

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Surakarta untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Fitria Dwi Nofitasari¹ Supianto² Dwi Yuniasih Saputri³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

Email penulis korespondensi: supianto@staff.uns.ac.id

Dikirim: 1 Juni

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4>

Direvisi: 1 Juli

Diterima: 1 Agustus

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Flipbook;</i> <i>Local Wisdom;</i> <i>Surakarta</i> <i>Elementary School</i>	<i>Developments in the 21st century require students to possess the 6C skills. One strategic step that can be taken is the development of innovative and interactive learning media. The results of a preliminary study conducted at Ta'mirul Islam Elementary School in Surakarta and Ta'mirul Islam Inovatif Elementary School indicate problems in the use of learning media. The media currently in use are still primarily informative in nature and thus fail to optimize students' active participation in the learning process. Interactive flipbooks represent an innovative form of learning media well-suited to 21st-century developments. As a city of culture, Surakarta possesses local wisdom with philosophical, aesthetic, and educational values that are strategically important for elementary school students to learn. This study aims to (1) describe the procedures and results of developing an interactive flipbook learning medium based on Surakarta's local wisdom for fourth-grade elementary school students, and (2) describe the feasibility and practicality of using the interactive flipbook learning medium based on Surakarta's local wisdom for fourth-grade elementary school students. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection instruments included an expert validation sheet as well as response questionnaires for educators and students. Data analysis was conducted using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 4, Agustus, 2026, Halaman. 1457-1472

doi: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i4.14.4.1457-1472>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

analysis techniques. The research results show that the developed flipbook medium achieved a feasibility rating of "highly feasible," as indicated by a 95% rating from media experts and a 90% rating from subject matter experts. Additionally, the practicality test results from 195 student respondents yielded a percentage of 87.65%, falling into the "highly practical" category. Meanwhile, the practicality test based on educators' responses yielded a percentage of 86.5%, falling into the "highly practical" category. Thus, it can be concluded that the flipbook media based on the local wisdom of Surakarta that was developed meets the criteria for feasibility and practicality for use in teaching fourth-grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Menurut Ande & Supianto, (2025) di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat cepat dan canggih sehingga memudahkan manusia mengakses semua informasi yang juga membawa perubahan dalam sejarah manusia. Sejalan dengan pendapat tersebut Atmojo et al., (2025) menyatakan bahwa perkembangan abad ke-21 telah membawa banyak perubahan di Indonesia, khususnya pada bidang pendidikan. Partono et al., (2021) bidang pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan sebagai dampak dari perkembangan teknologi digital yang berlangsung pesat. Perkembangan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk dibekali berbagai keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Keterampilan tersebut dikenal sebagai kompetensi 6C yang menjadi dasar pembelajaran abad ke-21. Kompetensi 6C dirumuskan sebagai enam kemampuan utama, yaitu *critical thinking, creativity, communication, collaborative, character, dan citizenship*. Peningkatan kompetensi 6C sangat diperlukan sebagai bekal dalam menghadapi tantangan masa depan. Menurut Marmoah et al., (2024) Pendidikan memerlukan strategi inovatif seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pengajaran sehingga tercipta pembelajaran aktif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Rosyada et al., (2021) media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, melalui media tersebut juga siswa dan guru dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputri et al., (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memaksimalkan semua indra siswa dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi menjadi upaya strategis untuk menjawab kebutuhan tersebut. Siswa merasa termotivasi, terlibat secara fisik dan psikologis dalam menggunakan media (Saputri et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bu Agtia sebagai guru kelas IV SD Ta'mirul Islam Inovatif pada tanggal 15 Oktober 2025, diketahui bahwa pembelajaran IPAS telah memanfaatkan berbagai media seperti gambar, papan tulis, peta, globe, *flash card*, hingga media digital berupa proyektor, video pembelajaran, YouTube, dan televisi. Namun, sebagian b

esar media yang digunakan masih bersifat informatif dan belum memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa kesempatan mengeksplorasi materi secara mandiri. Dewi et al., (2019 hlm. 87) mengemukakan bahwa pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran dapat dipermudah melalui penggunaan media yang disusun secara jelas dan sistematis oleh guru.

SD Ta'mirul Islam Surakarta dan SD Ta'mirul Islam Inovatif adalah dua satuan pendidikan yang setara dan sama-sama terakreditasi A (unggul). Kedua sekolah ini dikenal sebagai lembaga pendidikan yang mendukung pemanfaatan teknologi dan memiliki sarana prasarana yang memadai untuk penerapan media digital, termasuk media *flipbook* interaktif. Selain itu, kedua sekolah tersebut memiliki kelas *Digital Sains* yang secara khusus difungsikan untuk memperkuat literasi teknologi peserta didik sehingga mendukung implementasi media pembelajaran berbasis digital. Dukungan fasilitas tersebut menjadi potensi besar bagi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pendidikan abad ke-21. *Flipbook* ialah inovasi dari media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, (Rahmawati, 2023).

Media interaktif seperti *flipbook* menjadi salah satu inovasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan tuntutan abad ke-21. Menurut Masrifah, (2023) *flipbook* memiliki berbagai kelebihan diantaranya menambah pengalaman peserta didik, menghilangkan kebosanan di kelas, mendorong kemandirian dan antusias peserta didik membaca materi. Menurut Yulaika et al., (2020) *flipbook* membuat suasana kelas menarik dan interaktif agar materi tersampaikan dengan baik. Isi dalam *flipbook* ada gambar, *hyperlink*, teks, dan suara sebagai penunjang materi. Penelitian Rahmawati, (2023) menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* berbasis kearifan lokal pada materi teks drama dinilai layak dan efektif untuk digunakan. Hal tersebut ditunjukkan oleh tingkat kelayakan isi sebesar 88% serta respons positif dari pendidik sebesar 93% dan peserta didik sebesar 74,1%. Selanjutnya, penelitian Lakapu et al., (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *flipbook* mampu meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik secara signifikan, yang tercermin dari peningkatan ketuntasan belajar dari 65% menjadi 95%. Sementara itu, Rachim & Ambarwati, (2021) menyatakan bahwa *e-flipbook* pada materi perubahan lingkungan efektif dalam melatih literasi digital siswa SMA serta dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Efektivitas *e-flipbook* dinyatakan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sehingga layak dimanfaatkan dalam pembelajaran daring maupun luring dalam pembelajaran materi perubahan lingkungan untuk mengembangkan literasi digital siswa SMA telah diungkapkan oleh (Rachim & Ambarwati, 2021).

Masyarakat dunia mengenal Indonesia sebagai negara yang memiliki budaya daerah. Surakarta ialah salah satu kota budaya dengan nilai filosofi, estetika, dan edukatif yang penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik sejak usia dini. Akan tetapi, guru di sekolah dasar sering menyampaikan materi keragaman budaya

dan kearifan lokal daerah secara monoton dan kurang kontekstual saat pembelajaran IPAS di kelas IV. Padahal materi kearifan lokal terdapat pada capaian pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka bahwa "*Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, dan sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini.*" Pelestarian budaya lokal penting dikenalkan kepada peserta didik sejak dini. Urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan ini. *Flipbook* interaktif hadir sebagai alternatif media yang mampu memadukan visual, teks, dan elemen interaktif lainnya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendekatkan mereka dengan kekayaan budaya daerah (Rahmawati, 2023).

Kearifan lokal ialah nilai-nilai luhur yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat yang mencerminkan identitas budaya daerah. Di Surakarta, kearifan lokal sebagai sarana pendidikan karakter, pembentuk identitas, serta penguat nilai sosial masyarakat. Keberagaman bentuk kearifan lokal tersebut tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti tarian tradisional, pakaian adat, musik tradisional, makanan khas, tradisi, hingga arsitektur tempat bersejarah. Bentuk-bentuk kearifan lokal di Surakarta memiliki keunikan tersendiri yang dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya Jawa yang menjunjung tinggi kesopanan, keharmonisan, dan keseimbangan hidup. Oleh karena itu, kearifan lokal di Surakarta perlu dikenalkan dan dilestarikan, terutama kepada peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, (Afdhal et al., 2024).

Penelitian pengembangan *flipbook* interaktif memiliki kebaruan dengan integrasi kearifan lokal Surakarta yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Menurut Arisandhi et al., (2023) *Flipbook* ini memadukan unsur multimedia (teks, audio, dan video) sebagai stimulus belajar agar perhatian dan keterlibatan peserta didik meningkat. Adapun kesenjangan penelitian yang melatarbelakangi studi ini ialah bahwa kajian terdahulu umumnya telah membuktikan efektivitas *flipbook* interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi pengembangan yang secara spesifik mengintegrasikan kearifan lokal Surakarta dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar masih terbatas. Penambahan kearifan lokal dalam pengembangan *flipbook* dilakukan karena materi tersebut relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik serta berperan penting dalam membangun identitas budaya dan karakter. Dengan demikian, integrasi kearifan lokal dalam *flipbook* dapat menambah pengalaman belajar dan memperkuat literasi budaya siswa dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Media ini tidak hanya mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21 dan kesiapan menghadapi era *Society 5.0*, tetapi juga berpotensi menjadi solusi atas rendahnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal di Surakarta. Pengintegrasian unsur visual, teknologi interaktif, dan nilai-nilai budaya lokal dalam media *flipbook*

membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, serta kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Surakarta Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini disajikan sebagai berikut, (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar? (2) Bagaimana hasil kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar?

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur dan hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar serta (2) mendeskripsikan hasil kelayakan dan kepraktisan penggunaan media tersebut, sehingga diharapkan dapat mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual di SD Ta'mirul Islam Surakarta dan SD Ta'mirul Islam Inovatif.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang diarahkan pada perancangan serta pengujian media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta. Menurut Sugiyono, (2016) pendekatan penelitian pengembangan ialah prosedur sistematis untuk menghasilkan produk sekaligus menilai kelayakan dan kepraktisannya sebelum diimplementasikan di lapangan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Borg & Gall, (1991) menyatakan bahwa penelitian pengembangan dilaksanakan melalui tahapan sistematis, pertama analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, hingga uji coba produk. Menurut Dahoklory et al., (2024) karakteristik penelitian pengembangan berkaitan dengan isu atau solusi prospektif dalam pendidikan dan tercermin dalam pendekatan inovatif terhadap pembelajaran, termasuk media, model, pendekatan, dan metode. Model ADDIE digunakan pada penelitian ini. Tahapannya yaitu tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Branch, (2009 hlm.2) mengemukakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka kerja terstruktur yang memudahkan peneliti maupun pengembang dalam menyusun pembelajaran yang efektif, efisien, serta mampu meningkatkan daya tarik proses belajar.

Data dalam penelitian ini adalah fakta dan informasi yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan guru sebagai pengguna media, serta para validator ahli sebagai penilai kelayakan produk. Rincian subjek penelitian dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian	Nama Instansi	Jumlah	Instrumen
Subjek Pengembangan	Dosen ahli media dari UNS	2 dosen	Validasi ahli media
	Dosen ahli materi dari UNS	2 dosen	Validasi ahli materi
Subjek uji coba produk	SD Ta'mirul Islam Surakarta	99 peserta didik	Angket respon peserta didik
		4 guru	Angket respon pendidik
	SD Ta'mirul Islam Inovatif	96 peserta didik	Angket respon peserta didik
		4 guru	Angket respon pendidik

Sumber data: Peneliti (2026)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mencakup wawancara, validasi ahli, serta penyebaran angket. Rincian teknik pengumpulan data disajikan secara sistematis sebagai berikut.

Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1.	Proses mengumpulkan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru dan peserta didik tentang permasalahan pra penelitian.	Wawancara	Lembar wawancara
2.	Kelayakan media <i>flipbook</i> ditinjau dari aspek media dan materi.	Validitas Isi	Lembar validasi ahli media dan ahli materi
3.	Kepraktisan media diukur melalui respon peserta didik dan pendidik.	Angket	Angket

Sumber data: Peneliti (2026)

Pada penelitian ini, hasil validasi dari pakar ahli diperoleh dalam bentuk skor penilaian. Skor tersebut merupakan data kuantitatif yang kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media. Selain itu, masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk, sehingga media dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun skala penilaian angket menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Berikut tabel skala penilaiannya:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket

Skor	Kriteria
------	----------

5	Sangat Sesuai
4	Sesuai
3	Cukup Sesuai
2	Kurang Sesuai
1	Tidak Sesuai

Sumber data: Lina et al., (2020 hlm.533)

Pengolahan data validitas dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah skor maksimal

Sumber: Riduwan, (2009)

Setelah nilai diperoleh, data kemudian diklasifikasikan untuk menentukan kriteria kelayakan media. Kriteria persentase kelayakan media *flipbook* disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Persentase Kelayakan Media *Flipbook*

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber data: Lina et al. (2020: 533)

Peneliti melaksanakan uji coba media yang telah memenuhi kriteria kelayakan pada 195 peserta didik dan 8 guru wali kelas IV. Kepraktisan media dinilai menggunakan angket respon pendidik dan peserta didik dengan menggunakan skala likert. Data yang telah diberi skor tersebut dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai akhir yang didapatkan dari perhitungan persentase data respon tersebut lalu ditafsirkan pada kriteria tertentu. Kriteria kepraktisan media ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Persentase Kepraktisan Media *Flipbook*

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber data:Lestari et al., (2020 hlm.261)

HASIL

Media *flipbook* berbasis kearifan lokal Surakarta dikembangkan melalui penerapan model ADDIE dengan lima tahapan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analyze*

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran IPAS di kelas IV serta kebutuhan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik dan kearifan lokal Surakarta. Data dikumpulkan dari hasil wawancara bersama guru kelas IV di SD Ta'mirul Islam dan SD Ta'mirul Islam Inovatif pada 15 Oktober 2025. Hasil kajian menunjukkan rendahnya minat peserta didik terhadap materi IPAS yang berkaitan dengan sejarah dan budaya lokal Surakarta karena proses pembelajaran belum memberikan ruang keterlibatan aktif. Guru cenderung menggunakan media satu arah, seperti gambar, video, dan *flashcard*, sehingga pengalaman belajar bermakna belum terbentuk secara optimal. Pemanfaatan *flipbook* digital pernah dilakukan, tetapi belum menghasilkan dampak maksimal akibat tampilan yang sederhana, cakupan materi terbatas, serta belum mengaitkan kearifan lokal secara kontekstual. Temuan tersebut menunjukkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis kearifan lokal sebagai alternatif solusi.

2. *Design*

Tahap perancangan mencakup penyusunan desain awal, *flowchart*, *storyboard* media *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta dan penyiapan instrumen penelitian untuk tahap pengembangan serta evaluasi. Tahap ini menghasilkan draf awal media *flipbook* yang siap dikembangkan dan divalidasi.

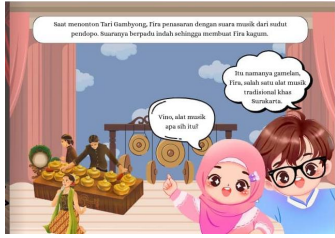
3. *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan rancangan/draf awal media menjadi produk *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta untuk pembelajaran IPAS kelas IV. Media dikembangkan dengan penambahan elemen interaktif berupa gambar, video, audio, dan tautan pendukung. Penyajian materi dikemas dalam bentuk cerita dengan menghadirkan dua tokoh anak, yaitu Vito dan Fira. Penggunaan alur cerita dengan tokoh anak dipilih karena peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai cerita dan visual naratif. Penyajian materi berbentuk

narasi digunakan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik serta mengurangi kejenuhan selama mempelajari media *flipbook*. Media *flipbook* yang telah dikembangkan tersedia pada tautan berikut: <https://heyzine.com/flip-book/23c2e20b15.html>

Tabel 6. Pengembangan Media *Flipbook*

No.	Sebelum Revisi	Masukan dan Saran	Setelah Revisi
1.		Pada bagian cover ditambahkan elemen tentang kearifan lokal surakarta seperti tari gambyong, beskap, kebaya, dan tradisi sekaten.	
2.		Penambahan <i>background</i> musik tradisional gamelan khas Surakarta.	
3.		Penambahan penjelasan lebih lanjut dari <i>website</i> tentang beskap yang disajikan dalam bentuk <i>mystery box</i> .	
4.		Penambahan video tradisi Sekaten di Surakarta.	
5.		Perubahan <i>background</i> panggung sesuai tari gambyong.	
6.		Penambahan elemen interaktif video tari gambyong pada <i>mystery box</i> .	

7.		Perubahan <i>background</i> panggung sesuai penampilan gamelan.	agar untuk	
8.		Penambahan elemen interaktif gamelan pada <i>mystery box</i> dan penambahan elemen gamelan.	video	
9.		Penambahan elemen interaktif tentang kebaya pada <i>mystery box</i> .	website	
10.		Penambahan elemen interaktif tentang pura mangkunegaran pada <i>mystery box</i> .	website	

Sumber data: Peneliti (2026)

4. Implementation

Tahap penerapan difokuskan pada pengujian media hasil pengembangan untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan kepraktisannya. Tahap ini meliputi validasi ahli serta uji coba respon peserta didik dan pendidik. Proses validasi menilai kesesuaian isi materi dan mutu tampilan media, sedangkan uji coba terbatas dan luas bertujuan menilai kepraktisan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh pada tahap penerapan selanjutnya dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan	Skor Mentah		Skor Maksimal	Persentase $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
	Ahli 1	Ahli 2			
Tampilan dan Kegrafikan	44	48	50	92%	Sangat Layak

Penyajian dan Struktur Isi	50	48	50	98%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{190}{200} \times 100\% = 95\%$				
Kriteria	Sangat Layak				

Sumber data: Peneliti (2026)

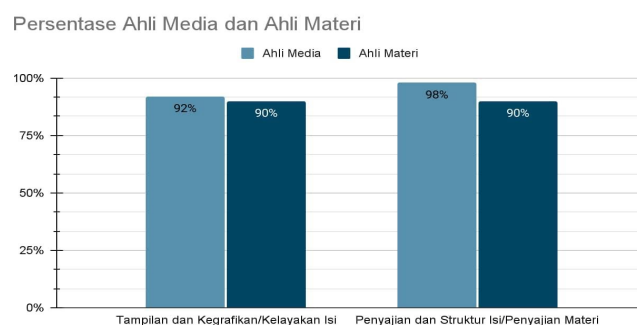
Tabel 7 menjelaskan bahwa *Flipbook* memperoleh kriteria sangat layak dengan skor keseluruhan 95% setelah memperoleh masukan dari para ahli media. Aspek tampilan dan kegrafikan memperoleh skor 92%, sedangkan aspek penyajian dan struktur isi mencapai 98%, semuanya tergolong sangat layak.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Skor Mentah		Skor Maksimal	Persentase $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$	Kriteria
	Ahli 1	Ahli 2			
Kelayakan Isi	49	41	50	90%	Sangat Layak
Penyajian Materi	49	41	50	90%	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$\frac{180}{200} \times 100\% = 90\%$				
Kriteria	Sangat Layak				

Sumber data: Peneliti (2026)

Tabel 8 menunjukkan bahwa *flipbook* kearifan lokal Surakarta memperoleh kriteria sangat layak dengan skor keseluruhan 90%. Penilaian mencakup dua aspek, yaitu kelayakan isi dan penyajian materi, yang keduanya memperoleh persentase 90% dan dikategorikan sangat layak.



Gambar 1. Persentase Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase Nilai= $\frac{JSD}{JSM} \times 100\%$
Isi/Materi	195	5.180	5.850	88,54%
Bahasa	195	2.621	2.925	89,60%
Penyajian	195	5.071	5.850	86,68%
Kegrafikan	195	4.221	4.875	86,58%
Skor Keseluruhan	$\frac{17093}{19500} \times 100\% = 87,65\%$			
Kriteria	Sangat Praktis			

Sumber data: Peneliti (2026)

Data angket respons peserta didik yang ditampilkan pada tabel 9 menunjukkan bahwa implementasi media *flipbook* berbasis kearifan lokal Surakarta pada kelas IV terlaksana secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor sebesar 17.093 dari skor maksimal 19.500, dengan persentase rata-rata mencapai 87,65%. Berdasarkan nilai persentase yang diperoleh, media *flipbook* berbasis kearifan lokal Surakarta diklasifikasikan pada kategori sangat praktis sebagai media pendukung pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Pendidik

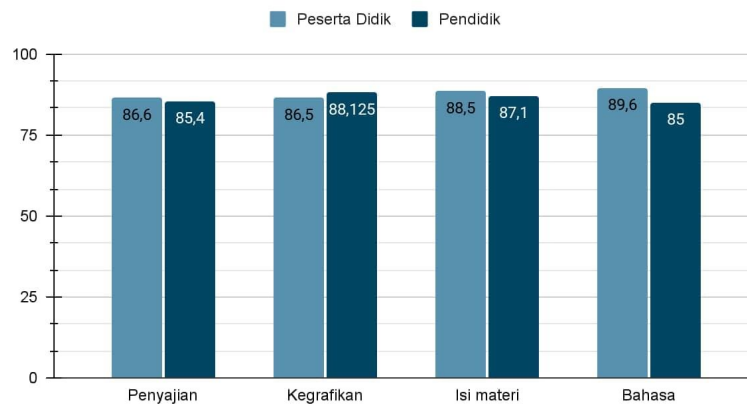
Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Persentase Nilai= $\frac{JSD}{JSM} \times 100\%$
Isi/Materi	8	244	280	87,14%
Bahasa	8	102	120	85%
Penyajian	8	205	240	85,41%
Kegrafikan	8	141	160	88,125%
Skor Keseluruhan	$\frac{692}{800} \times 100\% = 86,5\%$			
Kriteria	Sangat Praktis			

Sumber data: Peneliti (2026)

Untuk menguji berdasarkan pendidik, peneliti memberikan angket respon pada 8 guru IPAS/wali kelas sehingga diperoleh kategori sangat praktis dengan skor keseluruhan 86,5%. Hal tersebut membuktikan adanya keberhasilan dalam

pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Surakarta di kelas IV. Dengan demikian, media tersebut dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran IPAS.

Persentase Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik



Gambar 2. Persentase Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Pendidik

5. Evaluation

Evaluasi ialah tahapan yang dilakukan setiap fase dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini bertujuan menilai tingkat kelayakan dan kepraktisan penggunaan media *flipbook* digital berbasis kearifan lokal di Surakarta yang telah dikembangkan. Kelayakan media ditentukan melalui analisis hasil validasi ahli media dan ahli materi. Sementara itu, kepraktisan media ditetapkan berdasarkan analisis data angket respons peserta didik dan pendidik yang kemudian digunakan sebagai dasar penarikan simpulan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media *flipbook* berbasis kearifan lokal Surakarta memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV. Penilaian dari ahli media menghasilkan rata-rata skor sebesar 95% pada seluruh aspek yang dinilai, sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor keseluruhan sebesar 90%. Kedua hasil tersebut menempatkan media pada kategori sangat layak. Pengujian pada skala luas melalui penyebaran angket kepada peserta didik memperlihatkan tingkat kepraktisan sebesar 87,65%, sementara respon pendidik mencapai 81,75%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Hasil ini memperkuat temuan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget & Cook, (1952) dan Vygotsky, (1978) bahwa belajar adalah proses konstruktif siswa membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Menurut Halimah et al., (2024) teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dale, (1969) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, serta aktivitas langsung, akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam

dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan. Dalam kerucut pengalaman tersebut, media visual dan audiovisual seperti video, gambar, dan simulasi berada pada tingkat pengalaman yang lebih konkret dibandingkan simbol verbal. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* interaktif yang memadukan berbagai unsur multimedia dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan retensi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini didukung dengan pendapat Hapsari et al., (2024) bahwa pengembangan media menghasilkan media yang menarik dengan dilengkapi gambar, audio, dan video yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Temuan penelitian ini juga selaras dengan hasil studi Rahmawati, (2023) yang menyatakan bahwa *flipbook* berbasis kearifan lokal efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dilihat dari kelayakan isi, aspek kebahasaan, penyajian materi, serta grafika yang memperoleh penilaian di atas 80% dan mendapatkan respon positif dari guru serta peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar telah dilaksanakan secara terstruktur. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, serta evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan pendidik guna memperoleh informasi mengenai karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Selanjutnya, media dirancang dan dikembangkan menjadi *flipbook* interaktif yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik di SD Ta'mirul Islam Surakarta dan SD Ta'mirul Islam Inovatif. Produk yang dihasilkan kemudian melalui validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba luas untuk memastikan tingkat kelayakan serta kepraktisan penggunaannya.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta pada pembelajaran IPAS kelas IV memiliki kualitas yang sangat baik. Media tersebut dinilai layak sekaligus praktis untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan capaian sebesar 95% pada aspek tampilan, grafika, penyajian, dan sistematika isi, sementara validasi ahli materi mencapai 90% pada aspek kelayakan isi dan penyajian. Selain itu, uji kepraktisan berdasarkan tanggapan pendidik dan peserta didik masing-masing memperoleh persentase 86,5% dan 87,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Surakarta dapat digunakan secara efektif sebagai media pendukung pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, A., Manuputty, F., Litaay, S. C. H., & Makaruku, N. D. (2024). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Maluku dalam Hidden curriculum: Strategi Membangun Perdamaian dan Toleransi di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5071–5083.

- Ande, A., & Supianto. (2025). Reducing conflict based on history education and oral traditions of Atoin Pah Meto in West Timor. *Historical Encounters*, 12(1), 50–56. <https://doi.org/10.52289/hej12.105>
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). *Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Atmojo, I. R. W., Saputri, D. Y., Dewi, R. K., Salimi, M., Roslan, R. M., & Halim, L. (2025). The Effect of The Implementation of A Project-Based Learning Model Assisted By Augmented Reality on Sixth Graders' Critical Thinking Skills on Solar System Materials. *Educational Process: International Journal*, 15. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.131>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1991). *Educational Research: An Introduction* (5th ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dahoklory, F. stevan, Saputri, D. Y., Arisandi, D., Tuamely, J., & Sappaile, B. I. (2024). *The Implementation of the 2013 Curriculum: Concept, Application and Quantitative, Qualitative and R&D Approaches* (pp. 352–358). International Journal of Educational Research Excellence (IJERE). <https://doi.org/https://doi.org/10.55299/ijere.v3i1.888>
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Dewi, R., Sari, N., & Kurniawan, H. (2019). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 85–92.
- Halimah, A. N., Winarni, R., & Supianto, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap motivasi belajar ipas peserta didik kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 142–149. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i2.83911>
- Hapsari, H. T., Riyadi, R., & Budiharto, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-flipbook melalui canva pada materi satuan waktu. *Didaktika Dwija Indria*, 11(4), 1–6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i4.76724>
- Lakapu, P. A., Djara, J. I., Lakapu, D. E., & Nifus, D. A. (2023). The application of flip book media to increasing elementary children's learning interest. *International Journal of Educational Sciences and Development*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.54099/ijesd.v1i1.671>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning. *Wahana Didaktika*, 18(3), 255–269.
- Lina, Y. I., Yuliana, R., & Alamsyah, T. P. (2020). Development of Busy Book Media Based on the Global Method. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 527. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i4.7969>
- Marmoah, S., Purwanti, J. I., Istiyati, S., & Mahfud, H. (2024). Implementation of Independent Curriculum for Elementary Schools in Indonesian Schools Abroad. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7228–7235. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8398>
- Masrifah, A. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jppifip.v14i1.35810>
- Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press. https://sites.pitt.edu/~strauss/origins_r.pdf

- Rachim, D. A., & Ambarwati, R. (2021). Developing an e-*flipbook* on environmental change topics. *Edusains*, 13(1), 25–34. <https://doi.org/10.15408/es.v13i1.16893>
- Rahmawati, N. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Kearifan Lokal*. Universitas Pakuan.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Rosyada, M. I., Atmojo, I. R. W., & Saputri, D. Y. (2021). Dampak implementasi pembelajaran daring terhadap kualitas pembelajaran IPA. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 19–23. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i4.49180>
- Saputri, D. Y., Mintasih, I., & Rukayah. (2024). Learning Transformation 4.0 with Games-Based Interactive Multimedia: Its Effectiveness Towards Elementary School Students' Cognitive Skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 381–392. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.36>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*.
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>

Pernyataan Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan bahwa penelitian dilakukan tanpa adanya hubungan komersial atau finansial yang dapat ditafsirkan sebagai potensi konflik kepentingan.