

Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Author:

Ike Heny Suprapti¹
Wahyu Sukartiningsih²
M. Bambang Edi Siswanto³

Afiliation:

Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

Corresponding email

25010855107@mhs.unesa.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2026-04-28
Accepted: 2026-06-12
Published: 2026-06-14



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar, namun kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi serupa ditemukan pada siswa kelas III SDN Sepaku yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, dan menyusun kesimpulan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal kawasan Ibu Kota Nusantara untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan persentase kelayakan, kepraktisan, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata validitas sebesar 90,0% dengan kategori sangat layak, terdiri atas validasi ahli materi 92,5%, ahli media 85,0%, dan ahli bahasa 92,5%. Tingkat kepraktisan media mencapai 93,4% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70,95 pada pretest menjadi 80,85 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,34 berkategori sedang. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi media digital interaktif, muatan kearifan lokal Sepaku, dan metode membaca terbimbing dalam satu produk pembelajaran. Media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: ADDIE; Flipbook Interaktif; Kearifan Lokal; Literasi Membaca; Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Literasi membaca dalam pendidikan dasar tidak lagi dipahami sebatas kemampuan mengenali simbol dan memahami isi teks secara literal, melainkan sebagai kemampuan mengonstruksi makna melalui interaksi antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan informasi yang diperoleh dari bacaan. Perspektif konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman berdasarkan pengalaman dan konteks kehidupannya, sehingga keberhasilan pembelajaran literasi tidak

hanya ditentukan oleh kemampuan teknis membaca, tetapi juga oleh relevansi materi, strategi pembelajaran, dan pengalaman belajar yang bermakna (Nirwasita & Dewi Purwati, 2026). Namun, berbagai upaya penguatan literasi yang telah dilakukan belum sepenuhnya menghasilkan capaian yang optimal. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor membaca Indonesia hanya mencapai 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 (PISA, 2022). Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas III SDN Sepaku yang berada di kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN). Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 60,7% siswa mengalami kesulitan menentukan ide pokok bacaan, 53,6% belum mampu menjawab pertanyaan pemahaman secara tepat, dan 57,1% masih mengalami kesulitan dalam menyusun kesimpulan sederhana dari teks yang dibaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengonstruksi makna bacaan secara optimal (Nur Halisa & Diana Septika, 2025). Pada saat yang sama, pembelajaran masih didominasi penggunaan bahan ajar konvensional yang belum memanfaatkan potensi lingkungan dan budaya sekitar sebagai sumber belajar. Padahal, kawasan Sepaku memiliki karakteristik sosial, budaya, dan lingkungan yang kaya serta dekat dengan kehidupan siswa sehingga berpotensi menjadi konteks pembelajaran yang lebih bermakna.

Kearifan lokal dipandang sebagai salah satu pendekatan yang mampu menjembatani hubungan antara materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. Pembelajaran yang berakar pada konteks budaya lokal memungkinkan siswa memahami materi secara lebih konkret karena informasi yang dipelajari memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Dwi et al., 2025). Dalam konteks kawasan IKN, kekayaan budaya masyarakat lokal, lingkungan alam Kalimantan, keragaman hayati, serta dinamika sosial akibat pembangunan wilayah dapat menjadi sumber belajar yang relevan untuk mendukung pengembangan literasi membaca. Integrasi konteks lokal dalam pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman bacaan, tetapi juga memperkuat identitas budaya dan rasa memiliki terhadap lingkungan sosialnya.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk mengemas konten pembelajaran yang kontekstual dalam bentuk media yang lebih interaktif. Salah satu media yang memiliki potensi tersebut adalah flipbook interaktif yang mampu mengintegrasikan teks, ilustrasi, audio, animasi, dan aktivitas pembelajaran dalam satu platform digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Septi Dariyatul Aini et al., (2023) menemukan bahwa flipbook berbasis literasi mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar, sedangkan Rini Febriani et al., (2025) melaporkan bahwa flipbook interaktif berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa. Pada sisi lain, penelitian Oktavia et al., (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena materi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut berkembang dalam dua arah yang relatif terpisah. Kajian mengenai flipbook lebih banyak menitikberatkan pada aspek teknologi pembelajaran, sedangkan penelitian berbasis kearifan lokal lebih berfokus pada substansi materi. Selain itu, sebagian besar penelitian masih menempatkan media sebagai sarana penyampaian informasi tanpa mengintegrasikan strategi pedagogis yang secara khusus membimbing siswa dalam memahami teks.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait pengembangan media literasi yang mengintegrasikan teknologi digital, kearifan lokal, dan strategi pembelajaran membaca dalam satu desain yang utuh. Hingga saat ini, kajian mengenai pengembangan flipbook interaktif berbasis kearifan lokal kawasan IKN yang dipadukan dengan metode membaca terbimbing (*guided reading*) pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media flipbook interaktif *Petualangan Banu* yang mengintegrasikan konten kearifan lokal Sepaku, fitur digital interaktif, dan pendekatan *guided reading* dalam satu produk pembelajaran. Integrasi

ketiga komponen tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih kontekstual, interaktif, dan terarah sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses membaca, tetapi juga mampu membangun pemahaman bacaan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal IKN yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SDN Sepaku. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media literasi kontekstual berbasis kearifan lokal. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sekolah dasar, khususnya di kawasan IKN dan wilayah lain yang memiliki karakteristik sosial-budaya yang serupa.

Studi Literatur

Literasi membaca merupakan kompetensi fundamental dalam pendidikan dasar karena menjadi dasar bagi penguasaan berbagai bidang pengetahuan. Namun, terdapat perdebatan mengenai faktor utama yang memengaruhi rendahnya kemampuan literasi siswa. Sebagian peneliti memandang bahwa permasalahan literasi disebabkan oleh rendahnya kemampuan memahami dan mengolah informasi tertulis, sementara perspektif lain menekankan bahwa rendahnya literasi juga dipengaruhi oleh ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dan pengalaman peserta didik. Dalam perspektif konstruktivisme, pemahaman bacaan terbentuk ketika siswa mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Perkembangan teknologi pendidikan kemudian menghadirkan berbagai media digital, termasuk flipbook interaktif, yang dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teks, gambar, audio, dan animasi. Anengsih et al., (2024) menunjukkan bahwa flipbook digital mampu meningkatkan kemampuan memahami bacaan dan minat membaca siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, sejumlah kajian menunjukkan bahwa peningkatan perhatian dan motivasi akibat penggunaan media digital tidak selalu diikuti oleh peningkatan pemahaman bacaan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran literasi tidak cukup dijelaskan oleh interaktivitas teknologi semata, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas konten dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Perdebatan serupa muncul dalam kajian pembelajaran berbasis kearifan lokal. Fajrie et al., (2024), Ike et al., (2023), dan Aini & Andaryani, (2024) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman bacaan karena siswa lebih mudah menghubungkan isi teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut mendukung pandangan konstruktivisme bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi baru memiliki keterkaitan dengan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan bahan ajar cetak sehingga keunggulan konteks lokal belum sepenuhnya didukung oleh pengalaman belajar yang interaktif. Dengan kata lain, kearifan lokal memang mampu meningkatkan relevansi materi pembelajaran, tetapi belum tentu cukup untuk meningkatkan keterlibatan siswa apabila tidak didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kajian mengenai *guided reading* juga menunjukkan temuan yang menarik. Bolong et al., (2025) dan Rajagukguk et al., (2026) menemukan bahwa pendampingan membaca secara sistematis mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, memahami informasi implisit, dan menyusun kesimpulan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan literasi membaca tidak hanya bergantung pada kualitas bahan ajar, tetapi juga pada proses pedagogis yang mengarahkan siswa dalam membangun pemahaman terhadap teks. Namun demikian, sebagian besar penelitian *guided reading* masih diterapkan melalui buku teks atau lembar bacaan konvensional sehingga strategi pedagogis dan media pembelajaran berkembang dalam dua jalur yang relatif terpisah. Akibatnya, masih terdapat kesenjangan

antara pendekatan pedagogis yang efektif dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Sintesis terhadap berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat tiga faktor yang secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan literasi membaca, yaitu interaktivitas media, relevansi konteks bacaan, dan dukungan pedagogis selama proses membaca. Akan tetapi, ketiga faktor tersebut umumnya masih dikaji secara parsial. Penelitian flipbook lebih banyak menjelaskan dimensi teknologi, penelitian berbasis kearifan lokal berfokus pada konteks budaya, sedangkan penelitian *guided reading* menekankan strategi pedagogis. Padahal, literasi membaca merupakan kemampuan multidimensional yang tidak dapat dijelaskan oleh satu faktor tunggal. Berdasarkan kondisi tersebut, research gap penelitian ini tidak hanya terletak pada belum adanya produk yang mengintegrasikan ketiga aspek tersebut, tetapi juga pada masih terbatasnya kajian yang menjelaskan bagaimana interaksi antara teknologi digital, konteks budaya lokal, dan strategi pedagogis dapat secara simultan mendukung proses konstruksi makna dalam membaca.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media flipbook interaktif *Petualangan Banu* yang mengintegrasikan fitur digital interaktif, kearifan lokal kawasan Ibu Kota Nusantara khususnya Sepaku, dan metode *guided reading* dalam satu desain pembelajaran terpadu. Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan masing-masing komponen secara terpisah, melainkan pada upaya menghubungkan teknologi, budaya lokal, dan pedagogi membaca sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar secara lebih optimal.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) karena bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki prosedur yang sistematis, fleksibel, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Model ini memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan (Angzalna et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di SDN Sepaku pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pemilihan seluruh siswa dalam satu kelas dilakukan karena penelitian ini merupakan uji coba lapangan terbatas pada tahap pengembangan produk, sehingga fokus utama penelitian bukan melakukan generalisasi populasi, melainkan menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas awal media yang dikembangkan. Selain siswa, penelitian juga melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas produk sebelum diimplementasikan.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kondisi literasi membaca siswa, karakteristik peserta didik, kebutuhan media pembelajaran, serta potensi kearifan lokal kawasan Sepaku yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan menentukan ide pokok, memahami isi bacaan, dan menyusun kesimpulan. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun storyboard media, merancang struktur isi materi, menentukan alur cerita *Petualangan Banu*, merancang tampilan visual,

navigasi, ilustrasi, audio, serta mengintegrasikan metode *guided reading* ke dalam aktivitas pembelajaran. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk menggunakan perangkat lunak Flip PDF Professional, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi untuk menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba penggunaan media pada 20 siswa kelas III SDN Sepaku. Kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca siswa, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca. Setelah pembelajaran selesai, siswa juga diminta mengisi angket respons untuk menilai tingkat kepraktisan media. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif (Angzalna et al., 2023). Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan melalui proses revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir penelitian untuk menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan awal pengembangan media. Angket digunakan untuk mengukur validitas media berdasarkan penilaian ahli serta kepraktisan media berdasarkan respons siswa. Tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase, rata-rata skor, dan uji N-Gain. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendukung interpretasi hasil penelitian.

Hasil

Kelayakan Media Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Kelayakan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal ditentukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media Flipbook Interaktif

No	Validator	Persentase Validitas	Kategori
1	Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
2	Ahli Media	85,0%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	92,5%	Sangat Layak
	Rata-rata	90,0%	Sangat Layak

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian pada kategori sangat layak dengan rata-rata validitas sebesar 90,0%. Persentase tertinggi diperoleh dari ahli materi dan ahli bahasa (92,5%), sedangkan ahli media memberikan nilai 85,0%. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas isi, penggunaan bahasa, dan desain media telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

Perbedaan skor antarvalidator relatif kecil, yaitu hanya 7,5 poin antara nilai tertinggi dan terendah. Kondisi ini mengindikasikan adanya konsistensi penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Meskipun aspek media memperoleh nilai paling rendah dibandingkan aspek lainnya, persentase 85,0% tetap berada pada kategori sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aspek visual dan teknis media telah

memenuhi kebutuhan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa komponen yang memerlukan penyempurnaan pada tata letak dan navigasi.

Secara keseluruhan, hasil validasi memperlihatkan bahwa media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek substansi, desain, dan kebahasaan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi untuk menguji kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Gambar 1. Perbandingan Persentase Validitas Ahli

(Grafik batang yang menampilkan Ahli Materi = 92,5%; Ahli Media = 85,0%; Ahli Bahasa = 92,5%)

Visualisasi pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa penilaian ahli materi dan ahli bahasa berada pada tingkat yang sama, sedangkan penilaian ahli media sedikit lebih rendah. Namun demikian, seluruh aspek masih berada di atas batas kelayakan 80%, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Kepraktisan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal diukur melalui angket respons siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Petualangan Banu*. Hasil penilaian kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media Flipbook Interaktif

No	Indikator Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	Kesenangan dalam belajar	95%	Sangat Praktis
2	Kemudahan mengoperasikan media	90%	Sangat Praktis
3	Kejelasan teks dan gambar	92%	Sangat Praktis
4	Kemenarikan tampilan media	96%	Sangat Praktis
5	Motivasi untuk membaca	94%	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan	93,4%	Sangat Praktis

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis. Seluruh indikator berada di atas 90%, menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh siswa baik dari aspek penggunaan maupun pengalaman belajar yang diberikan. Skor tertinggi terdapat pada indikator kemenarikan tampilan media (96%), diikuti kesenangan dalam belajar (95%) dan motivasi membaca (94%). Temuan ini menunjukkan bahwa daya tarik visual media berkontribusi terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Indikator kemudahan penggunaan memperoleh skor terendah dibandingkan indikator lainnya, yaitu 90%, namun masih berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan adaptasi dalam menggunakan media digital, tetapi tidak mengalami hambatan yang berarti dalam pengoperasiannya. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mudah diterapkan dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi siswa sekolah dasar.

Efektivitas Media terhadap Literasi Membaca

Efektivitas media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil pengujian efektivitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media terhadap Literasi Membaca

No	Indikator	Nilai
1	Rata-rata <i>Pretest</i>	70,95
2	Rata-rata <i>Posttest</i>	80,85
3	Selisih Peningkatan	9,90
4	N-Gain	0,34
5	Kategori	Sedang

Sumber: Hasil data, 2026.

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai siswa meningkat dari 70,95 pada *pretest* menjadi 80,85 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 9,90 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca setelah penggunaan media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran.

Nilai N-Gain sebesar 0,34 berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Selisih peningkatan hampir 10 poin antara nilai awal dan nilai akhir mengindikasikan bahwa media mampu mendukung perbaikan kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi yang terdapat dalam bacaan.

Kebaruan Produk dan Implikasi Pengembangan

Kebaruan produk dalam penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen yang selama ini cenderung dikembangkan secara terpisah, yaitu media flipbook interaktif, kearifan lokal kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN), dan metode membaca terbimbing (*guided reading*). Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada efektivitas flipbook sebagai media digital atau pada pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal dalam bentuk modul dan buku cetak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi ketiga komponen tersebut menghasilkan media yang memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan rata-rata 90,0%, yang mengindikasikan bahwa aspek materi, media, dan bahasa telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca.

Kebaruan berikutnya terletak pada pemanfaatan kearifan lokal Sepaku sebagai konteks utama dalam materi bacaan. Media *Petualangan Banu* tidak hanya menyajikan teks untuk melatih kemampuan membaca, tetapi juga menghadirkan lingkungan alam, budaya masyarakat, dan kehidupan sosial kawasan IKN yang dekat dengan pengalaman siswa. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan keterhubungan antara materi dan pengalaman nyata peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan konteks lokal berkontribusi terhadap tingginya respons siswa dengan tingkat kepraktisan sebesar 93,4%, terutama pada aspek kemenarikan media (96%) dan motivasi membaca (94%).

Aspek pembeda lainnya adalah integrasi metode *guided reading* ke dalam desain media. Sebagian besar flipbook yang dikembangkan sebelumnya hanya berfungsi sebagai media baca digital, sedangkan produk ini dirancang mengikuti tahapan pedagogis yang sistematis, mulai dari orientasi membaca, pendampingan memahami teks, diskusi isi bacaan, hingga latihan literasi. Integrasi tersebut terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari

70,95 pada *pretest* menjadi 80,85 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,34 dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung proses konstruksi pemahaman bacaan secara lebih terarah.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran literasi yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Model pengembangan yang dihasilkan berpotensi direplikasi pada berbagai daerah dengan mengadaptasi kearifan lokal masing-masing sehingga mendukung implementasi pembelajaran kontekstual dan penguatan identitas budaya peserta didik. Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pengembangan media literasi berbasis lokalitas, sedangkan secara praktis memberikan kontribusi bagi sekolah dasar, khususnya di kawasan IKN, dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi membaca.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat kelayakan produk memperoleh rata-rata validitas sebesar 90,0% dengan kategori sangat layak, yang terdiri atas penilaian ahli materi sebesar 92,5%, ahli media sebesar 85,0%, dan ahli bahasa sebesar 92,5%. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis. Dari aspek efektivitas, nilai rata-rata *pretest* sebesar 70,95 meningkat menjadi 80,85 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,34 dalam kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas produk pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan literasi membaca dalam penelitian ini tidak dapat dijelaskan semata-mata oleh penggunaan teknologi digital. Perspektif konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi antara pengalaman baru dan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Dalam konteks penelitian ini, media *Petualangan Banu* menghadirkan materi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti lingkungan Sepaku, budaya lokal, dan dinamika sosial kawasan IKN. Kedekatan konteks tersebut memungkinkan siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah mereka miliki sehingga proses memahami bacaan menjadi lebih mudah. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca yang terjadi bukan sekadar akibat penggunaan media digital, tetapi merupakan hasil dari keberhasilan media menghadirkan konteks yang bermakna bagi siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa rendahnya literasi membaca tidak selalu disebabkan oleh keterbatasan kemampuan membaca siswa, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh kurang relevannya materi pembelajaran dengan pengalaman hidup peserta didik.

Dalam perspektif Piaget, kondisi tersebut menunjukkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika siswa menghubungkan informasi baru dalam bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sedangkan akomodasi terjadi ketika siswa melakukan penyesuaian terhadap struktur pengetahuannya setelah menemukan informasi baru yang belum dipahami. Peningkatan kemampuan menentukan ide pokok, memahami hubungan antar informasi, dan menyusun kesimpulan menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar mengingat isi bacaan, tetapi mengalami perubahan dalam cara memahami dan menginterpretasikan teks (Surya Pangestu et al., 2024). Oleh karena itu, efektivitas media lebih tepat dipahami sebagai hasil dari proses konstruksi makna daripada sekadar dampak penggunaan teknologi pembelajaran. Temuan ini sekaligus menguatkan pandangan bahwa pembelajaran literasi

membaca yang efektif harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri secara aktif.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kearifan lokal berperan sebagai mediator dalam proses pemahaman bacaan. Selama ini berbagai program literasi cenderung menekankan peningkatan kemampuan membaca melalui penyediaan bahan bacaan dan penggunaan media digital. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor kedekatan konteks memiliki peran yang sama pentingnya. Ketika materi bacaan memuat pengalaman yang dikenal siswa, proses memahami isi teks berlangsung lebih mudah dibandingkan ketika siswa berhadapan dengan materi yang bersifat abstrak atau jauh dari realitas kehidupannya (Fatimatuz Zahra et al., 2026). Temuan ini memperluas pemahaman mengenai penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran literasi, yaitu bahwa pengalaman konkret yang dibutuhkan siswa tidak harus selalu diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan fisik, tetapi juga dapat dibangun melalui representasi digital yang menghadirkan konteks sosial-budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Peningkatan literasi membaca yang diperoleh siswa juga dipengaruhi oleh integrasi metode *guided reading* dalam media yang dikembangkan. Sebagian besar media digital hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, sedangkan media *Petualangan Banu* dirancang dengan tahapan membaca terbimbing yang membantu siswa memahami teks secara bertahap. Kehadiran orientasi membaca, pendampingan memahami isi bacaan, diskusi, dan latihan literasi memungkinkan siswa memperoleh arahan yang jelas selama proses membaca. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas strategi pedagogis yang menyertainya (Yolanita, 2025). Dengan kata lain, teknologi berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, sedangkan proses konstruksi pemahaman tetap ditentukan oleh bagaimana siswa berinteraksi dengan materi dan bagaimana guru memberikan dukungan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Quraisy, (2023) yang menunjukkan bahwa flipbook digital mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut lebih menempatkan teknologi sebagai faktor utama peningkatan hasil belajar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa daya tarik visual dan interaktivitas media belum cukup untuk menjelaskan peningkatan literasi membaca. Perhatian siswa yang meningkat akibat penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman bacaan yang lebih baik. Peningkatan kemampuan membaca lebih mungkin terjadi ketika teknologi dipadukan dengan materi yang relevan dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperluas temuan Quraisy dengan menunjukkan bahwa efektivitas flipbook tidak hanya bergantung pada aspek teknologi, tetapi juga pada relevansi konteks yang dihadirkan dalam materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Lake et al., (2023) yang menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis budaya lokal mampu meningkatkan kemampuan memahami bacaan karena siswa merasa lebih dekat dengan isi materi. Akan tetapi, penelitian Lake masih menggunakan modul cetak yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara relatif pasif. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak kearifan lokal dapat menjadi lebih kuat ketika dipadukan dengan media interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar multisensori melalui teks, gambar, audio, dan aktivitas literasi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan budaya lokal sebagai sumber belajar, tetapi pada transformasi budaya lokal menjadi pengalaman belajar digital yang lebih bermakna.

Penelitian Rizki et al., (2024) menunjukkan bahwa metode *guided reading* efektif meningkatkan kemampuan memahami bacaan melalui pendampingan yang sistematis. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini. Namun, penelitian Rizki masih menggunakan buku teks dan lembar bacaan

konvensional sehingga fungsi media belum menjadi perhatian utama. Penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas *guided reading* dapat diperkuat melalui integrasi dengan media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses membaca. Dengan demikian, peningkatan literasi membaca dalam penelitian ini tidak dapat dijelaskan oleh metode membaca terbimbing atau media digital secara terpisah, tetapi oleh interaksi keduanya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan flipbook, kearifan lokal, atau metode *guided reading* secara terpisah, karena ketiga aspek tersebut telah banyak diteliti sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi ketiga komponen tersebut dalam satu model pembelajaran yang terpadu. Temuan penelitian menunjukkan bahwa efektivitas literasi membaca tidak dapat dijelaskan oleh faktor teknologi, budaya, atau strategi pedagogis secara terpisah. Ketiga faktor tersebut bekerja secara simultan dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan konstruktivisme Piaget dengan menunjukkan bahwa proses asimilasi dan akomodasi dapat diperkuat melalui integrasi representasi digital, konteks budaya lokal, dan pendampingan membaca yang terstruktur.

Meskipun efektivitas media masih berada pada kategori sedang dengan nilai N-Gain sebesar 0,34. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi membaca merupakan proses yang memerlukan waktu dan tidak dapat dicapai secara instan melalui satu intervensi pembelajaran. Durasi implementasi yang relatif singkat, jumlah subjek yang terbatas pada 20 siswa, serta pengalaman siswa yang masih rendah dalam menggunakan media digital kemungkinan memengaruhi capaian efektivitas yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sebagai bukti awal mengenai potensi media yang dikembangkan dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian lanjutan dengan cakupan sekolah yang lebih luas, durasi implementasi yang lebih panjang, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam diperlukan untuk menguji konsistensi temuan yang diperoleh dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flipbook* interaktif *Petualangan Banu* berbasis kearifan lokal kawasan Ibu Kota Nusantara (IKN) mampu menjadi alternatif inovasi pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Hasil pengembangan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 90,0%, yang terdiri atas validasi ahli materi sebesar 92,5%, ahli media sebesar 85,0%, dan ahli bahasa sebesar 92,5%, sehingga berada pada kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi konten kearifan lokal, fitur digital interaktif, dan metode membaca terbimbing (*guided reading*) menghasilkan media yang memenuhi standar isi, tampilan, dan kebahasaan untuk mendukung pembelajaran literasi membaca.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis. Dari aspek efektivitas, nilai rata-rata siswa meningkat dari 70,95 pada *pretest* menjadi 80,85 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,34 dalam kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran literasi membaca menjadi lebih efektif ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan dekat dengan lingkungan sosial-budayanya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen yang selama ini banyak dikembangkan secara terpisah, yaitu flipbook interaktif, kearifan lokal kawasan IKN khususnya Sepaku, dan metode membaca terbimbing dalam satu model pembelajaran yang terpadu.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media literasi di sekolah dasar direkomendasikan untuk tidak hanya berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga mengintegrasikan konteks lokal dan strategi pedagogis yang mendukung pemahaman bacaan siswa. Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber

belajar perlu diperluas karena mampu meningkatkan relevansi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menguji model ini pada jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek literasi lain guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

Referensi

- Aini, A. N., & Andaryani, E. T. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Minat Dan Literasi Pada Muatan Seni Musik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- 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>
- Angzalna, U., Damariswara, R., Andri Aka, K., & Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (n.d.). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Dalam Meningkatkan Memaknai Kosa Kata Pada Pembelajarann Bahasa Indonesia Kelas Ii Di Sdn 3 Klodan*.
- Bolong, B., Lake, A. C. O. R., & Maure, O. P. (2025). E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Maker dalam Pendidikan Multikultural: Integrasi Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter Pancasila Mahasiswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 496–510. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-18>
- Dwi, J., Lubis, A., Dharma, S., & Yus, A. (2025). *Development of local wisdom-based flipbook to strengthen tolerance in elementary school*. 22(4), 2289–2300. <https://doi.org/10.64014/jik.v22i4.126>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Fatimatuz Zahra, F., Ringi Gusti, D. I., & Setiawaty, R. (2026). PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF GABATA BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(11), 1590–1608.
- Ike, T., Rahmawati, N., & Azizah, M. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku Di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*.
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa* (Number 1). <https://jurnal.umsrappang.ac.id/cakrawala/index>
- Nirwasita, P., & Dewi Purwati, P. (2026). *Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sd*.
- Nur Halisa, S., & Diana Septika, H. (2025). *Siti Nur Halisa 1 , Hety Diana Septika 2* (Vol. 8, Number 1).
- Quraisy, H., & Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, M. (2023). *Mengembangkan E-Module Berbasis Kearifan Lokal Didukung Aplikasi Flipbook Pengajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 112 Botto*.

-
- Rajagukguk, R. P., Destrinelli, D., & Rosmalinda, D. (2026). Validitas Media Digital Berbasis Kearifan Lokal Batik Jambi Untuk Pembelajaran Ips Perubahan Wujud Zat Kelas Iv. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 287–297. <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i2.9525>
- Rini Febriani, Hairunisa, H., & Syafruddin, S. (2025). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 5(2), 439–450. <https://doi.org/10.58218/lambda.v5i2.1536>
- Rizki, A et al., (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kajian Literatur. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(2). <https://doi.org/10.53696/30474329>
- Septi Dariyatul Aini, Sri Indriati Hasanah, Fetty Nuritasari, Madinatul Munawwaroh, & Sri Wahyuni. (2023). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Klopematika Berbasis Kearifan Lokal Madura. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(4), 226–238. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i4.1090>
- Surya Pangestu, R., Wardani, K., Cahyandaru, P., & Dani Setyawan, A. (2024). *Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Budaya Literasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Bhayangkara Yogyakarta* (Vol. 1, Number 1).
- Yolanita, C. (2025). Flipbook Media Improves Elementary Students' Reading Literacy in Fairy Tales: Media Flipbook Meningkatkan Literasi Membaca Dongeng Siswa SD. In *Indonesian Journal of Innovation Studies* (Vol. 26, Number 3).