

## MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

### Digital Flipbook Media Based on Local Wisdom to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students

Yohana Dilafatul Hamidah, Karimatus Saidah, Wahid Ibu Zaman

Universitas Nusantara PGRI Kediri

yohanadilaaa@gmail.com; karimatussaidah@unp.ac.id

#### Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 10, 2026	Jun 7, 2026	Jun 19, 2026	Jun 24, 2026

#### Abstract

Students' low understanding of historical relics and the limited connection between the material and the surrounding cultural environment indicate the need for learning media that are contextual, engaging, and relevant to elementary school students' learning experiences. This study aims to develop a Digital Flipbook based on Kediri local wisdom and to test its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes on historical relics material in fifth-grade elementary school. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 37 fifth-grade students at SDN Sukorame 2 Kediri City, including 10 students in the limited trial and 27 students in the broad trial. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests through pretest and posttest. The results of the study show that the Digital Flipbook based on Kediri local wisdom obtained a validity level of 94% in the highly valid category. The

practicality of the media was shown by teacher responses of 94% and student responses of 93%, both of which were in the highly practical category. The students' mean score increased from 64.81 in the pretest to 91.85 in the posttest. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value of 0.001 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant improvement in learning outcomes after the use of the media. The conclusion of the study affirms that the Digital Flipbook based on Kediri local wisdom is valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes on historical relics material in fifth-grade elementary school. The implications of this study indicate that digital learning media based on local wisdom can serve as an alternative form of contextual learning that supports improved learning outcomes while introducing and preserving regional cultural heritage among students.

**Keywords:** Digital Flipbook; Kediri Local Wisdom; Historical Relics; Learning Outcomes; Elementary School

**Abstrak:** Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi peninggalan sejarah serta terbatasnya keterkaitan materi dengan lingkungan budaya sekitar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Flipbook Digital* berbasis kearifan lokal Kediri serta menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 37 siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri, meliputi 10 siswa pada uji coba terbatas dan 27 siswa pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flipbook Digital* berbasis kearifan lokal Kediri memperoleh tingkat validitas sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respons guru sebesar 94% dan respons siswa sebesar 93%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,81 pada *pretest* menjadi 91,85 pada *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan media. Simpulan penelitian menegaskan bahwa *Flipbook Digital* berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah kelas V sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran kontekstual yang mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus pengenalan dan pelestarian warisan budaya daerah kepada peserta didik.

**Kata Kunci:** *Flipbook Digital*; Kearifan Lokal Kediri; Peninggalan Sejarah; Hasil Belajar; Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi menuntut adanya inovasi

pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari (Arsyad, 2016). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Daryanti et al., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi dalam satu kesatuan yang menarik. Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah flipbook digital yang memiliki tampilan menyerupai buku cetak namun lebih interaktif dan mudah diakses melalui perangkat elektronik (Musafanah & Saputra, 2017).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pengaitan materi dengan kehidupan nyata peserta didik (Faiz et al., 2023). Salah satu materi yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari adalah materi peninggalan sejarah. Pembelajaran mengenai peninggalan sejarah bertujuan untuk mengenalkan siswa pada warisan budaya bangsa serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya yang dimiliki setiap daerah (Faizah, 2017). Selain itu, pemahaman terhadap peninggalan sejarah dapat membantu peserta didik memahami hubungan antara kehidupan masa lalu dengan kondisi masyarakat saat ini serta membentuk identitas budaya dan rasa nasionalisme sejak dini (Fakhrurrazi, 2018). Pembelajaran peninggalan sejarah akan menjadi lebih bermakna apabila dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa melalui pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan pengetahuan dan nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat serta diwariskan secara turun-temurun sebagai pedoman dalam kehidupan (Saidah et al., 2020). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengenal budaya daerahnya sendiri sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk melestarikannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sukorame 2, diketahui bahwa pembelajaran IPAS pada materi peninggalan sejarah masih menghadapi berbagai kendala. Guru masih memanfaatkan metode ceramah dan media yang digunakan terbatas pada buku teks. Materi peninggalan sejarah yang terdapat dalam buku ajar bersifat umum dan

belum banyak mengaitkan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik, khususnya peninggalan sejarah yang ada di Kediri. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias selama pembelajaran, cenderung pasif, dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, latihan soal pada buku teks sering kali tidak sinkron dengan materi bacaan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menjawab soal yang diberikan. Rendahnya variasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Hasil analisis dokumen berupa nilai Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) siswa kelas V SDN Sukorame 2 menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial masih tergolong rendah. Dari 27 siswa, sebanyak 37% siswa memperoleh nilai di bawah standar kompetensi minimum, sedangkan hanya 63% siswa yang memperoleh nilai di atas standar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi peninggalan sejarah masih belum optimal. Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan informasi sejarah dengan konteks nyata yang ada di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran flipbook digital. Flipbook digital merupakan media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang dapat memadukan teks, gambar, video, serta animasi sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Musafanah & Saputra, 2017). Selain itu, flipbook digital dapat diakses melalui smartphone maupun komputer sehingga lebih praktis digunakan dalam pembelajaran (Wahyuliani et al., 2016). Penggunaan flipbook juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun berkelompok (Rahmawati et al., 2017). Pengembangan flipbook digital yang dipadukan dengan kearifan lokal Kediri diharapkan dapat membantu siswa memahami materi peninggalan sejarah secara lebih konkret sekaligus memperkenalkan budaya daerah yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar flipbook

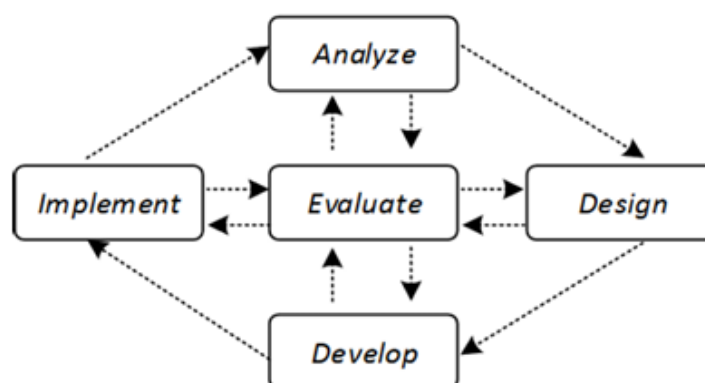
pada materi gaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan penelitian tersebut, beberapa penelitian lain juga menunjukkan bahwa media digital berbasis visual dan interaktif mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum banyak mengintegrasikan unsur kearifan lokal daerah secara spesifik dalam materi pembelajaran. Selain itu, media yang dikembangkan masih memuat konten yang bersifat umum sehingga belum mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik secara kontekstual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri yang memuat berbagai peninggalan sejarah daerah, seperti situs sejarah, candi, artefak, serta nilai budaya masyarakat Kediri yang berkaitan dengan pelestarian warisan budaya. Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran dipilih karena mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih dekat dengan lingkungan mereka sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, flipbook digital ini juga menjadi sarana untuk memperkuat identitas budaya serta mendukung pelestarian warisan sejarah daerah Kediri. Dengan tampilan yang interaktif dan mudah diakses melalui perangkat digital, media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal pada materi peninggalan sejarah untuk siswa kelas V SDN Sukorame 2. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media flipbook digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018). Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.



Gambar 1. Model ADDIE

(Sugihartini & Yudiana, 2018)

Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara dengan guru kelas V, dan analisis hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) siswa. Analisis difokuskan pada permasalahan pembelajaran IPAS materi peninggalan sejarah, karakteristik siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik. Tahap *design* meliputi perancangan isi, tampilan, struktur materi, tujuan pembelajaran, serta penyusunan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri yang memuat materi peninggalan sejarah di lingkungan sekitar siswa. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk flipbook digital serta melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas V B dan uji coba luas kepada 27 siswa kelas V A SDN Sukorame 2. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, serta hasil belajar siswa untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas V, dan 37 siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, penyebaran angket respons guru dan siswa, serta pemberian tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal tes hasil belajar pada materi peninggalan sejarah berbasis kearifan lokal Kediri.

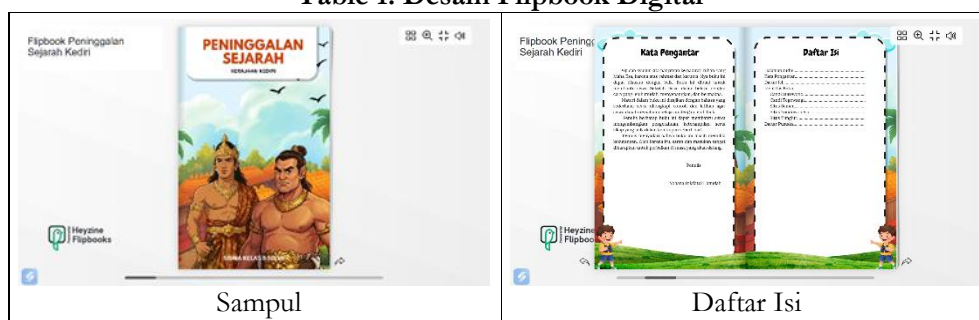
Data kevalidan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan kategori sangat valid pada rentang 81%–100%, valid 61%–80%, cukup valid 41%–60%, kurang valid 21%–40%, dan sangat kurang valid 0%–20% (Riduwan, 2018). Data kepraktisan

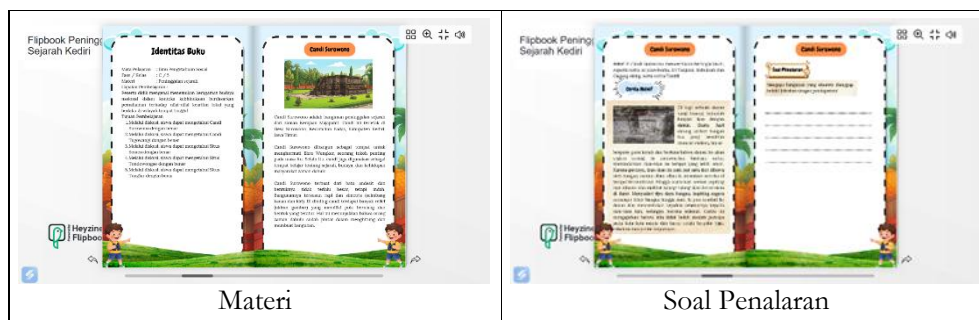
dianalisis berdasarkan persentase angket respons guru dan siswa dengan kategori sangat praktis pada rentang 81%–100%, praktis 61%–80%, cukup praktis 41%–60%, kurang praktis 21%–40%, dan sangat kurang praktis 0%–20%. Sementara itu, data keefektifan dianalisis melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest setelah penggunaan flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

## HASIL

Pengembangan media pembelajaran Flipbook Digital berbasis kearifan lokal diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V, dan studi dokumentasi di SDN Sukorame 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, materi yang terdapat dalam buku teks belum banyak mengaitkan peninggalan sejarah dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga pembelajaran kurang kontekstual.

Table 1. Desain Flipbook Digital





Media pembelajaran Flipbook Digital berbasis kearifan lokal Kediri yang memuat materi peninggalan sejarah berupa Candi Surowono, Candi Tegowangi, Situs Semen, Situs Tondowongso, dan Situs Tunglur. Media dilengkapi dengan gambar, cerita relief, materi kontekstual, serta soal penalaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk Flipbook digital ini dikembangkan melalui tahapan ADDIE dan divalidasi sebelum digunakan dalam pembelajaran

**Table 2. Hasil Validasi Media Flipbook Digital**

Validator	Presentase (%)	Kategori
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Rata-Rata	94%	Sangat Valid

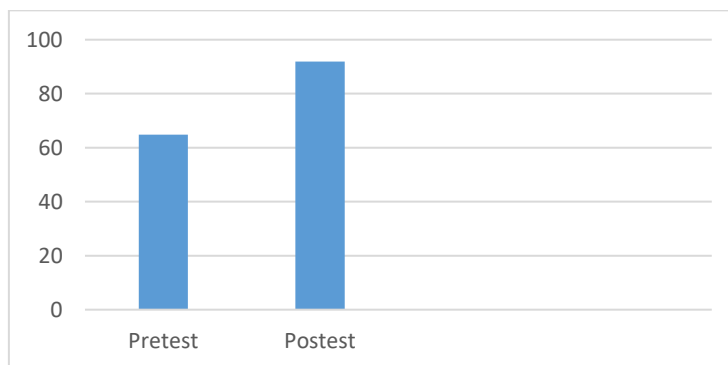
Hasil validasi menunjukkan bahwa Flipbook Digital memperoleh persentase sebesar 90% dari ahli media dan 98% dari ahli materi. Rata-rata keseluruhan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan penyajian materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

**Table 3. Hasil Kepraktisan Media Flipbook Digital**

Validator	Presentase (%)	Kategori
Siswa Uji Terbatas	93%	Sangat Praktis
Respon Guru	94%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari pengguna. Persentase respons peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 93%, sedangkan respons guru sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut, Flipbook Digital termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media diukur melalui hasil pre-test dan post-test pada 27 peserta didik kelas V A SDN Sukorame 2. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 64,81 pada pre-test menjadi 91,85 pada post-test. Peningkatan rata-rata sebesar 27,04 poin menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah penggunaan Flipbook Digital berbasis kearifan lokal. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah penggunaan media pembelajaran.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest**

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test memiliki nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,043 ( $<0,05$ ) dan data post-test sebesar  $<0,001$  ( $<0,05$ ), sehingga kedua data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ( $<0,05$ ), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, sebanyak 26 peserta didik mengalami peningkatan nilai dan tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Flipbook Digital berbasis kearifan lokal memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah. Hasil validasi memperoleh rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan penyajian materi sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil kepraktisan menunjukkan persentase respons peserta didik sebesar 93% dan respons guru sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Flipbook Digital mudah digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu menarik perhatian peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan kontekstual. Integrasi gambar, cerita relief,

serta peninggalan sejarah lokal Kediri membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena dikaitkan dengan lingkungan sekitar mereka.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 64,81 pada pre-test menjadi 91,85 pada post-test. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi sebesar  $<0,001$  ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Sebanyak 26 peserta didik mengalami peningkatan nilai dan tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook Digital berbasis kearifan lokal mampu membantu peserta didik memahami materi peninggalan sejarah secara lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Andriani et al. (2024) yang menyatakan bahwa Flipbook Digital berbasis kearifan lokal memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Prastowo et al. (2019) yang menunjukkan bahwa media Flipbook Digital memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik karena mudah digunakan serta mampu meningkatkan minat belajar. Dari aspek keefektifan, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Angzalna et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook Digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

Secara praktis, Flipbook Digital berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah di sekolah dasar. Penyajian materi yang mengintegrasikan peninggalan sejarah Kediri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal dan memahami warisan budaya daerahnya secara lebih mendalam. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menanamkan kesadaran budaya kepada peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, materi yang dikembangkan hanya berfokus pada peninggalan sejarah Kediri sehingga belum mencakup kearifan lokal daerah lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Flipbook Digital pada materi IPS

yang lebih luas dan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Flipbook Digital berbasis kearifan lokal Kediri pada materi peninggalan sejarah untuk siswa kelas V sekolah dasar yang terbukti layak digunakan dalam pembelajaran. Pengintegrasian peninggalan sejarah lokal Kediri ke dalam media digital interaktif mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik sekaligus mengenal warisan budaya daerahnya. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai upaya mengintegrasikan teknologi digital dengan pelestarian budaya dalam pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi dan wilayah yang lebih beragam, melibatkan jumlah peserta didik yang lebih luas, serta mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap hasil belajar dan kesadaran budaya peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Mencermati Tokoh yang terdapat pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 7403–7416. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4837>
- Angzalna, U., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk dalam Meningkatkan Memaknai Kosa Kata pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 3 Klodan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1594–1603. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3175>
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433>
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Musafanah, Q., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Koran melalui Flipbook berupa E-Book pada Materi IPA. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 4(2), 205–211. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v4i2.179>
- Prastowo, B. F., Basori, M., & Kurnia, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas 5 SDN Ngronggot 1. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8, 2248–2259. <https://doi.org/10.29407/pfv8ap66>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Rohmah, D. A. N., Kurnia, I., & Wahyudi. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook pada Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gandu. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 7, 1208–1215. <https://doi.org/10.29407/zpgx8v55>
- Saidah, K., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2020). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22–36. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>