

**PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBANTUAN CERITA
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA KRITIS DI SD
NEGERI 4 ANTIGA KELOD**

Kadek Ari Andini¹, I Nengah Sueca², Putu Beny Pradnyana³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Markandeya

¹kadekari075@gmail.com, ²su3ca.nggah@gmail.com,

³putubenypardnyana380@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive flipbook based on local wisdom stories to support critical reading instruction at SD Negeri 4 Antiga Kelod. This is a research and development study using the ADDIE model. The subjects of this study include sixth-grade students and sixth-grade teachers at SD Negeri 4 Antiga Kelod, as well as content validation experts and media validation experts. The data collection methods used in this study were interviews and questionnaires, employing written interview forms and closed-ended questionnaire forms. Data analysis in this study included qualitative descriptive analysis to process the interview data, as well as validity testing to process the data from the expert validation. The results of the study indicate that (1) students and teachers expect literacy materials that combine images, colors, animations, and stories closely tied to their cultural environment, such as Balinese folktales; (2) based on this, an interactive flipbook supported by local wisdom stories was developed, titled “Satua Bali: A Collection of Local Wisdom Folktales” with the slogan “Getting to Know Culture, Instilling Goodness, and Understanding the Story’s Content”; and (3) the content expert validation scored 72 with a 90% validity rate, falling into the “highly valid” category. Meanwhile, the media expert validation yielded a score of 74 with a percentage of 92.5%, which also falls into the “highly valid” category. Although there were several suggestions for improving the product, overall, the flipbook was deemed suitable for use in teaching critical reading to sixth-grade students at SD Negeri 4 Antiga Kelod.

Keywords: Development, Flipbook, Local Wisdom, Critical Reading

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal dalam pembelajaran membaca kritis di SD Negeri 4 Antiga Kelod. Jenis penelitian ini ialah pengembangan, dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa kelas VI dan guru kelas VI di SD Negeri 4 Antiga Kelod, serta ahli validasi isi dan ahli validasi media. Metode pengumpulan data penelitian ini, yaitu wawancara dan angket, dengan instrumen lembar wawancara tertulis dan

lembar angket tertutup. Analisis data dalam penelitian ini meliputi deskriptif kualitatif untuk mengolah data hasil wawancara, serta analisis uji validitas untuk mengolah data hasil uji validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) siswa dan guru mengharapkan adanya bahan literasi yang memadukan gambar, warna, animasi, serta cerita yang dekat dengan lingkungan budaya mereka, seperti *Satua Bali*; (2) berdasarkan hal itu, dikembangkan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal berjudul "*Satua Bali: Kumpulan Dongeng Kearifan Lokal*" dengan slogan "Mengetahui Budaya, Menanamkan Kebajikan, dan Mengetahui Isi Cerita"; dan (3) hasil validasi ahli isi memperoleh skor 72 dengan persentase 90%, termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 74 dengan persentase 92,5% yang juga termasuk kategori sangat valid. Meskipun terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, secara keseluruhan *flipbook* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca kritis siswa kelas VI SD Negeri 4 Antiga Kelod.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook*, Kearifan Lokal, Membaca Kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peningkatan kualitas SDM yang literat, kritis, kreatif, dan adaptif terhadap teknologi, dengan kemampuan membaca sebagai kompetensi dasar yang penting (Sueca & Dewi, 2021). Membaca bukan sekadar mengenali huruf, melainkan proses memahami, menafsirkan, dan merefleksikan informasi, sehingga menjadi fondasi keberhasilan belajar siswa terutama di sekolah dasar (Saraswati et al., 2025).

Meski literasi membaca sangat penting, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2023 menunjukkan skor

literasi membaca Indonesia hanya 359 poin, tergolong rendah. Skor ini mengindikasikan siswa Indonesia masih kesulitan dalam analisis, penafsiran makna, dan evaluasi informasi (OECD, 2023), menegaskan bahwa kelemahan utama terletak pada kemampuan berpikir tingkat tinggi atau membaca kritis, sehingga diperlukan perhatian khusus pada pengembangan keterampilan tersebut.

Literasi mencakup kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber (Priantara et al., 2025), dan membaca merupakan keterampilan fundamental penentu keberhasilan belajar (Ardana, 2025), termasuk aspek menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi, menafsirkan makna, dan

menyimpulkan isi teks (Numertayasa & Dewi, 2018). Namun, pembelajaran membaca di SD masih didominasi buku cetak dan ceramah yang membuat siswa pasif dan bosan, padahal siswa SD cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan kontekstual (Pemikiran et al., 2022).

Membaca kritis kini menjadi keterampilan literasi tingkat tinggi yang menekankan analisis struktur dan isi bacaan, evaluasi kredibilitas informasi, identifikasi sudut pandang penulis, serta refleksi logis (Amalia & Nadya, 2020; Cahyani et al., 2024). Kemampuan ini juga berkaitan dengan literasi informasi, yaitu kemampuan mengakses dan menilai informasi secara bijak di era digital (Fauziah, 2024), sehingga menjadi kompetensi esensial untuk membentuk peserta didik yang berpikir reflektif dan rasional.

Rendahnya kemampuan membaca siswa juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang masih konvensional, yaitu buku teks dan ceramah tanpa dukungan media interaktif (Alfalah & Razak, 2023), sehingga motivasi dan pemahaman mendalam siswa belum berkembang optimal, padahal siswa SD lebih

menyukai media yang memadukan visual, audio, dan interaktivitas.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang media pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya *flipbook* interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Mutiani et al., 2024). Fitur seperti pertanyaan reflektif, kuis, dan navigasi fleksibel tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga membantu siswa menganalisis alur, tokoh, konflik, dan pesan moral (Indonesia et al., 2025), sehingga guru perlu berinovasi menciptakan pembelajaran yang menarik (Febriani, 2025).

Flipbook merupakan buku elektronik yang mudah diakses lewat handphone, laptop, atau proyektor, dengan tampilan menyerupai buku fisik yang dapat dibolak-balik serta dirancang dengan visual menarik (Sari & Ahmad, 2021). Sifatnya yang interaktif dan fleksibel, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, membantu guru menyampaikan materi lebih menarik serta memperkaya pengalaman dan keterlibatan belajar siswa (Putri & Sari, 2025).

Integrasi kearifan lokal penting agar siswa dapat mengaitkan bacaan dengan pengalaman dan lingkungan sosialnya. Arwini dkk. (2025) menyatakan *flipbook* interaktif berpotensi mendukung membaca kritis siswa SD karena menyajikan teks secara menarik dan sistematis. Kearifan lokal yang mencakup nilai budaya dan tradisi masyarakat dapat menjadi sumber belajar kontekstual, dan penelitian oleh (Lokal, 2025) menunjukkan cerita berbasis kearifan lokal mengandung nilai moral dan sosial yang efektif menumbuhkan minat baca serta kecintaan budaya daerah.

Cerita berbasis kearifan lokal dapat menjadi media pendidikan sekaligus penanaman nilai pada anak (Sueca & Rusmiati, 2024), yang jika dikemas dalam *flipbook* akan membuat proses membaca lebih menarik dan bermakna karena dekat dengan pengalaman siswa. Tukka et al. (2024) menyatakan cerita kearifan lokal meningkatkan pemahaman peserta didik karena materi menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal menjadi solusi relevan yang selaras

dengan Kurikulum Merdeka. Di SD Negeri 4 Antiga Kelod, cerita rakyat Bali yang memuat nilai kejujuran, tanggung jawab, dan gotong royong berpotensi melatih analisis tokoh, konflik, dan pesan moral. Hasil observasi menunjukkan literasi siswa masih rendah akibat keterbatasan bahan bacaan kontekstual dan belum optimalnya Gerakan Literasi Sekolah, sementara bahan bacaan digital berbasis kearifan lokal masih terbatas, sehingga diperlukan inovasi media yang memadukan teknologi digital dan nilai budaya lokal. Pengembangan *flipbook* interaktif ini diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan membaca kritis siswa SD, dengan fitur interaktif yang mendorong siswa menganalisis isi cerita, konflik, sikap tokoh, dan nilai moral. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa akan sumber belajar yang inovatif, sehingga literasi dapat menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermakna, bukan sekadar beban.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Winaryati et al. (2021) menjelaskan bahwa R&D

berfokus pada perancangan, pengembangan, dan penyempurnaan produk untuk menjawab permasalahan nyata, sedangkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) memberi panduan terstruktur untuk merancang pembelajaran yang efektif. Model ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, merancang struktur *flipbook*, mengembangkannya sesuai indikator bahan literasi, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi produk secara bertahap. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap development dan uji validasi ahli, tanpa tahap evaluation secara menyeluruh, karena fokus utamanya adalah menghasilkan *flipbook* interaktif *Satua Bali* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca kritis.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Antiga Kelod dengan subjek siswa dan guru kelas VI, terdiri atas 22 siswa (16 laki-laki, 6 perempuan). Siswa berperan sebagai pengguna utama produk, sementara guru sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus pemberi masukan. Penelitian juga melibatkan ahli

validasi isi dan media untuk menilai kelayakan produk dari aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan, dan interaktivitas sebelum diimplementasikan lebih luas.

Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket, menggunakan lembar wawancara tertulis dan angket tertutup. Data kualitatif dari wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data validasi ahli isi dan media dianalisis menggunakan Skala Likert melalui skor 1–5, pada 16 pernyataan per aspek dengan rumus validasi dari Nurkencana (2006), untuk memperoleh gambaran kelayakan *flipbook* dari aspek isi maupun media.

Tabel 1 Tingkat Ketepatan Validasi Bahan Bacaan Literasi (Nurkencana, 2006)

No	Skor	Kategori
1	$x \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat Valid
2	$Mi + 0,5 Sdi \leq x < Mi + 1,5 Sdi$	Valid
3	$Mi - 0,5 Sdi \leq x < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup Valid
4	$Mi - 1,5 Sdi \leq x < Mi - 0,5 Sdi$	Kurang Valid
5	$x < Mi - 1,5 Sdi$	Tidak Valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Bahan Literasi Dalam Pembelajaran Membaca Kritis di SD Negeri 4 Antiga Kelod

Hasil wawancara tertulis yang diberikan kepada siswa kelas VI SD Negeri 4 Antiga Kelod menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan siswa cukup beragam sesuai dengan pengalaman dan pandangan masing-masing. Namun demikian, secara umum jawaban siswa memiliki kecenderungan yang hampir sama, terutama terkait bahan literasi yang digunakan dalam pembelajaran membaca kritis, kendala yang dihadapi saat memahami isi bacaan, serta kebutuhan akan bahan bacaan yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Hasil wawancara menunjukkan siswa memiliki minat tinggi pada cerita berilustrasi menarik dan dekat kehidupan sehari-hari, serta lebih tertarik pada media digital dibanding bahan bacaan konvensional. Siswa mengharapkan bahan literasi yang memadukan gambar, warna, animasi, dan cerita kearifan lokal seperti *Satua Bali*, menunjukkan bahwa buku digital interaktif berbantuan cerita kearifan lokal berpotensi memenuhi kebutuhan belajar membaca kritis siswa.

Hasil wawancara tertulis dengan guru wali kelas VI SD Negeri 4 Antiga Kelod digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan bahan

literasi dalam pembelajaran membaca kritis dari perspektif guru sebagai pelaksana pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru wali kelas VI menunjukkan kemampuan membaca kritis siswa masih perlu ditingkatkan, karena media buku dan video yang digunakan selama ini belum optimal, dan beberapa siswa masih kesulitan membaca lancar serta memahami isi bacaan. Guru merespons positif pemanfaatan cerita kearifan lokal dan berharap adanya media digital bergambar, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal relevan dengan kebutuhan pembelajaran membaca kritis di SD Negeri 4 Antiga Kelod dan berpotensi menjadi alternatif bahan literasi yang lebih inovatif serta kontekstual bagi siswa.

Rancang Bangun Pengembangan *Flipbook* Interaktif Berbantuan Cerita Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Membaca Kritis di SD Negeri 4 Antiga Kelod

Pengembangan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa di

SD Negeri 4 Antiga Kelod yang menunjukkan perlunya bahan literasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan dilaksanakan pada 27 April–18 Mei 2026 dengan menghasilkan *flipbook* berjudul **“Satua Bali: Kumpulan Dongeng Kearifan Lokal”** dengan sub judul **“Menenal Budaya, Menanamkan Kebaikan, dan Memahami Isi Cerita”** yang ditujukan bagi siswa jenjang B3 atau pembaca lanjut setara kelas VI SD. *Flipbook* memuat lima *Satua Bali*, yaitu *Pan Balang Tamak*, *Ni Kesuna lan Ni Bawang*, *Men Tiwas lan Men Sugih*, *Siap Selem*, dan *I Lutung teken I Kekua*, yang dipilih karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan pesan moral. Setiap cerita dilengkapi lima soal uraian berdasarkan indikator membaca kritis, yaitu menginterpretasi, menganalisis, mengorganisasi informasi, menilai, dan menerapkan, sehingga mampu melatih kemampuan berpikir kritis serta menghubungkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari.

Proses pengembangan diawali dengan penyusunan naskah dan tata letak menggunakan Microsoft Word, dilanjutkan desain visual melalui Canva dengan ilustrasi berbantuan AI,

lalu dipublikasikan melalui platform Heyzine *Flipbook*. Produk dikembangkan sesuai pedoman Kemendikbudristek (2024) dengan memperhatikan aspek isi, kebahasaan, grafika, dan ilustrasi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar, serta mengintegrasikan teks, ilustrasi, animasi, audio, navigasi digital, dan fitur dubbing untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik. Produk dapat diakses daring melalui Heyzine agar seluruh fitur interaktif dimanfaatkan secara optimal, sementara versi PDF tetap tersedia sebagai bahan bacaan meski tanpa fitur audio, animasi, dan dubbing.



Gambar 1 Tampilan Sampul *Flipbook* pada Laptop dan Smartphone

Flipbook interaktif berbasis cerita kearifan lokal ini dapat diakses melalui tautan <https://heyzine.com/flipbook/9223ee4e9c.html> dan <https://drive.google.com/drive/folders/14211wZiBIYXd7d1EA1q8FHcdIXTV7G1M>. *Flipbook* ini dapat diakses secara fleksibel melalui smartphone, laptop, atau perangkat digital lainnya.

Bahan bacaan ini tersedia dalam format PDF yang dapat diunduh dan dibaca secara offline namun fitur interaktif seperti audio dubbing dan animasi yang terintegrasi dalam versi online tidak dapat digunakan pada versi PDF.

Hasil Validitas *Flipbook* Interaktif Berbantuan Cerita Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Membaca Kritis di SD Negeri 4 Antiga Kelod

Tahap validasi bertujuan mengetahui kelayakan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal sebelum digunakan dalam pembelajaran, dengan melibatkan dua ahli: ahli isi yang menilai kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian cerita, dan keterkaitannya dengan tujuan membaca kritis; serta ahli media yang menilai tampilan, desain, grafika, navigasi, dan fitur interaktif. Hasil penilaian kedua ahli menjadi dasar penentuan validitas produk sekaligus bahan perbaikan sebelum *flipbook* dinyatakan layak digunakan di SD Negeri 4 Antiga Kelod.

Data validasi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan Skala Likert yang diadaptasi dari Nurkancana (2006), melalui instrumen angket tertutup yang diberikan kepada validator.

Masing-masing instrumen aspek isi dan media terdiri atas 16 pernyataan dengan rentang skor 1–5, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 80 dan skor minimum 16. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat validitas aspek isi dan media pada *flipbook* yang dikembangkan.

Tabel 2 Tingkat Ketepatan Validasi Bahan Literasi

No	Skor	Kategori
1	$x \geq 64,01$	Sangat Valid
2	$53,34 \leq x < 64,01$	Valid
3	$42,67 \leq x < 53,34$	Cukup Valid
4	$31,99 \leq x < 42,67$	Kurang Valid
5	$x < 31,99$	Tidak Valid

Validasi ahli isi dilakukan pada 22 Mei 2026 oleh Ibu Desak Putu Anom Janawati, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Markandeya, dengan fokus penilaian pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, relevansi cerita dengan karakteristik siswa SD, kualitas penyajian, keterkaitan dengan membaca kritis, serta ketepatan bahasa melalui angket tertutup. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan pada 21 Mei 2026 oleh Bapak I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd., M.Kom., dosen Program Studi Sistem Informasi di

Universitas Markandeya, dengan fokus penilaian pada kualitas tampilan visual, desain antarmuka, tata letak, keterbacaan teks, ilustrasi, navigasi, dan fitur interaktif *flipbook* melalui angket tertutup. Hasil validasi dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Isi dan Media *Flipbook* Interaktif Berbantuan Cerita Kearifan Lokal

Kode Butir Pernyataan	Hasil Validasi Ahli	
	Validasi Ahli Isi	Validasi Ahli Media
1	4	5
2	5	4
3	5	4
4	4	5
5	5	5
6	4	5
7	4	5
8	5	5
9	5	4
10	5	4
11	4	5
12	4	5
13	4	4
14	4	5
15	5	4
16	5	5
Total Skor	72	74
Persentase Rata-Rata	90%	92,5%
Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli isi memperoleh skor total sebesar 72 dengan persentase 90%. Jika dikonversikan ke dalam kriteria validitas yang telah ditetapkan, skor tersebut berada pada rentang $72 \geq 64,01$ ($x \geq 64,01$) sehingga termasuk

dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, dan grafika. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor total sebesar 74 dengan persentase 92,5%. Berdasarkan kriteria validitas yang telah ditetapkan, skor tersebut berada pada rentang $74 \geq 64,01$ ($x \geq 64,01$) sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media, meliputi tampilan, ilustrasi, tipografi, keterbacaan, navigasi, serta interaktivitas media. Berdasarkan hasil ini, dapat dikatakan bahwa *flipbook* interaktif berbasis cerita kearifan lokal layak digunakan dalam pembelajaran membaca kritis siswa kelas VI SD Negeri 4 Antiga Kelod.

Selain itu, terdapat masukan, tanggapan, dan saran dari para ahli yang telah berperan dalam proses validasi *flipbook* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli isi, validator memberikan masukan berupa penambahan glosarium pada *flipbook* interaktif yang dikembangkan.

Masukan tersebut diberikan untuk membantu siswa memahami kosakata atau istilah yang dianggap sulit, terutama istilah yang berkaitan dengan budaya dan kearifan lokal Bali yang terdapat dalam cerita. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan bagian glosarium yang berisi daftar kata-kata sulit beserta penjelasan maknanya. Penambahan glosarium diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran membaca kritis. Sementara itu, berdasarkan hasil validasi ahli media, validator menyampaikan bahwa media yang dikembangkan secara umum sudah baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa dan guru di SD Negeri 4 Antiga Kelod memerlukan bahan literasi yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu mendukung membaca kritis. Siswa menyukai cerita bergambar, cerita rakyat, dan media digital yang memberikan pengalaman membaca lebih menyenangkan dibandingkan buku cetak, termasuk cerita yang

mengangkat budaya dan kearifan lokal Bali. Guru mengungkapkan bahwa bahan bacaan selama ini masih terbatas dan belum optimal melatih berpikir kritis, serta memandang media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran membaca kritis dan ketersediaan bahan literasi, sehingga diperlukan pengembangan bahan literasi yang menarik sekaligus mampu memfasilitasi berpikir kritis.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan *flipbook* interaktif berjudul "*Satua Bali: Kumpulan Dongeng Kearifan Lokal*" dengan slogan "Menenal Budaya, Menanamkan Kebaikan, dan Memahami Isi Cerita", dirancang untuk siswa kelas VI SD dengan lima cerita kearifan lokal Bali: *Pan Balang Tamak, Ni Kesuna lan Ni Bawang, Men Tiwas lan Men Sugih, Siap Selem, dan I Lutung teken I Kekua*. *Flipbook* dikembangkan menggunakan Microsoft Word untuk naskah, Canva untuk desain, serta AI untuk ilustrasi, kemudian diunggah ke Heyzine agar dapat diakses daring. Produk dilengkapi fitur interaktif

berupa audio, animasi, navigasi digital, dan dubbing, serta lima soal uraian di setiap akhir cerita berdasarkan indikator membaca kritis: menginterpretasi, menganalisis, mengorganisasi, menilai, dan menerapkan.

Hasil validasi menunjukkan *flipbook* memiliki validitas sangat tinggi. Validasi ahli isi memperoleh skor 72 (90%), menunjukkan isi materi, bahasa, dan penyajian cerita sesuai karakteristik siswa kelas VI serta pedoman jenjang B3. Validasi ahli media memperoleh skor 74 (92,5%), menunjukkan tampilan, ilustrasi, keterbacaan, navigasi, dan fitur interaktif telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Meski ada beberapa masukan penyempurnaan, *flipbook* secara keseluruhan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca kritis siswa kelas VI, membuktikan produk telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi maupun media.

Media digital interaktif memberikan pengalaman belajar lebih aktif dibandingkan bahan ajar konvensional (Makmur et al., 2024), sejalan dengan Nurbaeti (2023) yang menunjukkan bahan bacaan digital

mampu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa. Kedua penelitian menegaskan siswa SD lebih tertarik pada media yang memadukan teks, gambar, dan unsur interaktif, yang juga membantu pemahaman bacaan lebih mendalam. Kebutuhan siswa akan bahan bacaan menarik dan kebutuhan guru akan media pelatih membaca kritis menjadi dasar kuat pengembangan *flipbook* ini, sehingga hasil analisis kebutuhan memiliki relevansi tinggi dengan perkembangan pembelajaran literasi di era digital.

Kombinasi teknologi digital dan konten budaya lokal merupakan strategi efektif dalam mengembangkan bahan ajar yang relevan. Cerita rakyat Bali tidak hanya berfungsi sebagai sumber bacaan, tetapi juga sarana penanaman nilai budaya dan karakter, sementara fitur interaktif memperkuat daya tarik produk agar siswa belajar lebih aktif dan mandiri. Rancang bangun *flipbook* ini sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dan pelestarian budaya lokal. Mirnawati & Fabriya (2022) mengungkapkan *flipbook* mampu meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan

pemahaman materi karena penyajian yang menarik, sementara Qomariyanti & Ermiana (2023) menunjukkan integrasi kearifan lokal dapat memperkuat identitas budaya sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *flipbook* memperoleh validitas tinggi karena mampu mengintegrasikan aspek visual, audio, dan interaktivitas dalam satu platform (Wirawan et al., 2024). Temuan serupa dikemukakan Prasasti & Anas (2023) yang menyatakan *flipbook* interaktif memperoleh kategori sangat valid, mengindikasikan produk dikembangkan secara sistematis dengan memperhatikan aspek isi, bahasa, grafika, dan interaktivitas. Penilaian validator ahli menegaskan bahwa *flipbook* layak digunakan untuk mendukung pembelajaran membaca kritis sekaligus memperkuat literasi dan pelestarian kearifan lokal Bali di SD Negeri 4 Antiga Kelod.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, didapatkan kesimpulan bahwa (1) siswa dan guru mengharapkan adanya bahan literasi yang memadukan gambar, warna,

animasi, serta cerita yang dekat dengan lingkungan budaya mereka, seperti *Satua Bali*; (2) berdasarkan hal itu, dikembangkan *flipbook* interaktif berbantuan cerita kearifan lokal berjudul “*Satua Bali: Kumpulan Dongeng Kearifan Lokal*” dengan slogan “Menenal Budaya, Menanamkan Kebaikan, dan Memahami Isi Cerita”; dan (3) hasil validasi ahli isi memperoleh skor 72 dengan persentase 90%, termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 74 dengan persentase 92,5% yang juga termasuk kategori sangat valid. Meskipun terdapat beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, secara keseluruhan *flipbook* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca kritis siswa kelas VI SD Negeri 4 Antiga Kelod. Dengan demikian, hasil validasi membuktikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek isi maupun aspek media.

Berdasarkan kesimpulan di atas, *flipbook* interaktif berbasis cerita kearifan lokal diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang meningkatkan minat baca,

pemahaman, dan kemampuan membaca kritis siswa. Guru disarankan menggunakannya sebagai media pembelajaran inovatif dan mengembangkan media serupa sesuai kebutuhan siswa. Sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana bahan ajar digital, sementara peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *flipbook* untuk materi, jenjang, atau kearifan lokal lain serta menguji efektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfalah, A., & Razak, A. (2023). Prates Keterampilan Membaca Kritis Aspek Nonnaratif Artikel Ilmiah Jurnal Online. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(6), 755–764. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i6.547>
- Amalia, F. N., & Nadya, N. L. (2020). Hubungan Kemampuan Membaca Kritis dengan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 1(2), 31–38.
- Ardana, W. R. (2025). *Bagi Siswa Sekolah Dasar The Importance Of Having Reading Skills For Elementary*. 8830–8837.
- Arwini, D., Tangsi, & Djirong, A. (2025). Development of Learning Media Model for Creating Three-Dimensional Applied Art Works Based on *Flipbooks* in High School. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(2), 321–332. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v4i2.3008>
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). Berpikir Kritis Melalui Membaca: Pentingnya Literasi Dalam Era Digital. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 417–421.
- Fauziah, A. (2024). Pentingnya Kemampuan Membaca Kritis di Era Informasi Digital. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1685–1689. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3527>
- Febriani, R. (2025). *Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. 5(2), 439–450.
- Indonesia, B., Sekolah, D. I., & Kajian, D. (2025). 1, 2, 3 1. 10, 366–377.
- Lokal, K. (2025). *Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Berbentuk Flipbook untuk Siswa Utama Widyalyaya Astika Dharma*. 5, 1918–1929.
- Makmur, A., Albar, M., Milu Susetyo, A., Wahyu Setiya Putra, Y., Rajiman, W., Djamilah, S., Yuniarti Suhendi, H., Irvan Irvani Editor, A., Aziz, F., Yoana Nurul Asri, Mp., & Media Pembelajaran, Mp. (2024). *Media Pembelajaran Digital*.

- Tohar Media.
<https://toharmedia.co.id>
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Mutiani, Syarifuddin, Syaharuddin, Hassan, M. I. bin A., Jumriani, & Nur'aini, F. (2024). The Effectiveness of *Flipbook*-Based Blended Learning Technology on Thinking Skills and Student Learning Outcomes. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 5(1), 264–275. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.350>
- Numertayasa, I. W., & Dewi, I. A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Dengan Metode Analisis Wacana Kritis (AWK) Dalam Pembelajaran Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 di Kelas X SMA/SMA Bali Timur. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 1(2), 92.
- Nurbaeti, F. (2023). Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 2(3).
- Nurkencana. (2006). *Validitas Data Penelitian*. Surabaya: Usaha Nasional.
- OECD. (2023). Tingkat Literasi. In *Organisation for Economic Co-operation and Development*.
- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Binti, L., Agatha, R., & Fabriya, V. (2022). Penerapan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. 10(1), 22–38.
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Priantara, I. K. G. S. K., Sueca, I. N., & Numertayasa, I. W. (2025). Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Berbentuk *Flipbook* untuk Siswa Utama Widyalyaya Astika Dharma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1918–1929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.1939>
- Putri, A. L., & Sari, T. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Swasta Kota Jambi. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1104–1113.
- Qomariyanti, N., & Ermiana, I. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 179–184.

- <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>
- Saraswati, N. D., Iesa, A., Illahi, K., Arif, A., & Hakim, L. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital: Implikasi Bagi Pembelajaran di Era Society 5.0*. 8(1), 32–52.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sueca, I. N., & Dewi, I. A. (2021). Pengembangan Klinik Literasi Berbasis Permainan Bahasa Dalam Kegiatan Literasi Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 252–257.
- Sueca, I. N., & Rusmiati, N. K. S. (2024). Pengembangan Bahan Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal dalam Kegiatan Literasi di SD Negeri 1 Rendang. *DE_JOURNAL*, 5(1), 104–116.
http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Tukka, S. D. N., Khairina, A., & Nasution, S. (2024). *Penggunaan Media Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa*. 10(1), 97–106.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia.
- Wirawan, I. M. B., Wahyudi, P. D., Cindyawati, D. P., & Cahyani, N. K. S. J. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan *Flipbook* Bermuatan Pancasila untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 41–54.