



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN DI KELAS V MIS AL KAROMAH BERASTAGI

Khairiah Nur¹, Halimatussakdiah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ¹, Universitas Negeri Medan²

Email: khairiahnur2603@gmail.com

Corresponding author:

Khairiah Nur

Universitas Negeri Medan

Email: khairiahnur@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis pantun siswa kelas V di MIS Al Karomah Berastagi, di mana hanya 7 dari 24 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Permasalahan utama bersumber pada keterbatasan bahan ajar yang masih bersifat konvensional serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar flipbook digital yang mengintegrasikan kearifan lokal guna meningkatkan keterampilan menulis pantun, serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian melibatkan 22 siswa kelas V MIS Al Karomah Berastagi. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Bahan ajar dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor 92% dan ahli desain sebesar 92%. (2) Produk dikategorikan "Sangat Praktis" melalui persentase respons guru sebesar 93% dan rata-rata respons siswa mencapai 91%. (3) Penggunaan flipbook terbukti "Efektif" dalam meningkatkan hasil belajar, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 68 menjadi 86. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 0,50 dengan kategori "Sedang". Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar flipbook bermuatan kearifan lokal sangat layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran menulis pantun di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Flipbook, Kearifan Lokal, Menulis Pantun, Model ADDIE.

Abstract: This research was motivated by the low poetry (pantun) writing skills of fifth-grade students at MIS Al Karomah Berastagi, where only 7 out of 24 students achieved the minimum mastery criteria. The primary issue stemmed from the limitations of conventional teaching materials and the lack of engaging and contextual learning media for students. This study aims to develop digital flipbook teaching materials that integrate local wisdom to improve poetry writing skills, as well as to test the validity, practicality, and effectiveness of the product in the learning process. The research method used was Research and Development (R&D) based on the ADDIE development model, which consists of five systematic stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects involved 22 fifth-grade students at MIS Al Karomah Berastagi. Data collection instruments included observation sheets, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcomes tests (pre-test and post-test). The results showed that: (1) The teaching materials were declared "Very Feasible" based on material expert assessment with a score of 92% and design expert assessment with a score of 92%. (2) The product was categorized as "Very Practical" with a teacher response percentage of 93% and an average student response of 91%. (3) The use of the flipbook proved "Effective" in improving learning outcomes, as evidenced by the increase in the average score from 68 to 86. The N-Gain analysis showed an increase of 0.50, falling into the "Medium" category. Based on these findings, it can be concluded that the local wisdom-based flipbook teaching materials are highly feasible, practical, and effective for optimizing poetry writing learning in fifth-grade elementary schools.

Keywords: Teaching Materials, Flipbook, Local Wisdom, Poetry Writing, ADDIE Model.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga membentuk etika dan kepribadian sesuai filosofi Ki Hadjar Dewantara dan UU No. 20 Tahun 2003. Dalam mencapai tujuan tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan strategis, khususnya dalam mengembangkan keterampilan menulis sebagai kemampuan berbahasa yang produktif dan ekspresif. Salah satu materi penting dalam kurikulum sekolah dasar adalah menulis pantun, yang menurut Alwi (2010) berfungsi sebagai media kreatif untuk mewariskan nilai moral dan kearifan lokal. Namun, keterampilan menulis tetap menjadi tantangan besar karena menuntut keteraturan berpikir dan penguasaan kosakata yang luas.

Kondisi objektif di MIS Al-Karomah Berastagi menunjukkan bahwa keterampilan menulis pantun siswa kelas V masih rendah, di mana hasil Ulangan Harian Tahun Ajaran 2024/2025 mengungkapkan hanya 7 dari 24 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kendala utama yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara dengan guru adalah terbatasnya bahan ajar, rendahnya motivasi menulis siswa, serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional tanpa media yang menarik. Siswa cenderung cepat bosan karena sumber belajar hanya terpaku pada buku paket dan video internet yang tidak interaktif, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami struktur dan estetika pantun.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan *flipbook* digital muncul sebagai alternatif inovasi yang relevan. *Flipbook* menawarkan keunggulan visual melalui fitur animasi, audio, dan video yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dibandingkan media cetak konvensional. Integrasi kearifan lokal ke dalam media digital ini menjadi sangat krusial agar pembelajaran tidak hanya berfokus pada capaian kognitif, tetapi juga penguatan karakter dan identitas budaya bangsa. Dengan menghadirkan konten yang kontekstual, siswa diajak untuk lebih mudah mengenali dan mencintai budaya daerahnya sendiri sembari mengasah keterampilan menulis kreatif.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari kajian terdahulu. Jika penelitian sebelumnya cenderung terpisah antara pengembangan media digital tanpa muatan lokal atau pengembangan bahan ajar lokal yang masih bersifat cetak konvensional, maka penelitian ini menjembatani celah tersebut dengan mengintegrasikan teknologi *flipbook* modern dengan nilai-nilai kearifan lokal secara spesifik untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun. Melalui inovasi ini, diharapkan tercipta proses pembelajaran di tingkat madrasah yang tidak hanya interaktif dan fleksibel secara teknologi, tetapi juga lebih bermakna dan berakar pada realitas budaya siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di MIS Al Karomah Berastagi dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Tahapan pengembangan dimulai dengan analisis (*Analysis*) kebutuhan guru, siswa, perangkat pembelajaran, serta kurikulum untuk



mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran menulis pantun. Selanjutnya, pada tahap desain (*Design*), dilakukan penyusunan kerangka awal (*draft*) bahan ajar *flipbook* yang mengintegrasikan kearifan lokal serta perancangan instrumen evaluasi berupa angket dan tes. Pada tahap pengembangan (*Development*), bahan ajar diproduksi menggunakan platform *Heyzine Flipbook* dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli desain untuk menguji kelayakan produk.

Setelah dinyatakan layak, tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan dengan menguji coba bahan ajar di kelas untuk mengukur kepraktisan dan keefektifannya melalui pemberian *pre-test*, *post-test*, serta tes menulis pantun. Seluruh rangkaian proses diakhiri dengan tahap evaluasi (*Evaluation*) untuk menilai kualitas produk akhir secara komprehensif. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu analisis kelayakan (*validitas*) yang dihitung berdasarkan persentase skor dari angket ahli materi dan desain, analisis kepraktisan melalui angket respons guru dan siswa, serta analisis keefektifan yang diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dari nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa bahan ajar berbentuk *flipbook* yang bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V dengan model pengembangan ADDIE. Langkah dari model pengembangan ADDIE ini yaitu sebagai berikut:

Tahap analisis dilakukan melalui evaluasi mendalam terhadap konteks lingkungan sekolah untuk mengidentifikasi solusi atas permasalahan pembelajaran yang terjadi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V MIS Al Karomah Berastagi, teridentifikasi bahwa guru membutuhkan bahan ajar yang inovatif, variatif, dan relevan dengan nilai-nilai budaya lokal. Guru memerlukan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga dilengkapi sistem penilaian efektif melalui kuis interaktif dan mampu mendukung literasi digital siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mengatasi tantangan dalam pengajaran menulis pantun yang selama ini masih dianggap sulit.

Sejalan dengan kebutuhan guru, hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan adanya urgensi terhadap penggunaan bahan ajar yang menarik secara visual. Siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, salah satunya melalui fitur *game* edukatif dan desain yang mengangkat nuansa kearifan lokal. Penggunaan *flipbook* digital diharapkan dapat memberikan umpan balik langsung yang mendukung pemahaman siswa dalam menyusun pantun dengan cara yang lebih komunikatif.

Sementara itu, analisis kurikulum dan materi mengonfirmasi bahwa MIS Al Karomah Berastagi telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kompetensi esensial dan pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Dalam kurikulum ini, materi pantun diarahkan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan keterampilan menulis siswa. Integrasi bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal dinilai sangat relevan dengan tujuan kurikulum tersebut, karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Analisis tujuan pembelajaran di MIS Al Karomah Berastagi difokuskan pada pengembangan minat dan keterampilan menulis siswa kelas V, dengan indikator

utama meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami serta memvisualisasikan informasi kompleks melalui penyusunan pantun yang sederhana. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru menghadapi hambatan karena keterbatasan sumber belajar yang hanya mengandalkan buku paket dan video YouTube, sehingga memicu kebosanan dan rendahnya keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini mempertegas urgensi pengembangan bahan ajar digital berupa *flipbook* bermuatan kearifan lokal yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan standar Kurikulum Merdeka. Memasuki tahap desain, peneliti menyusun rancangan awal bahan ajar dengan mengintegrasikan konten materi yang relevan dengan budaya lokal sebagai solusi atas rendahnya minat dan capaian nilai siswa pada materi pantun. Selain pengembangan konten, pada tahap ini dilakukan pula penyusunan instrumen penelitian yang komprehensif, meliputi angket validasi untuk ahli materi dan ahli desain, angket praktikalitas bagi guru dan siswa yang diadaptasi dari Wibisana dkk. (2022), serta instrumen tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seluruh kerangka desain ini diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung efektivitas pemahaman materi melalui dukungan visual, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kearifan lokal diintegrasikan pada produk bahan ajar *flipbook* yang di kembangkan dengan bantuan aplikasi *Canva* dalam mendesain dan aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk membentuk bahan ajar *flipbook* yang intraktif. Adapun hasil pengembangan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal yang telah di lakukan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Bermuatan Kearifan Lokal

No	Item	Visual	Deskripsi
1	Cover dan Prakata		Sampul bahan ajar yang menarik dengan sentuhan kearifan lokal karo dan prakta

2 Daftar isi dan uraian materi



Daftar isi guna mempermudah pengguna untuk melihat judul dan sub judul serta menavigasi dan uraian materi umpan balik

3 Uraian materi



Uraian materi berisi aktivitas membaca dan menyimak

4 Uraian materi



Uraian materi yang berisi menyimak dan memahami

5 Uraian materi



Uraian materi mendengar dan melihat serta mengindntivikasi guna menambah pemahaman siswa.

6 Lembar tes



Aktivitas menulis dan menyocokkan jenis-jenis pantun.

7 Games dan daftar pustaka



Games yang menarik berupa memilih pantuk untuk menambah pemahaman siswa,daftar Pustaka memuat refrensi yang di gunakan dalam mengembangkan bahan ajar.

Tingkat kepraktisan bahan ajar flipbook bermuatan kearifan lokal ini diukur melalui angket respon pengguna, yaitu guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas V di MIS Al Karomah Berastagi. Ada tiga aspek utama yang dinilai: penyajian, kebermanfaatan, dan bahasa. Uji coba ini dilaksanakan pada 7 Januari 2026, dengan hasil yang dipaparkan di bawah ini. Untuk mengukur kepraktisan bahan ajar ini, masukan dari guru bahasa Indonesia sangatlah penting. Sebagai pengguna langsung di dalam kelas, guru dapat memberikan sudut pandang yang sangat mengenai seberapa mudah dan praktis bahan ajar ini saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini, guru Bahasa Indonesia V di MIS Al Karomah Berastagi memegang peranan yang sangat penting. Hasil dari penilaian guru tersebut telah dirangkum dalam tabel rekapitulasi berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Subtotal Skor
1	Penyajian Bahan Ajar	28
2	Penyajian Materi	28
3	Kebermanfaatan	14
4	Bahasa	14
Skor Total		84
Skor Maksimal		90
Persentase Kepraktisan		93%

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa guru Bahasa Indonesia kelas V memberikan nilai kepraktisan sebesar 93%. Hasil ini menempatkan bahan ajar dalam kategori “sangat praktis,” yang

berarti produk ini diterima dengan sangat baik sebagai bahan ajar. Untuk melihat rincian penilaian tersebut secara lebih jelas, berikut disajikan diagram rekapitulasi respon guru.

Selain masukan dari guru, respon para siswa juga sangat penting untuk menguji kepraktisan bahan ajar ini. Sebagai pihak yang menggunakan produk ini secara langsung, pengalaman siswa memberikan gambaran nyata tentang seberapa mudah bahan ajar digunakan dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti melibatkan 22 siswa kelas V MIS Al Karomah Berastagi dalam pengisian angket pada 8 Januari 2026. Penilaian mereka mencakup aspek penyajian, kebermanfaatan, hingga bahasa. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Rata-rata	Skor yang Diproleh	Skor Maksimal	Persentase kepraktisan	kategori
	46	50	91%	Sangat Praktis

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa para siswa memberikan nilai kepraktisan sebesar 91%. Angka ini menempatkan bahan ajar dalam kategori "sangat praktis," yang menunjukkan bahwa siswa menyambut baik penggunaan media ini dalam belajar. Untuk mengukur sejauh mana efektivitas bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal ini, terlihatnya dari peningkatan hasil belajar siswa pada materi menulis pantun. Proses pengujian dilakukan dalam tiga tahap: pertama, siswa mengerjakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah itu, pembelajaran dilakukan menggunakan bahan ajar, dan diakhiri dengan *post-test* dan tes menulis pantun untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa meningkat setelah menggunakan media tersebut. kemampuan menulis pada siswa kelas V sangat meningkat, terdapat skor rata-rata dengan keseluruhan 91,92% dimana dalam tingkatan tersebut dikatakan sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

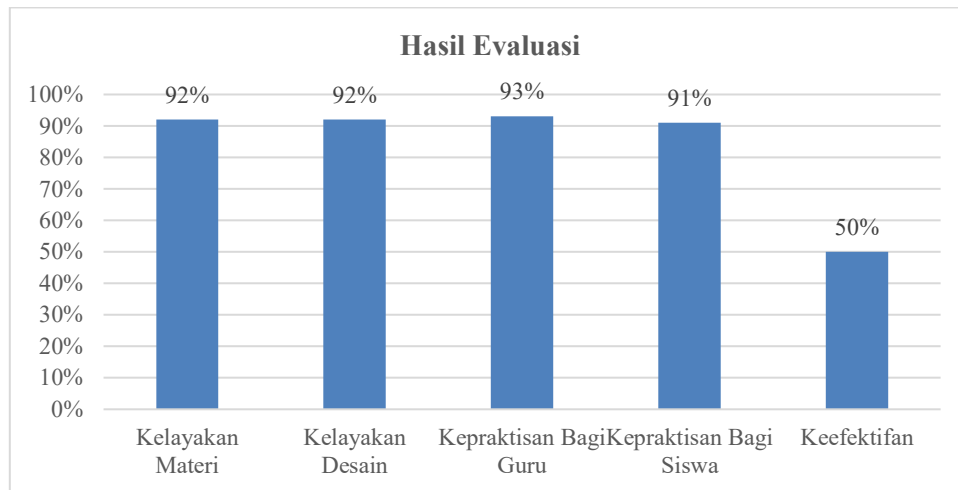
Untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal tersebut, dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji N-Gain. Hasil rekapitulasi nilai N-Gain siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Data N-Gain Siswa

Rata-rata	Pre- test	Post- test	N- Gain	Kategori	N-Gain Persen	keterangan
	68	86	0,54	Sedang	54%	Efektif

Berdasarkan tabel rekapitulasi, diketahui bahwa dari 22 siswa, sebanyak 4 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori "Tinggi" dengan skor N-Gain $> 0,7$, dan predikat "Sangat Efektif" N-Gain $> 70\%$. Sementara itu, 18 siswa lainnya menunjukkan peningkatan dalam kategori "Sedang" dengan skor N-Gain antara $0,3-0,7$ dan predikat "Efektif" N-Gain $30\%-70\%$. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa berada pada skor N-Gain 0,54, yang diklasifikasikan ke dalam kategori "Sedang" dengan tingkat efektivitas sebesar 54% kategori "Efektif". Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal efektif digunakan dalam proses pembelajaran Menulis Pantun.

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah proses evaluasi (*evaluation*). Tahapan ini merupakan bagian penutup dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana media yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria dan harapan awal. Pada tahap ini, peneliti menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi (guru dan siswa), yang didukung oleh hasil tes belajar siswa. Ringkasan hasil evaluasi tersebut disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Evaluasi

Hasil pengembangan bahan ajar menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi melalui serangkaian validasi ahli. Validasi materi dilakukan dalam dua tahap, di mana skor meningkat dari 88,57% pada tahap pertama menjadi 92% pada tahap kedua, yang keduanya masuk dalam kategori "Sangat Layak". Senada dengan hal tersebut, validasi ahli desain juga menunjukkan peningkatan dari 90,6% menjadi 92% setelah dilakukan revisi berdasarkan saran validator, sehingga desain media dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan. Hasil ini mengonfirmasi bahwa baik secara konten maupun tampilan visual, bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal telah memenuhi standar validitas yang ditetapkan.

Dari aspek kepraktisan, media ini mendapatkan respons yang sangat positif dari pengguna di lapangan. Hasil angket respons guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93%, sementara rata-rata respons siswa mencapai 91%. Kedua capaian tersebut berada pada kategori "Sangat Praktis", yang mengindikasikan bahwa *flipbook* digital ini mudah dioperasikan dan sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti aplikatif untuk digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Tingkat keefektifan bahan ajar diukur melalui analisis nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil uji coba terhadap 22 siswa, terdapat 4 siswa yang mencapai peningkatan kategori "Tinggi" (Sangat Efektif) dan 18 siswa lainnya berada pada kategori "Sedang" (Efektif). Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,50 dengan persentase 50%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal berada dalam kualifikasi "Efektif" untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun siswa kelas V MIS Al Karomah Berastagi.

SIMPULAN DAN SARAN



Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar *flipbook* bermuatan kearifan lokal yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan secara signifikan. Dari aspek validitas, produk ini dinyatakan "Sangat Layak" dengan skor 92% baik dari ahli materi maupun ahli desain, menunjukkan kualitas konten yang komprehensif dan visual yang interaktif. Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori "Sangat Praktis" berdasarkan respons guru (93%) dan siswa (91%), yang mengonfirmasi kemudahan akses serta efisiensi dalam pengelolaan instruksi pembelajaran. Lebih lanjut, bahan ajar ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata dari 68 (*pre-test*) menjadi 86 (*post-test*) dengan skor *N-Gain* sebesar 0,54 (kategori Efektif). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* mampu mengoptimalkan pemahaman kognitif sekaligus menstimulasi minat siswa dalam menulis pantun. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan bahan ajar abad ke-21 yang memadukan teknologi digital dengan nilai budaya lokal. Secara praktis, media ini berimplikasi pada peningkatan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran guru di sekolah dasar. Hasil ini menjadi referensi penting bagi pendidik dalam menerapkan media instruksional yang interaktif untuk mengatasi kejenuhan belajar serta memperkuat literasi digital siswa di lingkungan madrasah.

Berdasarkan temuan tersebut, siswa diharapkan dapat memanfaatkan *flipbook* ini sebagai sumber belajar mandiri yang memotivasi, sementara guru disarankan untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran guna menciptakan suasana kelas yang lebih variatif. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas perangkat digital untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan pengembangan media inovatif pada materi atau jenjang pendidikan yang lebih luas guna memperkaya literatur media pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2010). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 404–413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1514>
- Azizah, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar menulis pantun dengan media pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar. *Educasia: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 8(1).
- Hafida, S. N., & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan media kartu pantun dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basataka*, 6(1), 127–132.
- Juita, H. R., Widiyarto, S., Apriliyani, N. Y. A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature learning to instill local culture using digital flipbooks for elementary school students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 420–426. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583>
- Kusumaningrum, D. (2022). Development of learning media flipbook digital comic based on local wisdom to increase learning interest. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(3).



- Lubis, J. D. A., Dharma, S., & Yus, A. (2025). Development of local wisdom-based flipbook to strengthen tolerance in elementary school. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(4). <https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.126>
- Muthohharoh, S. (2024). Pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).
- Nur, S. A. (2024). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar muatan IPS bagi peserta didik kelas V. *Riset Konseptual*, 8(1).
- Puspitasari, R. K. (2026). Pengembangan digital flipbook kearifan lokal Semarang untuk pembelajaran sekolah dasar. *Paedagogie*, 15(1).
- Rahmawati, S., Abshor, D. A., Budianita, A., Nisa, F. K., Maysaroh, U. K., & Mahmudulhassan. (2025). Instructional design of local wisdom-based flipbook teaching materials on natural and social studies for elementary school. *Profesi Pendidikan Dasar*, 12(2), 133–146. <https://doi.org/10.23917/ppd.v12i2.10373>
- Rahmawati, Y., & Purwati, P. D. (2025). Developing flipbooks teaching material based on local wisdom in improving young learners' writing skills of descriptive texts. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1), 342–353. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.11780>
- Rustantono, H., Ferdiansyah, W., & Rasyid, H. (2025). PENGARUH PERSEPSI SISWA TENTANG METODE MENGAJAR GURU DAN CARA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MELALUI PERAN ORANG TUA SEBAGAI VARIABEL MODERASI DI MTS NASRUDDIN KABUPATEN MALANG. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 13(3), 60-66.
- Setiawaty, R., Ramadhina, A. N. R., Tabina, M. H. C., & Taqwa, A. K. (2025). Pengembangan flipbook EMOSA PANDADI sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi menulis pantun siswa kelas V SD. *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 5(4), 3872–3892.
- Sukardi, F. A. (2026). Local wisdom integration in digital science and social studies flipbook-based teaching materials for elementary school learning. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(1).
- Totti, N. B. S. J., & Nuryanto, S. (2024). Flipbook media assisted by local wisdom to improve learning outcomes narrative text for fourth grade elementary school. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(4).
- Unsia, F. (2026). Pengembangan cerita inklusif berbasis kearifan lokal melalui flipbook digital untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Budaya*, 4(1).
- Wahyuni, T. R., Kuntarto, E., & Alirmansyah. (2022). Analisis kemampuan menulis pantun pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1673–1678.
- Wibisana, G. N. P., Parmiti, D. P., & Jampel, I. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 160–170. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.45862>
- Wibisana, G. N. P., Parmiti, D. P., & Jampel, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 160-170. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.45862>



Zakiyah, N., & Wijaya, A. (2024). Digital flipbook teaching materials based on local culture to improve elementary students' literacy skills. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 215–224.