
E-Flipbook Berbasis Kontekstual Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Gaya Kelas IV SD

Desak Made Evon Pradnyani¹⁾, Gede Wira Bayu²⁾, Ni Putu Kusuma Widiastuti³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

*Desak Made Evon Pradnyani
Email: evonpradnya0511@gmail.com
wira.bayu@undiksha.ac.id
putu.kusuma.widiastuti@undiksha.a.id

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menyebabkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran e-flipbook berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya kelas IV sekolah dasar, serta mengetahui validitas, kepraktisan, dan pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian meliputi 2 ahli materi, 2 ahli desain instruksional, 2 ahli media, 2 praktisi (guru), dan 23 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif, kualitatif serta statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-flipbook sangat layak dengan skor validitas ahli materi 3,90, ahli desain instruksional 3,85, dan ahli media 3,85. Media juga dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan praktisi (guru) sebesar 96,25% dan peserta didik sebesar 96,96%. Media ini juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Disimpulkan bahwa media pembelajaran e-flipbook berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali layak dan praktis digunakan serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: E-Flipbook, Kontekstual, Kearifan Lokal Bali, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Gaya

Abstract

The lack of engaging and contextual learning media has resulted in the learning process of Natural and Social Sciences (IPAS) not being optimal and has an impact on the low learning outcomes of students. This study aims to develop contextual learning media containing Balinese local wisdom on force material for fourth-grade elementary school students, as well as to determine its validity, practicality, and effect on student learning outcomes. This research is a development study using the ADDIE model. The subjects included two subject matter experts, two instructional design experts, two teachers, and 23 fourth-grade elementary school students. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and tests, then analyzed using quantitative and qualitative descriptive analyses as well as inferential statistics. The results showed the e-flipbook was highly valid, with validity scores of 3.90 from subject matter experts, 3.85 from instructional design experts, and 3.85 from media experts. The media was also declared highly practical, with practicality percentages of 96.25% from teachers and 96.96% from students, and it positively influenced learning outcomes. It is concluded that the contextual-based e-flipbook containing Balinese local wisdom is feasible, practical for use, and contributes positively to improving the learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: E-Flipbook, Contextual, Balinese Local Wisdom, Natural and Social Science, Force

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis sebagai fondasi utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan zaman yang semakin kompleks. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hadir sebagai mata pelajaran integratif yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan kompetensi pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang esensial (Dewi et al., 2024; Susanto et al., 2024).

IPAS bukan sekadar kumpulan teori, melainkan kajian ilmu yang membahas interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan alam semesta (Meylovvia & Julianto, 2023). Melalui pemahaman konsep IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi permasalahan di lingkungan sekitar serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk menemukan solusi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Dewi et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS perlu dikemas secara kreatif, menyenangkan, dan kontekstual agar mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik guna mencapai hasil belajar yang optimal (Mediawadi & Bayu, 2022).

Keberhasilan pembelajaran IPAS, khususnya pada muatan IPA, sangat dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan yang menghubungkan materi dengan pengalaman langsung peserta didik di lingkungan sekitar (Te'a et al., 2025; Dewi & Sujana, 2022). Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang besar untuk menyajikan materi secara menarik dan kontekstual. Pemanfaatan media digital yang inovatif terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik (Putri et al., 2023; Afriliziana et al., 2021). Hal ini juga didukung oleh guru yang memiliki persepsi dan motivasi positif terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Mahdum et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, setiap proses pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang relevan agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Barbara & Bayu, 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal dengan fakta pembelajaran di sekolah. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam mengaitkan pengetahuan sains yang dipelajari di kelas dengan fenomena nyata dalam kehidupan sehari-hari (Widiastuti & Lasmawan, 2022). Rendahnya hasil belajar peserta didik sering kali dipicu oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan bantuan papan tulis dan buku paket saja (Ilham et al., 2024; Winangsih & Harahap, 2023). Tanpa dukungan visualisasi yang memadai, konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak menjadi sulit dipahami, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Kondisi tersebut ditemukan secara nyata di SD Negeri 4 Penarukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, teridentifikasi bahwa pembelajaran IPAS materi gaya masih menghadapi tantangan. Meskipun sekolah telah didukung oleh fasilitas digital yang memadai seperti Chromebook, LCD, proyektor, dan akses internet, pemanfaatannya belum optimal karena ketersediaan perangkat tersebut belum dibarengi dengan ketersediaan media pembelajaran digital yang dirancang secara khusus. Selama ini, perangkat teknologi yang ada cenderung hanya digunakan untuk menayangkan gambar atau teks yang kurang interaktif, sehingga belum mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak. Selain itu, belum tersedianya media digital yang dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan sekitar peserta didik menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dampaknya terlihat pada data penilaian materi gaya, di mana dari 23 peserta didik, hanya 8 orang (34,78%) yang mencapai nilai di atas KKTP 72. Sebaliknya, 15 peserta didik (65,22%) masih berada di bawah batas ketercapaian tersebut. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik peserta didik yang memerlukan ilustrasi konkret untuk memahami konsep gaya.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media *e-flipbook* berbasis kontekstual yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali. *E-flipbook* merupakan media digital interaktif yang mampu menyajikan materi dalam format buku elektronik yang interaktif, lengkap dengan elemen multimedia seperti video, audio, dan animasi (Marvelia & Rukmi, 2022; Dewi & Sujana, 2022). Dalam penelitian ini, materi gaya disajikan melalui integrasi berbagai aktivitas budaya dan kearifan lokal masyarakat Bali yang akrab dengan keseharian peserta didik. Melalui visualisasi konteks lokal tersebut, konsep gaya

diprojektikan ke dalam konteks nyata agar lebih mudah dipahami secara konkret. Integrasi kearifan lokal ini dinilai mampu memudahkan pemahaman sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan dan budaya lokal, sejalan dengan tujuan pendidikan yang mengedepankan karakter dan cinta budaya (Ariusnita & Bayu, 2023; Icahayati et al., 2024).

Urgensi pengembangan ini didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media *e-flipbook* berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA (Arsita et al., 2024; Dewi & Sujana, 2022). Selain itu, integrasi unsur kearifan lokal dalam media digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta membangun kecintaan terhadap budaya daerah (Icahayati et al., 2024; Ayurachmawati et al., 2022). Meskipun demikian saat ini belum tersedia media *e-flipbook* yang secara spesifik mengintegrasikan pendekatan kontekstual dan kearifan lokal Bali pada materi gaya untuk peserta didik kelas IV SD. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rancang bangun media *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali, serta menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media secara terbatas terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan penilaian para ahli, respons praktisi, dan peserta didik, serta hasil uji coba produk. Inovasi media pembelajaran ini diharapkan valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih karena model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Penarukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan fokus pada materi gaya. Produk yang dikembangkan berupa media *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali untuk kelas IV SD. Subjek penelitian melibatkan 2 ahli materi, 2 ahli desain instruksional, 2 ahli media, 2 praktisi (guru), serta uji coba pada 23 orang peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*.

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap analisis terhadap kebutuhan pembelajaran, materi, fasilitas sekolah, serta literasi digital guru dan peserta didik. Tahapan perancangan dilakukan dengan menyusun *flowchart*, *storyboard*, komponen media, dan instrumen penilaian. Tahap pengembangan mencakup proses produksi media dan validasi oleh para ahli. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba produk untuk mengetahui respons pengguna dan efektivitasnya, terakhir tahap evaluasi yang terdiri dari evaluasi formatif dan sumatif untuk penyempurnaan produk secara menyeluruh. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, kuesioner validitas dan kepraktisan, serta tes objektif untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, masukan, dan saran perbaikan oleh validator. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuesioner (Agung, 2018). Data diperoleh melalui instrumen kuesioner yang menggunakan skala empat, yaitu skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Data validitas ahli dihitung menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Hasil rata-rata tersebut kemudian dikonversikan menggunakan pedoman skala empat untuk menentukan kelayakan produk berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skala Empat

| No. | Skor | Kategori |
|-----|----------------------------|--------------------|
| 1. | $3,26 < \bar{X} \leq 4,00$ | Sangat Layak |
| 2. | $2,60 < \bar{X} \leq 3,25$ | Layak |
| 3. | $1,76 < \bar{X} \leq 2,50$ | Tidak Layak |
| 4. | $1,00 < \bar{X} \leq 1,75$ | Sangat Tidak Layak |

Sumber: Susanto & Retnawati (2016)

Selanjutnya, analisis kepraktisan media dilakukan dengan menggunakan rumus persentase. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversi untuk menentukan tingkat kepraktisan berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Skala Empat

| No. | Skor | Kategori |
|-----|-----------|----------------|
| 1. | 90% -100% | Sangat Praktis |
| 2. | 80% - 89% | Praktis |
| 3. | 60% - 79% | Cukup Praktis |
| 4. | 0% - 59% | Tidak Praktis |

Sumber: Vela et al. (2021)

Terakhir, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis produk dengan menginferensikan data sampel ke populasi secara objektif (Agung, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *e-flipbook* ini dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis (*analysis*) mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta literasi digital guru dan peserta didik sebagai fondasi pengembangan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi gaya di SD Negeri 4 Penarukan belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran. Kondisi tersebut memicu kejenuhan peserta didik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana dari 23 peserta didik, hanya 34,78% yang mencapai nilai di atas KKTP 72, sedangkan 65,22% belum tuntas. Hasil analisis materi menunjukkan bahwa konsep gaya memerlukan visualisasi konkret dan penyajian materi secara kontekstual agar mudah dipahami. Sementara itu, analisis literasi digital menunjukkan kesiapan sarana dan kemampuan dasar guru serta peserta didik dalam mendukung implementasi media digital. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk, di mana materi dikemas ke dalam *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali yang selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan hasil analisis tersebut pengembangan *e-flipbook* dinilai sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kondisi sekolah.

Tahap kedua adalah desain (*design*), pada tahap ini dilaksanakan perancangan produk berdasarkan informasi yang telah diperoleh pada tahap analisis. Tahap ini meliputi penyusunan *flowchart* dan *storyboard*, menentukan komponen media seperti materi, gambar, dan video, serta menyusun instrumen penilaian dan modul ajar. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui konsep produk yang akan dibuat berdasarkan analisis awal.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk *e-flipbook*. Pengembangan diawali dengan penyusunan desain visual dan materi secara kontekstual menggunakan aplikasi Canva, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan konten interaktif pendukung yang mencakup video YouTube, kuis Wordwall, serta lembar kerja pada Padlet dan Liveworksheets. Selanjutnya, finalisasi produk dengan menggunakan Heyzine untuk mengonversi desain menjadi *flipbook* sekaligus menyematkan seluruh konten pendukung yang telah disusun. Produk akhir dapat diakses melalui tautan atau pemindaian *barcode*. Tampilan media *e-flipbook* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Media E-Flipbook
 Sumber: Data Olahan Peneliti (2025)

E-Flipbook merupakan media pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video ke dalam format buku elektronik dengan ilusi gerakan membalik halaman, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mandiri, dan bermakna bagi peserta didik (Nariswari et al., 2022; Damayanti et al., 2024; Marvelia & Rukmi, 2022). Kelebihan dari media e-flipbook ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara interaktif melalui perpaduan multimedia yang efektif mengakomodasikan gaya belajar peserta didik, serta sifatnya fleksibel dan mampu memvisualisasikan konsep abstrak (Marvelia & Rukmi, 2022; Dewi & Sujana, 2022). Keunggulan dari media ini adalah penerapan pendekatan kontekstual yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Bali. Dengan mengangkat fenomena keseharian seperti permainan tradisional *Metajog*, *Deduplak*, *Nyuun Banten*, dan *Pande Besi*, menjadikan konsep gaya lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran terbukti mampu mempermudah pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap budaya daerahnya (Ariusnita & Bayu, 2023; Icahayati et al., 2024).

Setelah pengembangan e-flipbook selesai, dilakukan uji kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Uji kelayakan meliputi uji validitas berdasarkan penilaian para ahli, hasil uji validitas e-flipbook disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Media E-Flipbook

| No | Subjek | Hasil | Kualifikasi |
|----|---------------------------|-------|--------------|
| 1 | Ahli Isi/Materi Pelajaran | 3,90 | Sangat Layak |
| 2 | Ahli Desain Instruksional | 3,85 | Sangat Layak |
| 3 | Ahli Media | 3,85 | Sangat Layak |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2025)

Ditinjau dari aspek isi, perolehan indeks validitas 3,90 dengan kualifikasi sangat layak menunjukkan bahwa materi dalam e-flipbook telah memenuhi standar substansi IPAS kelas IV. Materi disajikan secara sistematis mengikuti tahapan pendekatan kontekstual serta selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Integrasi kearifan lokal melalui permainan tradisional dan aktivitas budaya memberikan konteks nyata yang membantu peserta didik mengaitkan konsep gaya dengan pengalaman sehari-hari. Secara ilmiah, hal ini mempermudah pemahaman karena konsep gaya yang tadinya teoritis menjadi lebih konkret ketika dihubungkan dengan fenomena yang dikenali peserta didik. Hal ini sejalan dengan

pandangan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman dengan menghubungkan materi akademis dan pengalaman nyata (Arsita et al., 2024).

Ditinjau dari aspek desain instruksional, perolehan indeks validitas sebesar 3,85 dengan kualifikasi sangat layak membuktikan bahwa rancangan media telah mengikuti alur pembelajaran kontekstual secara sistematis. Rangkaian kegiatan pembelajaran mulai dari membaca, mengamati, mencoba, dan berdiskusi, hingga tahap refleksi serta evaluasi disusun secara runtut untuk membentuk pengalaman belajar yang terarah bagi peserta didik. Secara logis, keterpaduan antara aspek tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi dalam *e-flipbook* ini berfungsi sebagai pemandu kognitif yang memudahkan peserta didik mencapai target pembelajaran tanpa mengalami hambatan instruksional yang berarti. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa desain pembelajaran yang tersusun dengan baik berpengaruh langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik (Hastutie & Ramli, 2024; Zaharah et al., 2024).

Berdasarkan aspek media, perolehan skor sebesar 3,85 dengan kualifikasi sangat layak mencerminkan bahwa kualitas teknis dan tampilan visual *e-flipbook* telah selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV. Angka ini membuktikan bahwa penggunaan navigasi yang fungsional serta penyajian ilustrasi dan video yang jelas mampu memperkuat daya serap informasi secara mendalam. Visualisasi yang menarik dan interaktif dalam media ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap estetika, tetapi berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan guna menjaga konsentrasi peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media digital yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar peserta didik (Putri et al., 2023; Ali et al., 2025).

Selain uji kelayakan, dilakukan pula uji kepraktisan untuk melihat kemudahan penggunaannya oleh guru dan peserta didik. Hasil dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Media *E-Flipbook*

| No | Subjek | Hasil | Kualifikasi |
|----|-----------------|--------|----------------|
| 1 | Praktisi (Guru) | 96,25% | Sangat Praktis |
| 2 | Peserta Didik | 96,96% | Sangat Praktis |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2025)

Kualitas media ini semakin diperkuat oleh hasil analisis kepraktisan oleh praktisi (guru), diperoleh skor sebesar 96,25% dengan kualifikasi sangat praktis. Nilai sangat tinggi ini menunjukkan bahwa *e-flipbook* secara fungsional membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan interaktif. Integrasi fitur seperti gambar, video, dan ilustrasi kontekstual dinilai sangat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan konsep di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Berdasarkan respons peserta didik diperoleh skor kepraktisan sebesar 96,96% dengan kualifikasi sangat praktis. Nilai tersebut dicapai karena dari sisi materi, penjelasan dalam *e-flipbook* mudah dipahami melalui penggunaan bahasa yang sederhana serta contoh kearifan lokal Bali yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, navigasi yang sederhana memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan media secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media digital yang memadukan teks, gambar, dan elemen visual mampu membuat peserta didik lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar (Fadilah et al., 2023; Ramasari et al., 2025).

Tahap selanjutnya, ialah tahap implementasi (*implementation*), yang dilakukan setelah produk selesai diproduksi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Implementasi merupakan tahap penerapan produk pengembangan yang telah layak digunakan secara luas pada proses pembelajaran. Pada tahap implementasi dilakukan pengujian efektivitas media melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Penarukan. Terakhir, tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan penilaian terhadap produk dengan mengolah seluruh data yang terkumpul. Hasil skor *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis

menggunakan uji-t sampel dependen (*paired sample t-test*) untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media *e-flipbook* yang dikembangkan. Adapun hasil uji-t disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji-t

| No | Sampel | Rata-Rata <i>Pre-test</i> | Rata-Rata <i>Post-test</i> | N | t_{hitung} | t_{tabel} | Kesimpulan |
|----|----------|------------------------------|-------------------------------|----|--------------|-------------|---------------|
| 1 | Kelas IV | 63,5 | 84,1 | 23 | 10,76 | 2,074 | H_0 ditolak |

Sumber: Data Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan analisis uji-t dependen (*paired sample t-test*) diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,76 > 2,074$) dengan taraf signifikansi 5%. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi konteks nyata dan aktivitas interaktif dalam media mampu mengoptimalkan penguasaan konsep peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali berpotensi efektif digunakan dalam pembelajaran materi gaya kelas IV di SD Negeri 4 Penarukan. Temuan ini didukung oleh penelitian dari Arsita et al. (2024) dan Icahayati et al. (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis kearifan lokal mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Karakteristik pembeda sekaligus kebaruan dari media ini terletak pada desain pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual dengan unsur budaya lokal Bali yang relevan dengan keseharian peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret. Namun, perlu diperhatikan bahwa operasional media ini memiliki limitasi dalam hal ketergantungan pada stabilitas koneksi internet untuk mengakses media.

KESIMPULAN

Pengembangan media *e-flipbook* berbasis kontekstual bermuatan kearifan lokal Bali pada materi gaya kelas IV SD memperoleh penilaian sangat layak dari uji ahli, praktisi, dan peserta didik. Model pengembangan ADDIE, kesesuaian alur tahapan pembelajaran kontekstual, serta penggunaan bahasa yang efektif dan komunikatif menjadi faktor utama kesuksesan media ini. Integrasi kearifan lokal Bali, navigasi yang mudah, serta tampilan visual yang interaktif melalui gambar dan video aktivitas budaya juga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-flipbook* berbasis kontekstual pada materi gaya sangat layak, praktis, dan berpotensi efektif dalam mewujudkan hasil belajar yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Afriliziana, L. A., Maimunah, & Roza, Y. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Etnomatematika Berbasis Budaya Melayu Kepulauan Riau. *Jurnal Analisa*, 7(2), 135–145. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i2.14753>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ariusnita, N. M. D., & Bayu, G. W. (2023). Kelapa Application: Local Culture-Based Learning Media for Character Strengthening of Pancasila Student Profiles. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 146–159. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/59702>
- Arsita, Hodsay, Z., & Mulbasari, A. S. (2024). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kontekstual Mata Pelajaran IPA Materi Gangguan Organ Gerak Manusia Siswa Kelas V SD. 4(4), 3536–3542. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1279>
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis

- Kearifan Lokal pada Muatan Materi IPA di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2602>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School. *Internasional Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Damayanti, N. P. N., Nasrullah, & Arni. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Antusias dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Birobuli. *10*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5116>
- Dewi, D. M. D. K. D., Agung, A. A. G., & Pramuditya, D. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 244–258. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.46404>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain Pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dll). 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.65317/an-nashr.v2i1.44>
- Icahayati, K., Kadek Yudiana, & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Ilham, Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>
- Mahdum, M., Hadriana, H., & Safriyanti, M. (2019). Exploring Teacher Perceptions and Motivations to Ict Use in Learning Activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 293–317. <https://doi.org/10.28945/4366>
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media E-Flipbook untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1484–1495.
- Mediawadi, N. K. D., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran Kosifacay pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 349–358. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48875>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Nariswari, N. P., Hidayat, S., & Hariz, A. R. (2022). Pengembangan E-Flipbook Materi Perubahan Lingkungan Berbasis Literasi Lingkungan sebagai Sumber Belajar Biologi pada Siswa SMA/MA. *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science*, 2(1), 81–94.
- Putri, K. P. C., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(2), 305–314. <https://doi.org/10.23887/jjgds.v11i2.61431>
- Ramasari, A. D., Febriosa, S., & Putri, D. A. E. (2025). Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. 5, 1035–1042. <https://doi.org/https://irje.org/index.php/irje>
- Susanto, E., & Retnawati, H. (2016). Perangkat Pembelajaran Matematika Bercirikan PBL untuk Mengembangkan HOTS Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 189–197. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i2.10631>
- Susanto, P. A., Hiltrimartrin, C., & Manulang, L. D. J. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. 5(1), 114–124. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.470>
- Te'a, Y. V., Noge, M. D., Wau, M. P., & Kaka, P. W. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD pada Pembelajaran IPAS. 5(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.4>
- Tegeh, I.M., et.al. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan ke-1 Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Vela, L. V., Ardi, Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA. 5(1), 41–48.

- Widiastuti, N. P. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Dampak Asesmen Diri Terhadap Karakter dan Literasi Ilmiah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 244–253. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.40960>
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>
- Zaharah, F., Husna, M., Sabani, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How to Develop dalam Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>