# PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL SATUA BALI I CUPAK GERANTANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Ida Bagus Yoga Swadnyana[1], I Wayan Sujana[2], Anak Agung Istri Mas Wiryani[3], Dharia Riskyla Ramadhani[4], Ni Putu Oktavia Kusuma Sari[5]
[12345]PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha
Alamat e-mail : [1]ib.yoga.swadnyana.@undiksha.ac.id [2]wy.sujana.@undiksha.ac.id
[3]anak.agung.istri.3@student.undiksha.ac.id
[4]dharia.ramadhani@student.undiksha.ac.id
[5]oktavia.kusuma@student.undiksha.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study is motivated by the limited use of local wisdom-based learning media in elementary schools, resulting in less engaging learning and suboptimal character development among students. This study aims to develop a digital flipbook based on local wisdom through the Balinese folktale I Cupak and Gerantang, presented in the form of text and images, and to ensure that it meets valid and practical criteria. The method used is research and development based on the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study include material experts, instructional design experts, media experts, and fourth-grade students at SD Negeri 11 Pedungan. Data were collected through interviews, documentation, and questionnaires, and then analyzed using percentage techniques. The results indicate that the developed digital flipbook is categorized as highly valid and highly practical. This media is able to enhance student engagement, facilitate understanding of the story content, and support more interesting and meaningful learning. Therefore, the developed media can be used as an alternative local wisdom-based learning medium in elementary schools.*

*Keywords: Flipbook, Balinese folktale, Learning media, Elementary School*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar, sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum optimal dalam menanamkan nilai karakter pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook digital berbasis kearifan lokal melalui cerita Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar, serta memenuhi kriteria valid dan praktis. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta siswa kelas IV di SD Negeri 11 Pedungan. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman terhadap isi cerita, serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.
Kata Kunci: *Flipbook*, Satua Bali, Media pembelajaran, Sekolah Dasar

## A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap fundamental dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan dasar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan bermakna agar siswa dapat memahami materi dengan baik serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang inovatif, khususnya berbasis digital, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran digital berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas, menarik, mudah dipahami, dan bisa dikases dimanapun dan kapanpun oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena penyajiannya yang interaktif dan menarik. Sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, penggunaan media *flipboo*k menjadi salah satu alternatif yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Safitri dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena mampu menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan media flipbook juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi di era digital (Arisandhi dkk., 2023)

Flipbook merupakan media pembelajaran berbentuk buku elektronik interaktif yang dapat memadukan teks, gambar, animasi, dan audio dalam satu kesatuan (Tarigan, 2026). Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak konvensional karena mampu menghadirkan visualisasi yang lebih hidup dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Ariestiyani dkk., (2025) menunjukkan bahwa media flipbook berbasis satua Bali memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi serta dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh (Laksemi dkk., (2025) juga menunjukkan bahwa flipbook digital berbasis satua Bali mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan dari peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penggunaan flipbook berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan literasi membaca serta pembentukan karakter siswa karena materi yang disajikan lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa (Priantara dkk., 2025).

Di sisi lain, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penanaman nilai budaya. Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah cerita rakyat atau satua Bali. Satua Bali merupakan warisan budaya yang mengandung nilai moral, sosial, dan budaya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Suantara dkk., 2023). Nilai-nilai tersebut sangat penting untuk ditanamkan kepada siswa sejak dini sebagai bagian dari pendidikan karakter. Penggunaan bahan ajar berbasis satua Bali dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu dalam penanaman nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras (Eliyani dkk., 2023). Selain itu, satua Bali juga terbukti efektif sebagai media pendidikan karakter karena mampu menyampaikan pesan moral secara menarik melalui alur cerita yang mudah dipahami oleh siswa .

Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran juga memiliki

peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Literasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikembangkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis cerita seperti satua Bali dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih mudah karena disajikan dalam bentuk narasi yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita dalam bentuk digital seperti flipbook mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran (Ardiana dkk., 2025). Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran juga mampu memperkuat identitas budaya siswa di tengah arus globalisasi yang semakin pesat (Sari dkk., 2023). Dengan demikian, penggunaan satua Bali dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 11 Pedungan, penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan metode konvensional. Guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran digital maupun media berbasis budaya lokal seperti satua Bali dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak didukung oleh media inovatif cenderung kurang mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa secara optimal (Safitri dkk., 2024). Selain itu, keterbatasan penggunaan media berbasis budaya lokal juga menyebabkan siswa kurang mengenal nilai-nilai budaya yang ada di lingkungan mereka sendiri.

Meskipun telah terdapat berbagai penelitian mengenai penggunaan flipbook dan pemanfaatan satua Bali dalam pembelajaran, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan keduanya dalam satu media pembelajaran yang utuh. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan flipbook sebagai media pembelajaran umum atau

penggunaan satua Bali dalam bentuk media lain seperti e-modul. Penelitian oleh Suantara dkk., (2023) mengembangkan e-modul berbasis satua Bali, sedangkan penelitian oleh Eliyani dkk. (2023) mengkaji penggunaan satua Bali sebagai media pendidikan karakter. Sementara itu, penelitian oleh Ariestiyani dkk., (2025), dan Laksemi dkk (2025) telah menunjukkan potensi besar dalam pengembangan flipbook berbasis satua Bali, namun belum secara spesifik mengangkat cerita tertentu yang relevan dengan pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

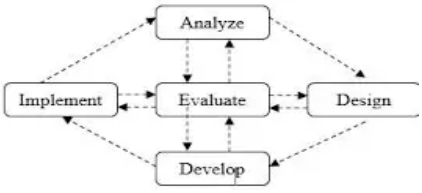
Secara lebih khusus, salah satu satua Bali yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah *I Cupak lan Gerantang*. Cerita ini mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab yang sangat relevan dengan pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Selain itu, alur cerita yang menarik dan konflik yang jelas menjadikan cerita ini mudah dipahami dan mampu menarik minat siswa. Namun demikian, pemanfaatan cerita *I Cupak lan Gerantang* dalam bentuk media pembelajaran digital, khususnya flipbook, masih sangat terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan kearifan lokal. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media *flipbook* berbasis Kearifan Lokal Satua Bali *I Cupak lan Gerantang*. Media ini diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa sekaligus menanamkan nilai karakter dan budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media flipbook berbasis kearifan lokal satua Bali *I Cupak lan Gerantang* untuk siswa sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Juliani Pudjowati dkk., (2025) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atau kelayakan produk tersebut. Model ADDIE dipilih karena merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan fleksibel serta banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Siregar & Rhamayanti 2025) sehingga mampu menghasilkan produk yang dikembangkan secara terstruktur mulai dari tahap analisis hingga evaluasi akhir.




Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*
(Sumber : (Fadillah Salsabila, 2022))

Tahap analsis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap kondisi pembelajaran di sekolah dasar, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi yang akan dikembangkan. Selain itu, dilakukan juga analisis terhadap penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis budaya lokal. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menentukan solusi berupa pengembangan media flipbook berbasis Satua Bali *I Cupak lan Gerantang*.

Tahap *design* (perancangan) merupakan proses penyusunan rancangan awal produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pemilihan materi yang relevan, serta penyusunan alur cerita dalam bentuk narasi yang sistematis. Selain itu, dirancang pula struktur isi flipbook, tampilan visual, serta elemen-elemen pendukung seperti ilustrasi, tata letak, dan komponen interaktif. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan blueprint atau desain awal media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap *development* (pengembangan) merupakan proses realisasi dari desain yang telah disusun menjadi sebuah produk nyata. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media flipbook berbasis Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi, bahasa, penyajian, serta aspek teknis media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Tahap *implementation* (implementasi) merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata. Pada tahap ini media flipbook diujicobakan kepada siswa sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas penggunaannya. Selain itu, dikumpulkan pula respon dari siswa dan guru terkait kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil uji coba, termasuk kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap tingkat kepraktisan dan kelayakan produk berdasarkan respon pengguna. Hasil evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan benar-benar siap digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media *flipbook* berbasis Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* ini selanjutnya diuji tingkat validitasnya. Menurut Darma, (2021), uji validitas dilakukan melalui penilaian para ahli, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, serta aspek teknis media. Selain itu, dilakukan uji coba kepada siswa yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa kelas III di SD Negeri 11 Pedungan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu wawancara, dokumentasi, dan angket (kuesioner). Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai

permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil tanya jawab dengan guru kelas. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, jumlah siswa, serta hasil observasi pembelajaran. Sementara itu, metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan media serta untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen ahli materi (isi/nilai karakter) dalam penelitian ini dapat disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran**

| No | Aspek Penilaian | Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Kesesuaian Materi | 1. Kesesuaian isi cerita dengan kurikulum<br>2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran<br>3. Kesesuaian dengan karakteristik siswa SD |
| 2 | Kebenaran Isi | 4. Kebenaran konsep dan alur cerita<br>5. Kejelasan pesan/nilai dalam cerita<br>6. Tidak terdapat miskonsepsi |
| 3 | Nilai Karakter | 7. Kesesuaian nilai karakter dalam cerita<br>8. Kejelasan penyampaian nilai karakter |
| 4 | Kebahasaan | 9. Kejelasan bahasa yang digunakan<br>10. Kesesuaian bahasa dengan tingkat siswa<br>11. Ketepatan penggunaan kosakata |
| 5 | Penyajian Materi | 12. Alur cerita runtut dan sistematis<br>13. Materi mudah dipahami siswa |

Kisi-kisi ahli desain pembelajaran dalam penelitian pengembangan *flipbook* ini dapat disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Media Pembelajaran**

| No | Aspek Penilaian | Indikator |
|---|---|---|
| 1 | Tampilan Media | 1. Kemenarikan tampilan media secara keseluruhan<br>2. Kesesuaian kombinasi warna<br>3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf |
| 2 | Tampilan Visual | 4. Kemenarikan desain tampilan media<br>5. Kesesuaian kombinasi warna<br>6. Kesesuaian jenis dan ukuran font |
| 3 | Ilustrasi/ Gambar | 7. Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita<br>8. Kualitas dan kejelasan gambar<br>9. Daya tarik visual ilustrasi |
| 4 | Tata Letak (Layout) | 10. Kerapian dan keseimbangan tata letak<br>11. Keterpaduan antara teks dan gambar<br>12. Kemudahan membaca |

| | | |
|---|---|---|
| | | 13. Kemudahan penggunaan media |
| 5 | Penyajian Materi | 14. Navigasi media mudah dipahami<br>15. Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa |
| 6 | Kemudahan pengguna | 16. Kemudahan penggunaan media<br>17. Kejelasan petunjuk penggunaan<br>18. Media mudah digunakan secara mandiri oleh siswa |

Kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran dalam penelitian pengembangan *Flipbook* ini dapat disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

| No. | Aspek | Indikator |
|---|---|---|
| 1. | Pembelajaran | 1. Tingkat kejelasan tujuan umum dan khusus pembelajaran<br>2. Penyampaian materi yang sesuai dan alur yang logis<br>3. Evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa |
| 2. | Materi | 4. Kesesuaian materi pembelajaran<br>5. Kecakupan materi pembelajaran<br>6. Tingkat kemenarikan materi<br>7. Penyajian materi pembelajaran mudah dipahami<br>8. Penggunaan materi pembelajaran didukung dengan media yang tepat |
| | Media | 9. Media mudah digunakan<br>10. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa<br>11. Penggunaan gambar yang menarik<br>12. Narasi yang sesuai dengan gambar |

(Suartama, 2016)

Kisi-kisi instrumen uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dalam penelitian pengembangan *Flipbook* ini dapat disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil**

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator |
|---|---|---|
| **1** | Kemudahan Penggunaan | 1. Media mudah digunakan<br>2. Petunjuk penggunaan mudah dipahami<br>3. Navigasi media jelas dan tidak membingungkan |
| **2** | Kemenarikan Media | 4. Tampilan media menarik<br>5. Ilustrasi/gambar menarik<br>6. Media membuat siswa tertarik belajar |
| **3** | Kejelasan Materi | 7. Cerita mudah dipahami<br>8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti<br>9. Alur cerita jelas dan runtut |
| **4** | Keterlibatan Siswa | 10. Media membuat siswa aktif<br>11. Media membuat siswa lebih semangat belajar<br>12. Media dapat digunakan secara mandiri |

Analisis data dalam penelitian pengembangan *Flipbook* berbasis satua bali segara rupek ini

menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan *flipbook* yang dikembangkan. Data diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase. Langkah analisis data dilakukan dengan cara mengubah skor penilaian angket ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100$$

(Agung & Jampel, 2022)

Selanjutnya, hasil persentase tersebut dikonversikan ke dalam tingkat pencapaian menggunakan skala Likert 5 yang dapat disajikan pada Tabel 5:

**Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5**

| No. | Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1. | 90-100% | Sangat Baik | Sangat Layak |
| 2. | 80 - 89% | Baik | Layak |
| 3. | 65 - 79% | Cukup | Cukup Layak |
| 4. | 40 - 64% | Tidak Baik | Tidak Layak |
| 5. | 0 - 39% | Sangat Tidak Baik | Sangat Tidak Layak |

(Agung & Jampel, 2022)

Instrumen dalam penelitian pengembangan *flipbook* ini menggunakan skala likert 5 yang dapat disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Skala Likert 5**

| No | Skor | Keterangan |
|---|---|---|
| **1** | 5 | Sangat Baik |
| **2** | 4 | Baik |
| **3** | 3 | Cukup |
| **4** | 2 | Kurang |
| **5** | 1 | Sangat Kurang |

(Agung, 2018)

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media *flipbook* berbasis Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. (1) Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 11 Pedungan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi di kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan lembar kerja siswa, sehingga kurang mampu

menarik minat belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya lokal seperti satua Bali masih terbatas, sehingga siswa belum optimal dalam memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. (2) Pada tahap *design*, dilakukan perancangan media pembelajaran berupa flipbook berbasis Kearifan Lokal Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Materi cerita disusun secara sistematis dengan memuat nilai-nilai karakter yang relevan bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, dirancang tampilan visual berupa ilustrasi yang menarik serta integrasi elemen interaktif seperti teks dan gambar untuk membantu pemahaman siswa terhadap isi cerita. Desain media juga memperhatikan keterpaduan antar komponen agar mudah digunakan oleh siswa. (3) Tahap *development* merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media flipbook berbasis Satua Bali *I Cupak lan Gerantang*. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, serta aspek teknis sebelum dilakukan uji coba. (4) Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Ketewel. Pada tahap ini, siswa menggunakan media flipbook secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan. (5) Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media secara keseluruhan. Evaluasi mencakup hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba kepada siswa. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan menganalisis respon siswa dan guru terhadap penggunaan media, khususnya pada aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan kejelasan penyajian materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital berbasis kearifan lokal Satua Bali *I Cupak lan Gerantang* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan hasil

validasi para ahli serta uji coba kepada siswa. Media pembelajaran ini memperoleh respon positif dari siswa dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang menarik menjadikan siswa lebih aktif dalam membaca, memahami isi cerita, serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba dalam penelitian ini, data hasil penilaian menunjukkan bahwa media flipbook digital yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun hasil penilaian secara rinci disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Pengembangan Validitas Media *Flipbook***

| No | Subjek Uji | Skor Persentase | Kriteria |
|---|---|---|---|
| **1** | Ahli Materi | 93,8% | Sangat Layak/Baik |
| **2** | Ahli Desain Pembelajaran | 91,1% | Sangat Layak/Baik |
| **3** | Ahli Media Pembelajaran | 91,6% | Sangat Layak/Baik |
| **4** | Uji Coba Perorangan | 92,4% | Sangat Layak/Baik |
| **5** | Uji Coba Kelompok Kecil | 91,8% | Sangat Layak/Baik |

**PEMBAHASAN**

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis kearifan lokal Satua Bali *I Cupak Gerantang* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak/praktis. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,8%, yang mengindikasikan bahwa penyajian materi berbasis cerita mampu membantu siswa memahami nilai karakter secara lebih bermakna Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak memerlukan revisi yang signifikan dan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 91,1%. Berdasarkan konversi skala 5, nilai ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Dengan demikian, bahan ajar hanya memerlukan penyempurnaan kecil tanpa adanya revisi yang bersifat mendasar. Penilaian oleh ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,6%, yang juga berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek media, bahan ajar sudah baik dan hanya memerlukan sedikit perbaikan untuk meningkatkan kualitas tampilan maupun penyajian. Pada tahap uji

coba perorangan yang melibatkan sepuluh orang siswa, diperoleh persentase sebesar 92,4%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar berada pada kategori sangat layak/baik. Artinya, bahan ajar sudah dapat digunakan dengan baik oleh siswa, meskipun masih terdapat beberapa bagian yang dapat disempurnakan sesuai masukan pengguna. Selanjutnya, pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 91,8%. Hasil ini juga berada pada kategori sangat layak/baik. Dengan demikian, bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran secara lebih luas, dengan tetap memperhatikan beberapa perbaikan kecil berdasarkan umpan balik dari siswa.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Satua Bali I Cupak lan Gerantang untuk siswa sekolah dasar berhasil menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media yang menunjukkan kategori sangat layak, serta hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Media yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mudah digunakan dan dipahami. Selain itu, muatan kearifan lokal yang terkandung dalam cerita I Cupak lan Gerantang seperti nilai kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, kesederhanaan, serta perbedaan perilaku antara tokoh Cupak dan Gerantang memberikan pembelajaran moral yang kontekstual bagi siswa. Nilai-nilai tersebut mencerminkan kehidupan masyarakat Bali yang sarat akan ajaran etika dan budaya, sehingga mampu memperkuat pembentukan karakter siswa sejak dini. Penggunaan media berbasis cerita rakyat ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media flipbook digital ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, baik melalui kegiatan

membaca maupun mengamati ilustrasi yang disajikan. Dengan demikian, media flipbook digital berbasis kearifan lokal Satua Bali I Cupak lan Gerantang layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2022. *STATISTIKA INFERENSIAL UNTUK PENDIDIKAN (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA.

Agung, Anak Agung Gede. 2018. "METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF." in Vol. 32. Singaraja.

Ariestiyani, Komang Ria, I. Made Suweta, I. Putu Suardipa, and I. Ketut Ngurah Ardiawan. 2025. "Pengembangan Flipbook Satua Bali I Lutung Teken I Kakua Bermuatan Literasi Numerasi Matematika Kelas III SD." *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education* 6(1):62–70.

Ariestiyani, Komang Ria, I. Made Suweta, I. Putu Suardipa, and I. Ketut Ngurah. 2025. "Development Of A Flipbook Of Satua Bali I Lutung Teken I Kakua With Mathematical Numeracy Literacy In Grade Iii Elementary School." 6(1):62–70.

Arisandhi, Gusti Ayu Made Mia, I. Made Citra Wibawa, and Kadek Yudiana. 2023. "Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar." *Mimbar PGSD Undiksha* 11(1):165–74.

Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.

Eliyani, Komang Nitha, Basilius Redan Werang, and I. Made Citra Wibawa. 2023. "Satua Bali Karakter ( SALIKA ): Media Pendidikan Karakter." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 3(1):1–9. doi:https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.54281.

Fadillah Salsabila, Aslam. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Fadillah." *JURNAL BASICEDU* 6(4):6088–96. https://jbasic.org/index.php/basicedu.

Juliani Pudjowati, S. E., Mumu Muzayyin Maq, S. Pdl, Adi Asmara, Yayu Siti Rahayu, S. Sos, M. M. Pd, C. HRM, and S. E. Adi Artino. 2025. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. YAYASAN PUTRA ADI DHARMA.

Laksemi, Anak Agung Ari, Maria Goreti Rini Kristiantari, and Gede Wira Bayu. 2025. "Flipbook Digital Dwibahasa Berbasis Satua Bali Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Kosakata."

*Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora* 9(2):375–83.

Priantara, I. Komang Gede Selamet Kumara, I. Nengah Sueca, and I. Wayan Numertayasa. 2025. "Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Berbentuk Flipbook Untuk Siswa Utama Widyalaya Astika Dharma." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5(4):1918–29.

Safitri, Nurul, Nuriman Nuriman, Ridho Alfarisi, and Cahyo Setya. 2024. "Model Problem Based Learning Berbantuan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10(3):248–54.

Siregar, Torang, and Yuni Rhamayanti. 2025. "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan." *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3(2):85–100.

Suantara, Kadek Agus, I. Ketut Gading, and Dewa Bagus Sanjaya. 2023. "E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(2):198–206.

Suartama, I. Kadek. 2016. *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja.

TARIGAN, HERLIS. 2026. "Pengembangan Buku Pembelajaran Ipas Menjadi Flipbook Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iii Sd Negeri 101837 Sukamakmur Tahun Ajaran 2025/2026."

Tegeh, I. Made, And I. Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model." *Jurnal Ika* 11(1).