahan bacaan dapat dilihat pada diagram batang yang dibawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Bacaan

Berdasarkan diagram rekapitulasi hasil validasi yang dilakukan oleh pakar ahli atau validator 1 dan validator 2 diatas menunjukkan bahwa Bahan bacaan dinyatakan valid dengan nilai rekapitulasi yaitu 3,9.

b. Revisi I

Tahap ini dilakukan setelah tahap validasi oleh validator. Hasil validasi kemudian digunakan untuk memperbaiki kelemahan atau kekurangan pada instrument penelitian. Revisi I dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan instrument yang layak untuk digunakan pada uji coba skala kecil. Adapun beberapa saran perbaikan dari validator ahli materi dan media yaitu, pertama yaitu resolusi gambar dicerahkan untuk bagian teks dialog. Kedua, huruf bahan bacaan diperbesar. Ketiga, Penambahan soal evaluasi didalam bahan bacaan

c. Tahap Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap ini, uji coba skala kecil dilakukan dengan 10 siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan untuk melihat keefektifan bahan bacaan berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Setelah itu uji coba skala kecil, selanjutnya diberikan soal tes pilihan ganda untuk mengetahui kerampilan membaca pemahaman siswa dalam menangkap setiap isi dari bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzone flipbooks*.

d. Revisi II

Revisi II dilakukan setelah uji coba skala kecil. Apabila hasil revisi I pada uji coba terbatas ditemukan kekurangan dan kelemahan bahan bacaan, selanjutnya kekurangan tersebut diperbaiki pada revisi II. Adapun saran perbaikan pada revisi II yaitu pertama, ukuran huruf dalam bahan bacaan diperbesar. Kedua, alur cerita dari bahan bacaan ditambahkan. Hasil revisi II merupakan produk yang lebih baik dan siap digunakan untuk di uji cobakan pada skala yang lebih luas.

e. Uji Coba Skala Luas

Pada tahap ini bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* akan diuji cobakan secara luas yang melibatkan 30 siswa kelas IV SD Bontokamase Kabupaten Gowa yang terdiri dari 13 laki dan 17 perempuan tujuannya untuk melihat keefektifan bahan bacaan yang dikembangkan. Setelah itu siswa akan diberikan soal tes untuk melihat sejauh mana

kemampuan membaca pemahamannya. Adapun tujuan uji coba skala luas yaitu untuk mendapatkan produk bahan bacaan akhir yang layak digunakan dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan oleh siswa di kelas IV.

Setelah dilakukan uji coba uji coba skala kecil, revisi I dan II kemudian uji coba skala luas, selanjutnya dilakukan analisis data hasil agket respon guru dan siswa, kemudian analisi hasil tes pemaman membaca siswa yang tujuannya untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Untuk hasil analisisnya dapat dilihat pada penjelasan yang dibawah ini.

Tujuan utama analisis respon guru adalah untuk mengetahui kepraktisan bahan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* yang dikembangkan. Respon guru dianalisis berdasarkan tempat penelitian yakni di kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Respon Guru

No	Responden	Rata-rata Respon Guru	Presentasi (%)	Keterangan
1	Guru SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa	1	87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon guru adalah 1 dengan presentasi 87% kategori sangat praktis.

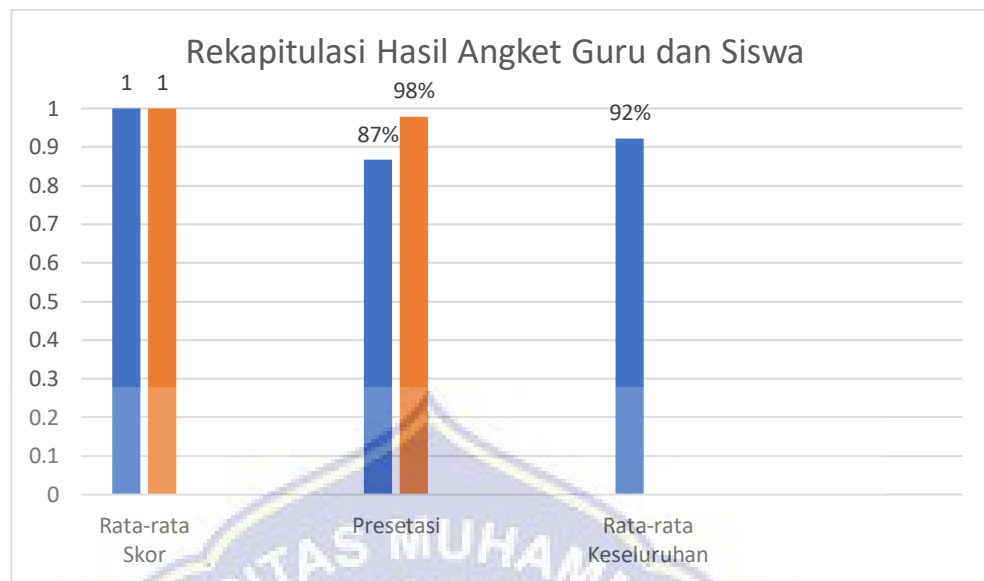
Selanjutnya analisis data respon siswa adalah untuk mengetahui respon kepraktisan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* yang dikembangkan. Respon siswa dianalisis berdasarkan tempat penelitian yakni di kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa

No	Responden	Rata-rata Respon Siswa	Presentasi (%)	Keterangan
1	40 Siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa	1	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan respon siswa adalah 1 dengan presentasi 98% kategori sangat praktis.

Hasil dari respon guru dan respon siswa menunjukkan bahwa pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks*. Adapun hasil respon guru dan siswa dalam pengembangan bahan bacaan dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan diagram rekapitulasi hasil angket respon guru dan siswa di atas menunjukkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan sangat praktis dengan nilai presentasi yaitu 92%.

Selanjutnya uji keefektifan bahan bacaan berbasis kerifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* berdasarkan hasil tes membaca pemahaman siswa Tujuan analisis kemampuan membaca pemahaman adalah untuk mengetahui pemahaman yang dimiliki oleh siswa terkait dengan materi yang ada pada bahan bacaan *assamaturu*.

Adapun hasil tes membaca pemahaman siswa dianalisis adalah sesuai dengan indikator membaca pemahaman dan capaian pembelajaran (CP) yaitu peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang nama orang, sifat pelaku, benda, tempat peristiwa atau kejadian serta asal muasal kejadian.

Bahan bacaan dikatakan efektif jika 80% siswa tuntas. Ketuntasan membaca pemahaman disesuaikan dengan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah yang diteliti. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa adalah 70. Adapun hasil tes membaca pemahaman siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Tes Pemahaman Membaca

Hasil Tes	Uji Skala Kecil	Uji Skala Luas	Keterangan
Skor Tertinggi	100	100	100
Skor Terendah	84	64	74
Tuntas	10	29	20
Tidak Tuntas	-	1	1
Skor Rata-rata	93	87	90

Berdasarkan tabel skor rata-rata tertinggi pada uji skala kecil yaitu yaitu 100, kemudian skor terendah siswa yaitu 84. Selanjutnya skor rata-rata tertinggi pada uji skala luas yaitu yaitu 100, kemudian skor terendah siswa yaitu 64. Secara keseluruhan rata-rata nilai siswa yaitu 87 dengan presentasi ketuntasan 90 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* sangat baik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Dalam tahap ini Penyebaran dilakukan dengan dengan membagikan akses bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine*

flipbooks melalui link dan barcode selain itu hasil pengembangan bahan bacaan ini akan dipublikasikan melalui artikel.

B. Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan membahas mengenai pengembangan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* yang diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Pada masa sekarang, keahlian guru dalam mengembangkan bahan bacaan sangat diperlukan, karena hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran demi tercapainya hasil belajar yang baik, pembentukan karakter peserta didik, dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Menurut Qosim Samsiyah & Cahya, (2018) bahan bacaan adalah dokumen yang memuat informasi pengetahuan ilmiah dengan tujuan untuk kegiatan kultural dan pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut agar mampu membuat atau mengembangkan bahan bacaan yang menarik, kreatif, inovatif dan sesuai dengan karakteristik budaya siswa.

Tentu dengan adanya bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* sangat membantu guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya bahan bacaan ini dapat menumbuhkan semangat membaca siswa. Menurut Kemendikbud (2017) membaca dianggap penting karena sebagai kunci mempelajari ilmu pengetahuan, meningkatkan kemampuan berbahasa dan memperkaya kosakata, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan empati, meningkatkan konsentrasi dan

fokus, mengurangi stres, mengembangkan minat pada hal-hal yang baru dan sebagai hiburan.

Hal ini dapat terlihat, pada saat proses penelitian berlangsung pada peserta didik kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Saat bahan bacaan berbasis kearifan *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* digunakan didalam proses pembelajaran, siswa sangat bahagia dan antusias. Hal ini disebabkan karena belajar dengan menggunakan bahan bacaan *Assamaturu* yang dioperasikan dengan *smartphone* melalui aplikasi *Heyzine Flipbooks* adalah pengalaman baru bagi siswa. Hal ini sejalan dengan transformasi digital dalam pembelajaran tidak hanya mencakup penerapan alat-alat teknologi, tetapi juga melibatkan pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan pemahaman siswa (Jenita dkk, 2023).

Menurut siswa, ini adalah kali pertama belajar dengan seperti ini yakni belajar dengan bantuan alat atau media seperti *smartphone* dan Proyektor (*LCD*) dengan memperlihatkan bahan bacaan melalui aplikasi *Heyzine Flipbooks* yang didalamnya buku cerita bergambar yang dilengkapi audio. Biasanya mereka hanya melakukan kegiatan pembelajaran dengan hanya berbantuan buku cetak bagi sebagai media untuk belajar.

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti menyediakan bahan bacaan tersebut kemudian menjelaskan tatacara mengakses aplikasi *heyzine flipbooks* melalui *smartphone* yang didalam aplikasi terdapat bahan bacaan yang berjudul *Assamaturu*. Dalam bahan bacan tersebut sudah dirancang semenarik mungkin yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti membagikan *link*

akses bahan bacaan yang nantinya akan dibaca oleh siswa. Kemudian peneliti menjelaskan langkah-langkah mengoperasikan bahan bacaan yang ada didalam aplikasi *Heyzine Flipbooks* tersebut. Setelah itu, peneliti mengarahkan siswa membaca dan mencermati setiap isi bahan bacaan tersebut.

Selanjutnya peneliti akan membahas mengenai hasil dari keempat rumusan masalah sebelumnya, yaitu bagaimana prototipe bahan bacaan, kevalidan bahan bacaan, bagaimana kepraktisan bahan bacaan, dan bagaimana efektifitas bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* pada siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Berikut ini akan dibahas mengenai hasil penelitian tersebut.

1. Prototipe Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal Assamaturu

Prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* ini didesain menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang sangat populer, digunakan baik oleh pemula maupun profesional untuk membuat berbagai jenis materi visual. *Canva* memungkinkan pengguna untuk mendesain segala sesuatu, salah satunya *e-book* yang dimana desain *e-book* yang dibuat di *canva* bisa langsung diintegrasikan kedalam salah satu aplikasi untuk membuat tampilan bahan bacaan lebih menarik, nama aplikasinya yaitu *Heyzine Flipbooks*. *Heyzine Flipbooks* adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan pengguna untuk mengubah PDF menjadi *flipbook* digital interaktif

Selanjutnya adapun isi cerita dalam bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* yaitu menggambarkan semangat gotong royong dan saling

membantu antar dua desa di dataran tinggi Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Sebuah kelompok anak-anak dari Desa Baturappe, yaitu Tenri, Besse, Aco, dan Andi, mendengar bahwa tetangga mereka di Desa Berutallasa menghadapi kesulitan bertani akibat kekeringan. Mereka memutuskan untuk membantu dengan berbagi pengetahuan dan sumber daya pertanian, membawa bibit padi yang tahan kekeringan dan mengajarkan teknik-teknik baru dalam bertani. Petualangan mereka tidak hanya memperkuat hubungan antar desa tetapi juga mengajarkan mereka tentang pentingnya kerja sama dan kebersamaan dalam menghadapi tantangan. Adapun protipe bahan bacaan ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.3 Prototipe Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu*

2. Validitas Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu*

Validasi bahan bacaan bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan pada tahap uji coba nantinya. Proses ini melibatkan ahli materi dan media yang memiliki pengetahuan mendalam tentang konten yang relevan dan cara penyampaian yang efektif. Dengan melakukan validasi, kita dapat mengevaluasi keakuratan informasi yang disampaikan, keterkaitan materi dengan kurikulum yang berlaku, serta daya tarik visual yang mendukung pembelajaran. Selain itu, validasi membantu dalam mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan yang mungkin ada dalam bahan bacaan berbasis kearifan lokal, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum materi digunakan secara luas oleh siswa. Ini sangat penting untuk memastikan bahwa bahan bacaan tidak hanya informatif, tetapi juga mudah dipahami dan menarik bagi pembaca.

Proses validasi juga melibatkan pengujian keterbacaan bahan bacaan. Keterbacaan adalah aspek penting yang memastikan bahwa materi dapat dipahami dengan mudah oleh target pembaca. Ahli materi sering dilibatkan dalam tahap ini untuk mengevaluasi penggunaan bahasa, struktur kalimat, dan kompleksitas kata yang digunakan. Dengan demikian, kita dapat memastikan bahwa bahan bacaan tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga sesuai dengan kemampuan dan tingkat pemahaman siswa.

Tidak kalah penting, validasi bahan bacaan juga harus memperhatikan aspek visual dan desain. Desain yang menarik dan tata letak yang teratur dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pembaca. Ahli media biasanya terlibat dalam mengevaluasi elemen-elemen visual seperti ilustrasi, foto, warna, dan

tipografi. Penggunaan visual yang tepat dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang disampaikan dan membuat bahan bacaan lebih menarik dan interaktif. Selain itu, aspek ergonomis seperti ukuran teks dan spasi antar paragraf juga harus diperhatikan untuk memastikan kenyamanan membaca.

Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan Valid. Adapun hasil penelitian berdasarkan tabel validasi bahan bacaan diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,8 dengan kategori valid, selanjutnya tabel hasil validasi modul ajar diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,5 dengan kategori valid, kemudian tabel hasil kisi-kisi dan tes diperoleh rata-rata keseluruhan 3,8 dengan kategori valid, tabel hasil validasi angket respon guru diperoleh rata-rata keseluruhan 3,8 dengan kategori valid dan tabel hasil validasi angket respons siswa dengan rata-rata keseluruhan 3,6 dengan kategori valid. Jadi, dari 5 hasil validasi dapat di rata-ratakan dengan nilai 3,7 dengan kategori valid.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* dinyatakan valid sehingga bahan bacaan ini dapat diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Bontokamase Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun beberapa saran perbaikan dari validator ahli materi dan media yaitu, pertama yaitu resolusi gambar diceraikan untuk bagian teks dialog. Kedua, huruf bahan bacaan diperbesar. Ketiga, tambahkan soal evaluasi didalam bahan bacaan.

3. Kepraktisan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu*

Tujuan utama analisis respon guru dan siswa adalah untuk mengetahui respon terkait produk bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* yang dikembangkan. Karena pada hakikatnya bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* dapat dinyatakan praktis apabila hasil angket respons guru dan angket respons peserta didik telah mencapai hasil yang signifikan.

Selain itu, dari uji kepraktisan bahan bacaan berdasarkan angket respon guru dan siswa adalah untuk mengevaluasi sejauh mana bahan bacaan tersebut efisien digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui angket, guru dan siswa dapat memberikan masukan mengenai aspek-aspek seperti kejelasan materi, relevansi konten, serta kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Informasi ini sangat berguna untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan bahan bacaan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian untuk meningkatkan kualitas dan kegunaannya.

Kemudian, uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur sejauh mana bahan bacaan tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa. Angket respon memungkinkan guru dan siswa menyampaikan pendapat mereka tentang daya tarik bahan bacaan, baik dari segi visual maupun isi. Bahan bacaan yang praktis dan menarik diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini penting karena motivasi belajar yang tinggi dapat berdampak positif pada hasil pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor yaitu 1 dengan persentase 89% berada pada kategori sangat praktis, dan hasil respons siswa dengan rata-rata skor 1 dengan persentase 87% berada pada kategori sangat praktis, sehingga bahan bacaan yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat praktis dengan beberapa saran terkait perbaikan yaitu pertama, ukuran huruf dalam bahan bacaan diperbesar. Kedua, alur cerita dari bahan bacaan ditambahkan.

4. Keefektifan Bahan Bacaan Berbasis Kearifan Lokal *Assamaturu*

Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* berbantuan aplikasi *heyzine flipbooks* dapat dinyatakan efektif, hal ini ditinjau berdasarkan hasil tes membaca pemahaman. Adapun tujuannya yaitu untuk menganalisis kemampuan membaca pemahaman siswa terkait dengan materi yang ada pada bahan bacaan *assamaturu*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil bahwa bahan bacaan yang digunakan dapat memberikan efek yang sangat baik bagi siswa, hal ini terlihat dari tingkat pemahaman membaca siswa yang meningkat. Hal didasarkan pada tabel skor rata-rata tertinggi pada uji skala kecil yaitu yaitu 95, kemudian skor terendah siswa yaitu 40. Selanjutnya skor rata-rata tertinggi pada uji skala luas yaitu yaitu 100, kemudian skor terendah siswa yaitu 65. Secara keseluruhan rata-rata dengan 90 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* sangat baik dalam

meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

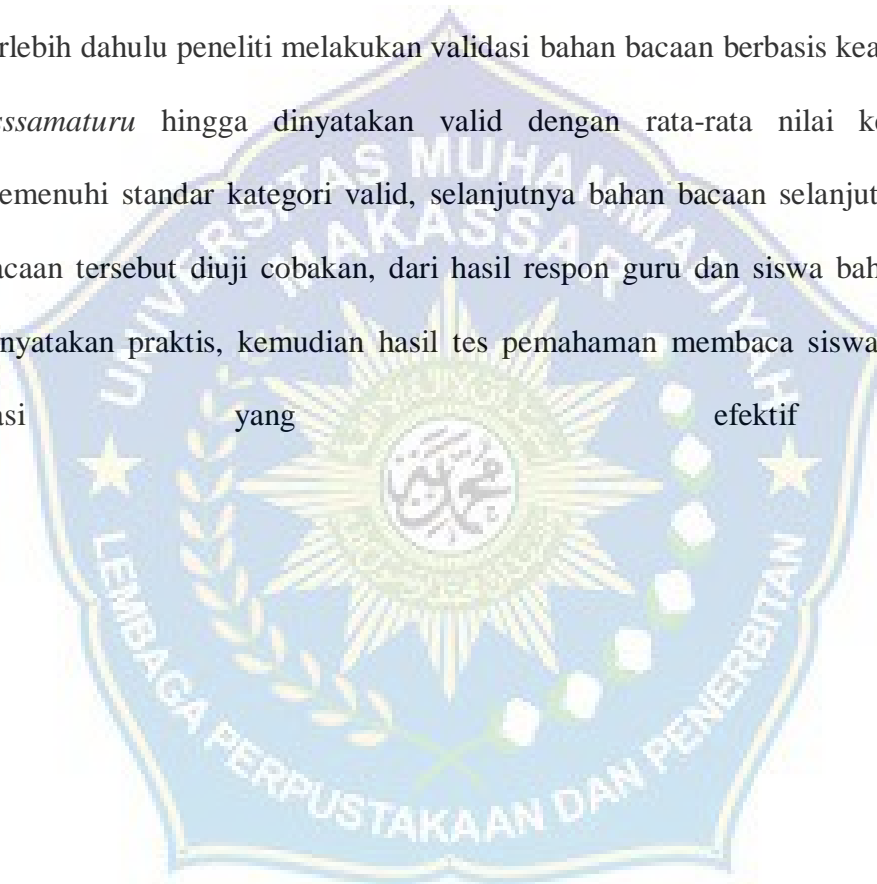
Pembahasan diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ninsih (2022) dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Bahan Bacaan Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Ende-Lio untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Dengan hasil penelitian prototipe bahan bacaan Bahasa Inggris berbasis kearifan lokal Ende-Lio yang dikembangkan adalah dalam bentuk modul. selanjutnya menunjukkan bahwa hasil uji validasi ahli materi, ahli bahasa dan media terhadap modul yang dikembangkan berada pada kategori valid. Kemudian, hasil uji kepraktisan baik dari segi mahasiswa maupun dosen pengampuh bahwa modul berada pada kategori sangat praktis dan pada tahap uji coba bahan bacan dinyatakan efektif.

Kemudian selanjutnya penelitian dari Ayu wildasari (2022) dengan judul pengembangan bahan bacaan permulaan dengan metode kata lembaga pada siswa kelas I sekolah dasar. Dengan hasil penelitian yaitu hasil validasi dari validator ahli media dengan kategori sangat valid dan validator dari ahli materi diperoleh kategori sangat valid. Selanjutnya untuk hasil respon siswa dan guru diperoleh kategori sangat prakti dan untuk tahap uji bahan bacaan dinyatakan sangat efektif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riya mayasari dkk (2023) dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis komik sains kelas IV SD berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan . dengan hasil penelitian yaitu hasil validasi diperoleh hasil dengan kategori sangat valid. Selanjutnya

untuk respon guru dan siswa diperoleh dengan hasil sangat praktis dan uji coba diperoleh hasil dengan kategori efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* sebelum dilakukannya uji coba skala kecil dan luas, terlebih dahulu peneliti melakukan validasi bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* hingga dinyatakan valid dengan rata-rata nilai keseluruhan memenuhi standar kategori valid, selanjutnya bahan bacaan selanjutnya bahan bacaan tersebut diuji cobakan, dari hasil respon guru dan siswa bahan bacaan dinyatakan praktis, kemudian hasil tes pemahaman membaca siswa diperoleh hasil yang efektif .



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan uji coba produk terkait bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks*, maka peneliti menyimpulkan bahwa

1. Prototipe bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* ini didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Kemudian untuk pengujian bahan bacaan menggunakan aplikasi *heyzine flipbooks*. Selanjutnya bahan bacaan tersebut akan dianalisis kevalidan, kepraktisan dan keefektivan.
2. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji validasi bahan bacaan nilai validator 1 dan validator 2 dengan rata-rata nilai keseluruhan 3,7 dengan kategori valid.
3. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji kepraktisan angket respons guru siswa dengan rata-rata skor 1 dengan persentase 87% berada pada kategori sangat praktis.
4. Bahan bacaan berbasis kearifan lokal *Assamaturu* berbantuan aplikasi *Heyzine Flipbooks* dinyatakan efektif. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV dimana secara keseluruhan skor rata-rata 90.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka ada beberapa hal yang disarankan yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan bahan bacaan ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan bahan bacaan berbasis kearifan lokal yang lebih menarik dengan cakupan materi yang lebih luas.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi metode pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* yang mendukung peningkatan keterampilan pemahaman membaca siswa.
3. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan ahli budaya lokal dan ahli pendidikan untuk memastikan bahwa bahan bacaan yang dikembangkan sesuai dengan nilai-nilai budaya dan kebutuhan pembelajaran siswa.
4. Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan yaitu materi yang disajikan didalam bahan hanya cukup untuk satu kali pembelajaran. Kemudian untuk mengakses aplikasi *heyzine flipbooks* membutuhkan jaringan internet. Selanjutnya untuk sampel penelitian terbatas hanya disatu sekolah saja. Berdasarkan dari beberapa kekurangan ini saya sebagai peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti terkait bahan bacaan berbasis kearifan lokal *assamaturu* dapat menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989-992. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i5.6337>
- Alamsah, D., Arif, T. A., & Haslinda, H. (2023). Pengaruh Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 119-126. Doi: <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.2478>
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140-147. Doi: <https://media.neliti.com/media/publications/278057-penggunaan-model-peta-pikiran-mind-mappi-a5c8a045.pdf>
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358-366. Doi: <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2021). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Local Wisdom. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(5), 687-698. Doi: <https://doi.org/10.53625/jirk.v1i5.461>
- Booth, W. C., Colomb, G. G., & Williams, J. M. (2008). *The craft of research* (3rd ed.). University of Chicago Press.
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan : Kuantitatif & kualitatif*. Depok: Rajawali Press.
- Febriana, R. (2023). Implementasi Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 73-86. Doi: <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2475>
- Firdiawan, Y., Cahyani, B. H., Nisa, A. F., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Multiliterasi Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4613-4624. Doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11096+>
- Hacker, D., & Sommers, N. (2014). *A Writer's Reference* (8rd ed). Bedford/St. Martin's

- Hadi, N. (2015). Pengembangan Bahan Bacaan Berbasis Pendidikan Multi Kultural, Religi Komunitas Pegunungan: Studi Kasus Pada Masyarakat Terunyan Di Gunung Batur, Tengger Di Gunung Bromo Dan Kinahrejo Di Lereng Merapi. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 8(1), 25-40. Diperoleh dari https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+bahan+bacaan+berbasis+pendidikan+multi+kultural%2C+religi+komunitas+pegunungan%3A+Studi+kasus+pada+masyarakat+terunyan+di+gunung+batur%2C+tengger+di+gunung+bromo+dan+kinahrejo+di+lereng+merapi.&btnG=
- Harras, K. A. (2011). Hakekat Membaca. *Jakarta: Depdikbud PPGLTP*. Diperoleh dari http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196401221989031KHOLID_ABDULLAH_HARRAS/Bahan2_Kuliah/Makalah/METODE%20SQ3R.pdf
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. Doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Herdianto, F., Prayito, M., & Yuliana, V. A. (2023, July). 50. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Flipbook Kelas IV SD 1 Payaman Kudus. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 448-454). Diperoleh dari <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/3946-Article%20Text-12948-1-10-20230904.pdf>
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 1(1), 66-71. Diperoleh dari <https://prosiding.amalinsani.org/index.php/semnas/article/view/8/18>
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121-13129. Doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.23614>
- Juliani, J., Sumarlin, S., & Fajrin, F. (2023). Management Of Village Funds In Efforts For The Welfare Of Village Communities In The Frame Of Sipakator Assamaturu Na Sipakalabber. *ISAFIR: Islamic Accounting and Finance Review*, 4(1), 72-91. Doi: <https://doi.org/10.24252/isafir.v4i1.34763>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara. Dikutip dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UZ9OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pengembangan+bahan+ajar&ots=Wp9GUtP1iu&sig=d2_UloxndryIqb

[BZCS_D4_uZe4&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengembangan%20bahan%20ajar&f=false](#)

- Lukman, F. A., Arif, T. A., & Asnidar, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode Sustained Silent Reading Di Kelas IV UPT SPF SD Inpres Kelapa Tiga 1 Makassar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 1(5), 198-210. Doi: <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.274+>
- Maulida, N. (2018). Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD. *Lingua: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 101-101. Doi: <https://doi.org/10.30651/lf.v2i1.1207>
- Mayasari, R., Agustina, L., & Maulana, R. (2023). Developing Science Comic Learning Media for Grade IV Elementary School Based on Local Wisdom of South Kalimantan. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 58-66. Doi: <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i1.6206>
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174-174. Doi: <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Nasikhah, J., Zairozie, A. Z., & Djeni, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Smart Book Berbantuan Book Creator Tingkat SMP Ditinjau Dari Segi Kevalidan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(2), 15-22. Doi: <https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i2.4067>
- Ningsih, N., & Kara, Y. M. K. (2022). Pengembangan Bahan Bacaan Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Ende-Lio Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 289-297. Doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1719>
- Nukman, Y. E., & Setyowati, E. C. (2021). Buku panduan guru Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemendibud.
- Nukman, Y. E., & Setyowati, E. C. (2021). Buku siswa Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemendibud.
- Puspitasi, V. & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education And Development*,

8(4), 310-310. Diperoleh dari
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2173/1122>

Rahman, R., & Nasruddin, W. (2022). Perubahan Nilai Assamaturu pada Masyarakat Bugis Makassar (Studi Kasus Di Desa Sunggumanai Dusun Japing Kab. Gowa). *SOSIORELIGIUS*, 7(2), 23-36. Diperoleh dari
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/33753-Article%20Text-99426-2-10-20230111.pdf>

Risal, Z., Hakim, R., Abdullah, R.A. (2022). Metode penelitian dan pengembangan: Research and development (r&d). Malang: *Literasi Nusantara Abadi*.

Saidin, M., & Majid, L. A. (2012). Pembentukan jati diri kanak-kanak melalui bahan bacaan bahasa Malaysia. *Jurnal Hadhari: An International Journal*. 4 (1). 77-22. Diperoleh dari
<https://oarep.usim.edu.my/jspui/bitstream/123456789/18277/1/PEMBENTUKAN%20JATI%20DIRI%20KANAKKANAK%20MELALUI%20BAHAN%20BACAAN%20BAHASA%20MALAYSIA.pdf>

Samsiyah, N., & Cahya, W. A. (2018). Analisis tekstual dan kontekstual dalam bahan bacaan literasi bahasa jawa SD kelas 4 di Kabupaten Madiun. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 5(2). 185-203. DOI:
<https://doi.org/10.26740/paramasastra.v5n2.p%25p>

Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: *Alfabeta*

Sugiono. (2019). Metode penelitia: Kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: *Alfabeta*.

Sulfasyah, S., Ernawati, E., & Fatmawati, F. (2022, January). Profil Pengajaran Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Siapkah Mengantar Siswa Menuju Society 5.0?. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Tika, Z., Syam, M. R., & Rosdiana, Z. (2008). Profil raja-raja Gowa. *Perusahaan Daerah "Karya" Gowa*.

Widoyoko. P.E . (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*.

- Wildasari, A. (2022). Pengembangan Bahan Bacaan Permulaan Dengan Metode Kata Lembaga Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 101-110. Doi:<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.36+>
- Wiyono, C., Baiduri, B., & Zukhrufurrohmah, Z. (2023). Development of an E-Pocketbook to Develop Critical Thinking Skills and Problem-Solving Ability. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 7(4), 1026-1042. Diperoleh dari <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/16270-60780-2-PB.pdf>

