

**PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
*KVISOFT FLIPBOOK MAKER***



SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**DITA ADISTIA
NPM : 1411100030**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN KOMPILASI CERITA RAKYAT LAMPUNG
BERMUATAN KARAKTER BERBASIS APLIKASI
*KVISOFT FLIPBOOK MAKER***

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

DITA ADISTIA
NPM : 1411100030

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing 2 : Antomi Saregar, M.Pd, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk seseorang memahami, menjaga, dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang ada. Salah satu upaya pembentukan karakter atau watak peserta didik terutama di daerah Lampung adalah dengan cara mengenalkan karya-karya sastra yang ada di Lampung pada anak-anak yang banyak terdapat nilai-nilai moral didalamnya sehingga dapat menunjang pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall yang dapat membantu menunjang pendidikan karakter, menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Model Borg and Gall yang di gunakan terdiri dari tujuh langkah pengembangan yakni potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Instrumen pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket kuesioner skala likert 1-5 dengan analisis data deskriptif kuantitatif dan presentase. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa kompilasi cerita rakyat lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan melalui beberapa tahapan yakni mendesain tampilan awal produk menggunakan microsoft word, mendesain lembaran-lembaran cerita rakyat lampung sesuai dengan isi cerita, dan mengaplikasikannya menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker*. Hasil dari pengujian validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 95,00%, validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 91,70%, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 97%, uji coba sekala kecil di MIN 5 Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 93,87%, uji coba sekala besar di SD Islam As-Salam Bandar Lampung dengan rata-rata penilaian sebesar 87,66%, dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.