**KOMUNITA**
**Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat**
https://journal.pelitanusa.or.id/index.php/komunita
DOI: 10.60004/komunita.v5i4.1000

Vol. 5, No. 4 November, 2026
e-ISSN: 2829-1972
pp. 2219-2232

# Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Multimodal Berbasis Kearifan Lokal Banten Menggunakan Flipbook bagi Guru Sekolah Dasar

**[1]Ana Nurhasanah, [1]Rina Yuliana, [1]Reksa Adya Pribadi, [1]Ratna Sari Dewi, [1]Asep Yudianto, [1]Zerri Rahman Hakim, [1]M. Taufik, [1]Yoma Hatima, [1]Lili Fajrudin, [1]Laila Munawaroh, [1]Laksmi Evasufi Widi Fajari**

[1]Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*ananur74@untirta.ac.id*

***Article Info***

***Article History***
*Received: 15th August 2026*
*Revised: 19th November 2026*
*Published: 24th November 2026*

***Keywords:***
*Multimodal Teaching Materials, Interactive Flipbook, Local Wisdom of Banten, Community Service, Elementary School Teachers.*

***Abstract***

*This community service initiative was motivated by the need for elementary school teachers to develop contextual, multimodal teaching materials integrating Banten's local wisdom into Indonesian language instruction. The program aimed to strengthen teachers' competencies in designing and developing interactive e-flipbooks based on Banten's local wisdom. This community service program involved 74 teachers from SDN Total Persada and SDN Sangiang Jaya in Tangerang City through practice-based mentoring conducted in four stages: needs analysis, training, independent mentoring, and evaluation. The training covered the design of teaching materials using Canva, their conversion into e-flipbooks, and the integration of interactive features. Evaluation results showed an increase in the mean score from 52.8 on the pre-test to 87.6 on the post-test, with an N-Gain of 0.74 categorized as high. The initiative produced interactive e-flipbooks integrating Indonesian language content with Banten's local wisdom, featuring audio folk tales, virtual tour videos, LiveWorksheets, and Wordwall assessment quizzes. The products received an average assessment score of 88.75%, classified as "very good." These findings indicate that practice-based mentoring supported improvements in teachers' competencies to develop interactive, contextual, and culturally relevant multimodal teaching materials.*

**Informasi Artikel**

**Sejarah Artikel**
Diterima: 15 Agustus 2026
Direvisi: 19 November 2026
Dipublikasi: 24 November 2026

**Kata kunci**
Bahan Ajar Multimodal, Flipbook Interaktif, Kearifan Lokal Banten, Pengabdian Masyarakat, Guru Sekolah Dasar.

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar multimodal yang kontekstual serta mengintegrasikan kearifan lokal Banten dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan e-flipbook interaktif berbasis kearifan lokal Banten. Program pengabdian ini melibatkan 74 guru SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya Kota Tangerang melalui pendampingan berbasis praktik (*workshop practice*) yang dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan mandiri, dan evaluasi. Pelatihan mencakup perancangan bahan ajar menggunakan Canva, pengembangan e-flipbook, dan pengintegrasian fitur interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 52,8 pada *pre-test* menjadi 87,6 pada *post-test* dengan N-Gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi. Kegiatan menghasilkan e-flipbook interaktif yang memadukan materi Bahasa Indonesia dengan kearifan lokal Banten serta dilengkapi audio cerita rakyat, video *virtual tour*, LKPD LiveWorksheets, dan

kuis evaluasi Wordwall. Produk yang dihasilkan memperoleh rata-rata skor penilaian 88,75% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik mendukung peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar multimodal yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada era Kurikulum Merdeka menuntut guru menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta memanfaatkan berbagai media dan teknologi digital. Salah satu pendekatan yang relevan yaitu pembelajaran berbasis multimodal yang dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, dan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta serta memberikan beragam bentuk penyajian informasi sesuai kebutuhan belajar peserta didik (Misriani dkk., 2023). Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang berakar pada konteks lokal sehingga kearifan lokal dapat diintegrasikan sebagai sumber belajar untuk menanamkan nilai budaya, memperkuat identitas daerah, dan menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna (Gunawan dkk., 2024). Kekayaan budaya lokal Provinsi Banten, seperti cerita rakyat, tradisi, kesenian, bahasa daerah, dan kuliner, berpotensi dikembangkan menjadi bahan ajar digital berbasis multimodal, misalnya melalui *flipbook* interaktif, yang mendukung pembelajaran literasi sekaligus pelestarian budaya lokal (Icahayati dkk., 2024). Integrasi berbagai bentuk media dengan konten budaya lokal memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan pengalaman dan lingkungan peserta didik.

Meskipun pengembangan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal telah menjadi bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan bahan ajar tersebut secara mandiri. Hal tersebut ditemukan dalam hasil observasi awal dan wawancara guru di SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya Kota Tangerang terkait pemanfaatan perangkat digital, seperti *Chromebook* dan jaringan internet, masih berfokus pada kegiatan pembelajaran umum dan administrasi sekolah. Fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pengembangan bahan ajar digital yang mengintegrasikan berbagai mode penyajian informasi dengan muatan budaya lokal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 78% guru masih menggunakan buku teks cetak yang bersifat umum sebagai sumber utama pembelajaran dan belum mengembangkan bahan ajar digital yang memadukan unsur multimodal dengan kearifan lokal Banten. Padahal, daerah Banten memiliki berbagai potensi budaya yang dapat dijadikan sumber belajar Bahasa Indonesia, seperti Rumah Sulah Nyanda Suku Baduy, Sate Bandeng, Rabeg, Tari Cokek, dan Benteng Speelwijk. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah dan kemampuan guru dalam menggunakannya untuk menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Salah satu tantangan yang dihadapi guru berkaitan kemampuan merancang bahan ajar yang memadukan konten budaya, aktivitas pembelajaran, dan fitur digital secara terpadu. Materi pembelajaran umumnya masih disajikan secara terpisah sehingga teks, media audiovisual, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan evaluasi belum terintegrasi dalam satu bahan ajar digital. Sementara itu, bahan ajar digital yang disusun secara terpadu dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi secara lebih sistematis dalam satu media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah diakses oleh peserta didik (Silalahi & Budiono, 2023). Pengintegrasian kearifan lokal ke dalam bahan ajar digital juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari budaya daerah melalui

media yang lebih menarik dan kontekstual (Nur dkk., 2024). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab kebutuhan tersebut ialah flipbook digital karena memungkinkan penggabungan teks, gambar, audio, video, LKPD, dan evaluasi dalam satu bahan ajar interaktif (Andriani dkk., 2024). Namun, pemanfaatan platform tersebut memerlukan keterampilan guru dalam menentukan materi, memilih media yang sesuai, dan merancang aktivitas pembelajaran yang saling berkaitan.

Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis *flipbook* tidak hanya memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan potensi budaya di lingkungan sekitarnya (Anengsih dkk., 2025). Peran guru yang semula lebih banyak menggunakan bahan ajar yang telah tersedia diharapkan dapat berkembang menjadi pencipta (*creator*) bahan ajar digital yang memuat unsur kearifan lokal Banten. Perubahan tersebut penting karena bahan ajar yang disusun sendiri memungkinkan guru menyesuaikan isi, penyajian, dan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mengangkat nilai-nilai budaya lokal sebagai sumber belajar (Musaddat dkk., 2021). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru tidak cukup dilakukan melalui pengenalan aplikasi, tetapi perlu disertai kegiatan praktik dan pendampingan yang memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan bahan ajar. Pendampingan tersebut diharapkan membantu guru menerapkan keterampilan digital secara mandiri dan menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Mardiana dkk, 2025).

Beberapa penelitian terakhir secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dan muatan lokal memberikan implikasi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Melalui adanya bahan ajar digital berbasis *flipbook* mampu mengintegrasikan berbagai mode penyajian informasi, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik (Rahmawati dkk., 2025). Pengembangan bahan ajar tersebut akan lebih bermakna apabila dipadukan dengan pendekatan etnopedagogi, yaitu mengintegrasikan nilai, pengetahuan, dan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi, tetapi juga memahami serta menghargai budaya daerahnya (Dafit dkk., 2024). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *flipbook* yang memuat kearifan lokal berkontribusi terhadap peningkatan literasi budaya, karakter, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Anengsih dkk., 2025). Namun, kajian tersebut lebih berorientasi pada pengembangan bahan ajar dan hasil pembelajaran, sedangkan kegiatan pengabdian ini berfokus pada proses peningkatan kompetensi guru sebagai pengembang bahan ajar melalui pendampingan berbasis praktik. Adapun fokus kegiatan ini bukan menguji kebaruan teknologi flipbook, melainkan mengembangkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan konten Bahasa Indonesia, kearifan lokal Banten, dan berbagai fitur multimodal ke dalam satu produk pembelajaran.

Kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada penerapan pendampingan berbasis praktik yang menghubungkan analisis kebutuhan guru, pelatihan perancangan bahan ajar, pendampingan pengembangan produk secara mandiri, dan evaluasi hasil dalam satu rangkaian kegiatan. Berbeda dengan kegiatan yang hanya memberikan pelatihan penggunaan aplikasi, pendampingan ini diarahkan agar guru mampu menghasilkan e-flipbook yang mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia dengan kearifan lokal Banten serta dilengkapi audio cerita rakyat, video virtual tour, LKPD LiveWorksheets, dan kuis Wordwall. Kegiatan ini juga mengevaluasi peningkatan pemahaman guru melalui pre-test dan post-test serta menilai kualitas produk yang dihasilkan. Dengan pendekatan tersebut, keberhasilan kegiatan tidak hanya dilihat dari terselenggaranya pelatihan, tetapi juga dari perubahan kemampuan guru dan hasil pengembangan bahan ajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah kegiatan pengabdian ini adalah: bagaimana pendampingan berbasis praktik dapat meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten menggunakan flipbook? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi 74 guru di SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten serta menghasilkan e-flipbook interaktif yang siap dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pendampingan berbasis praktik (*workshop practice*) yang melibatkan 74 orang guru dari dua sekolah mitra, yaitu SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya di Kota Tangerang, Banten. Penentuan peserta menggunakan teknik *total sampling* (sampling jenuh), yaitu melibatkan seluruh guru yang memenuhi kriteria sebagai peserta kegiatan dari kedua sekolah mitra, dengan jumlah keseluruhan 74 orang. Peserta kegiatan merupakan guru dari kedua sekolah mitra yang dilibatkan dalam program pendampingan pengembangan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten.

Kegiatan dirancang melalui empat tahap, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan mandiri, dan evaluasi. Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan angket untuk memetakan literasi digital, penguasaan bahan ajar multimodal, dan pemanfaatan kearifan lokal Banten. Wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta observasi kondisi pembelajaran digunakan untuk mengidentifikasi pemanfaatan fasilitas digital, karakteristik bahan ajar yang digunakan, dan kendala yang dihadapi guru. Sementara itu, angket digunakan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal peserta dalam mengembangkan bahan ajar digital. Tahap pelatihan diawali pre-test, dilanjutkan materi perancangan struktur bahan ajar Bahasa Indonesia menggunakan Canva. Guru mempraktikkan pengembangan bahan ajar digital serta pengintegrasian audio podcast cerita rakyat, video virtual tour, LKPD LiveWorksheets, dan kuis Wordwall ke platform *flipbook* Heyzine/FlipHTML5. Tahap pendampingan mandiri diarahkan pada penyusunan draf dan uji coba produk. Evaluasi dilakukan melalui post-test, rubrik produk, dan angket respon guru.

Keberhasilan dan efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian diukur melalui tiga instrumen utama yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan pengembangan produk, serta sikap dan respons peserta. Peningkatan pemahaman guru diukur menggunakan hasil pre-test dan post-test, sedangkan kualitas produk dinilai menggunakan rubrik yang mencakup keterbacaan bahasa, kualitas grafis, kesesuaian materi dengan kearifan lokal Banten, serta keberfungsian fitur interaktif. Angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kegiatan pendampingan dan pemanfaatan bahan ajar yang dikembangkan. Indikator ketercapaian kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator ketercapaian kegiatan pengabdian

| No | Dimensi Perubahan | Indikator Keberhasilan | Alat Ukur / Instrumen | Target Persentase Ketercapaian |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pengetahuan | Peningkatan Pemahaman Konseptual Pendidik mengenai Bahan Ajar Multimodal dan Kearifan Lokal | Perhitungan *N-Gain Score* dari data *Pre-test* dan *Post-test* | Perolehan nilai rata-rata *N-Gain Score* > 0,70 (kategori efektivitas tinggi ) |
| 2 | Produk / Keterampilan Kerja | Tersusunnya paket bahan ajar & bank soal diagnostik digital | Lembar rubrik penilaian kualitas *e-flipbook* (aspek bahasa, grafis, materi budaya Banten, & interaktivitas) | Terhasilkannya draf produk *e-flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Banten yang layak dan valid |
| 3 | Sikap & Perilaku Kerja | Terbentuknya budaya mengajar berbasis data evaluasi siswa | Analisis persentase instrumen angket respon dan kepuasan guru | > 85% guru memberikan respon positif dan berkomitmen menerapkan media evaluasi digital |

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase. Peningkatan pemahaman guru dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) dengan membandingkan skor pre-test dan post-test terhadap skor maksimum yang dapat dicapai. Perhitungan dilakukan untuk setiap indikator kemampuan guru dan hasilnya digunakan untuk menggambarkan peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Adapun penilaian produk e-flipbook dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk menggambarkan kualitas bahan ajar yang dihasilkan guru berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam kegiatan.

Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif melalui tiga langkah, yaitu pemilahan data, pengelompokan temuan, dan penarikan kesimpulan. Data hasil wawancara dan observasi terlebih dahulu dipilah berdasarkan relevansinya dengan tujuan kegiatan, kemudian dikelompokkan ke dalam tema pemanfaatan teknologi digital, kemampuan pengembangan bahan ajar, integrasi kearifan lokal Banten, dan kendala pelaksanaan. Temuan dari kedua sumber data selanjutnya dibandingkan untuk memperoleh gambaran kebutuhan guru serta menjelaskan proses pelaksanaan dan hasil pendampingan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi awal dan kebutuhan guru dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Banten. Data diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta penyebaran angket kepada 74 guru di SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya, Kota Tangerang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Chromebook dan jaringan internet telah tersedia, tetapi pemanfaatannya masih didominasi penyampaian materi, pencarian sumber belajar, dan administrasi. Guru belum banyak memanfaatkannya untuk mengembangkan bahan ajar digital secara mandiri

karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan platform pengembangan bahan ajar. Guru juga menyampaikan bahwa potensi budaya Banten seperti Rumah Sulah Nyanda Suku Baduy, Sate Bandeng, Rabeg, Tari Cokek, dan Benteng Speelwijk belum dimanfaatkan secara optimal sebagai konteks pembelajaran. Bahan ajar masih cenderung didominasi teks dan gambar, sedangkan audio, video, LKPD, dan evaluasi belum dipadukan secara terpadu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat digital belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang interaktif, multimodal, dan kontekstual.

Temuan wawancara tersebut diperkuat oleh hasil angket kemampuan awal guru yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil angket kemampuan awal guru

| NO | Aspek Kemampuan Guru | Sudah % | Belum% |
|---|---|---|---|
| 1 | Memanfaatkan bahan ajar digital sebagai sumber pembelajaran | 25% | 75% |
| 2 | Mengembangkan bahan ajar digital secara mandiri | 27% | 73% |
| 3 | Memiliki keterampilan mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook* | 24% | 76% |
| 4 | Mampu mengintegrasikan kearifan lokal Banten ke dalam materi pembelajaran | 31% | 69% |
| 5 | Mampu mengembangkan bahan ajar multimodal yang memadukan teks, gambar, audio, video, LKPD, dan evaluasi | 20% | 80% |

Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal guru masih memerlukan penguatan. Persentase guru yang telah memiliki kemampuan pada lima aspek berada pada rentang 20–31%, sedangkan yang belum memiliki kemampuan berada pada rentang 69–80%. Capaian terendah terdapat pada pengembangan bahan ajar multimodal sebesar 20%, sementara capaian tertinggi terdapat pada integrasi kearifan lokal Banten sebesar 31%. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang memadukan berbagai bentuk media sekaligus mengangkat konteks budaya lokal.

Temuan tersebut sejalan dengan Natacya dkk. (2026) melalui *systematic literature review* yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal dapat mendukung kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap budaya daerah. Penggunaan bahan ajar digital juga memungkinkan penyajian materi dalam berbagai bentuk sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Hal tersebut diperkuat oleh Totti dan Nuryanto (2024), bahwa penggunaan *flipbook* berbasis kearifan lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sehingga pemanfaatan *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media digitalisasi bahan ajar, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengemas materi dan konteks budaya secara lebih menarik dan mudah diakses peserta didik.

**Tahap Pelatihan**

Tahap pelatihan diawali dengan *pre-test* untuk mengidentifikasi pemahaman awal guru mengenai pengembangan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten. Instrumen yang digunakan mencakup empat indikator, yaitu pemahaman konsep dan prinsip bahan ajar multimodal digital, penguasaan integrasi materi kearifan lokal Banten, pemahaman prinsip

desain visual dan tata letak melalui Canva, serta penguasaan alur integrasi fitur interaktif ke platform e-flipbook.

Berdasarkan hasil *pre-test*, kemampuan awal guru pada empat indikator pengembangan bahan ajar menunjukkan capaian rata-rata sebesar 52,8%. Persentase penguasaan tertinggi terdapat pada aspek desain visual Canva sebesar 55%, diikuti kemampuan memahami bahan ajar multimodal digital sebesar 53% dan penguasaan fitur interaktif *e-flipbook* sebesar 53%. Sementara itu, pemahaman terkait integrasi kearifan lokal Banten mencapai 50%. Perbedaan capaian tersebut menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai desain visual relatif lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan mengintegrasikan konten budaya lokal ke dalam bahan ajar. Meskipun selisih antarcapaian hanya berkisar 2–5 poin persentase, hasil ini memberikan gambaran mengenai aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pelatihan. Integrasi kearifan lokal Banten memperoleh skor terendah sehingga perlu diperkuat melalui praktik pemilihan materi budaya dan penyesuaiannya dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, capaian pada aspek multimodal dan fitur interaktif menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai penggunaan berbagai bentuk media juga masih perlu dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal guru sudah terbentuk, tetapi masih memerlukan penguatan melalui pelatihan dan praktik langsung, khususnya dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal dan fitur digital ke dalam bahan ajar.

Menjawab kebutuhan tersebut, pelatihan dilaksanakan melalui dua materi utama. Materi 1 memfokuskan peserta pada penyusunan struktur bahan ajar Bahasa Indonesia di Canva dengan mengintegrasikan kearifan lokal Banten (suku Baduy, kuliner, sejarah, dan seni) ke dalam tata letak visual yang proporsional. Materi 2 dilanjutkan dengan digitalisasi rancangan menjadi *e-flipbook* via Heyzine/FlipHTML5 yang diperkaya fitur interaktif, seperti *podcast* cerita rakyat, video *virtual tour*, LiveWorksheets, dan kuis Wordwall. Pelatihan ini berlangsung secara interaktif menggunakan metode demonstrasi dan praktik langsung (*step-by-step*). Pemateri memperagakan setiap langkah yang secara langsung diikuti oleh peserta menggunakan perangkat masing-masing hingga menghasilkan produk bahan ajar digital terpadu.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan pengembangan bahan ajar




Gambar 2. Tampilan *e-flipbook* interaktif kearifan lokal Banten

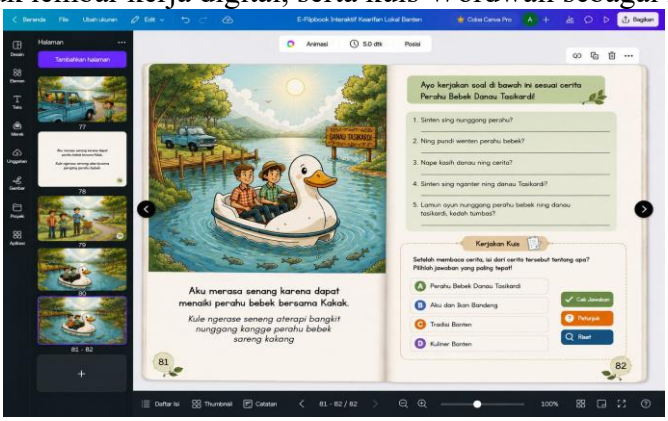
Pelaksanaan tahap pelatihan menunjukkan bahwa guru mulai mampu menghubungkan konten kearifan lokal Banten dengan berbagai bentuk penyajian informasi digital. Kemampuan tersebut terlihat dari praktik penyusunan materi menggunakan Canva, pengaturan unsur teks dan visual, serta pengembangan rancangan bahan ajar ke dalam bentuk *e-flipbook*. Integrasi teks, visual, audio, video, dan aktivitas interaktif dalam satu bahan ajar menunjukkan penerapan prinsip pembelajaran multimodal. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi sehingga penyajian materi menjadi lebih variatif dan kontekstual. Abidin (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran multimodal dapat mendukung kemampuan literasi membaca melalui pemanfaatan berbagai mode dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Asih dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Canva yang terintegrasi dengan *flipbook* dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih interaktif.

Selain itu, pengintegrasian kearifan lokal Banten difungsikan sebagai konteks utama pembelajaran Bahasa Indonesia yang dekat dengan lingkungan siswa, bukan sekadar informasi tambahan. Guru memilih konten budaya relevan dan menyajikannya dalam bentuk media yang tepat. Selain itu, kearifan lokal Banten dalam kegiatan ini tidak ditempatkan sekadar sebagai informasi tambahan, tetapi digunakan sebagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia yang dekat dengan kehidupan siswa. Guru memilih konten budaya yang relevan, seperti rumah adat Baduy, cerita rakyat, kuliner, dan kesenian Banten, lalu menyajikannya dalam bahan ajar digital berbasis *e-flipbook*. Hal ini sejalan dengan Asmah dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar berbasis *flipbook* untuk menghasilkan sumber belajar yang lebih kontekstual. Andriani dkk. (2024) turut membuktikan bahwa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal efektif, valid, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang bahan ajar berbasis tujuan pembelajaran, materi, dan konteks budaya siswa. Penguasaan teknologi seperti Canva dan *e-flipbook* berperan sebagai sarana penyajian, sementara kearifan lokal menjadi penguat makna, sehingga memberikan fondasi kuat bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital multimodal secara berkelanjutan.

**Tahap Pendampingan Mandiri**

Setelah memperoleh keterampilan dasar, guru melanjutkan pengembangan *e-flipbook* secara mandiri berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses diawali dengan mengunggah draf ke platform *flipbook*, menyesuaikan tampilan, dan menyematkan ragam fitur interaktif. Fitur tersebut mencakup audio cerita rakyat Banten untuk aktivitas menyimak, video tutorial kuliner khas Banten untuk kegiatan membaca dan berbicara, LKPD interaktif via LiveWorksheets untuk lembar kerja digital, serta kuis Wordwall sebagai instrumen evaluasi.




Gambar 3. Tampilan fitur interaktif LKPD dan kuis evaluasi budaya Banten

Selama proses berlangsung, guru melakukan verifikasi terhadap setiap fitur, meliputi keaktifan tautan, kemudahan akses, dan kesesuaian media dengan materi. Tim pendamping memberikan arahan saat guru menghadapi kendala teknis dalam pengunggahan, penyematan media, maupun pengaturan tampilan. Tahap ini memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan keterampilan pelatihan secara optimal sekaligus menyempurnakan draf bahan ajar secara bertahap.

Pentingnya tahap ini diperkuat oleh temuan Hufri dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan yang disertai pembimbingan dalam pengembangan bahan ajar kontekstual efektif meningkatkan kompetensi guru merancang materi sesuai kebutuhan pembelajaran. Pendampingan ini tidak hanya membantu menyelesaikan produk fisik, tetapi juga memastikan bahan ajar memiliki keterkaitan erat dengan pengalaman belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Yufrinalis dkk. (2024) menegaskan bahwa pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis kearifan lokal membantu guru menghasilkan bahan ajar yang mengangkat potensi daerah secara terarah. Temuan ini sangat relevan karena guru tidak sekadar memasukkan unsur budaya Banten ke dalam *e-flipbook*, melainkan mengintegrasikannya secara langsung ke dalam aktivitas menyimak, membaca, berbicara, dan evaluasi. Melalui ragam fitur interaktif, konten budaya hadir sebagai bagian utama dari pengalaman belajar yang utuh, bukan sekadar pelengkap materi.

Atas dasar proses tersebut, tahap pendampingan mandiri menjadi krusial untuk memastikan keterampilan pelatihan terwujud dalam produk nyata. Proses ini memberi ruang bagi guru untuk menguji keterhubungan komponen, mengatasi kendala teknis, dan menyelaraskan isi *e-flipbook* dengan tujuan pembelajaran, menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga kontekstual, multimodal, dan relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi menjadi tahapan terakhir guna mengetahui perubahan pemahaman serta keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten setelah menyelesaikan rangkaian pelatihan dan pendampingan mandiri. Evaluasi dilaksanakan melalui *post-test* dan analisis *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kompetensi, serta penilaian produk *e-flipbook* menggunakan rubrik khusus yang mencakup empat kriteria utama: keterbacaan bahasa, kualitas grafis, kesesuaian materi budaya Banten, dan keberfungsian fitur interaktif.

Tabel 3. Hasil evaluasi pemahaman dan keterampilan guru (*Pre-test* vs *Post-test*)

| Indikator | *Pre-test* | *Post-test* | Peningkatan | N-Gain | Kategori |
|---|---|---|---|---|---|
| Pemahaman konsep dan prinsip bahan ajar multimodal digital | 53 | 88 | 35 | 0,74 | Tinggi |
| Penguasaan integrasi materi kearifan lokal Banten | 50 | 87,2 | 37,2 | 0,74 | Tinggi |
| Pemahaman prinsip desain visual dan tata letak melalui Canva | 55 | 89 | 34 | 0,76 | Tinggi |
| Penguasaan alur integrasi fitur interaktif ke *e-flipbook* | 53 | 86 | 33 | 0,70 | Tinggi |
| **Rata-rata** | **52,8** | **87,6** | **34,8** | **0,74** | **Tinggi** |

Hasil data menunjukkan peningkatan secara signifikan pada kemampuan guru. Rata-rata nilai meningkat dari 52,8 pada *pre-test* menjadi 87,6 pada *post-test*, dengan rata-rata *N-Gain*

sebesar 0,74 dalam kategori tinggi. Peningkatan dihitung berdasarkan selisih nilai post-test dan pre-test, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan relatif terhadap skor maksimum 100. Keempat indikator menunjukkan peningkatan dengan N-Gain antara 0,70 hingga 0,76. Peningkatan tertinggi tercatat pada indikator desain visual dan tata letak melalui Canva dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,76, sedangkan indikator alur integrasi fitur interaktif ke dalam *e-flipbook* memperoleh *N-Gain* sebesar 0,70. Meskipun seluruh indikator berada dalam kategori tinggi, perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penguasaan fitur interaktif masih perlu mendapat perhatian dalam pendampingan. Guru perlu memahami bukan hanya cara menggunakan aplikasi, tetapi juga bagaimana menghubungkan audio, video, LKPD, dan kuis dengan materi pembelajaran.

Indikator integrasi materi kearifan lokal Banten mengalami peningkatan sebesar 37,2 poin, dari 50 menjadi 87,2, dengan N-Gain sebesar 0,74. Peningkatan ini merupakan selisih skor terbesar di antara keempat indikator, meskipun nilai N-Gain-nya bukan yang tertinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal Banten ke dalam bahan ajar. Namun, penguasaan aspek ini tetap perlu diperkuat karena guru tidak cukup hanya mengenalkan budaya lokal, tetapi juga harus menyesuaikan konten budaya dengan tujuan dan aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan tersebut sejalan dengan Rahmaniati dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *e-modul* berbasis *flipbook* dapat membantu guru mengembangkan bahan ajar digital yang siap digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini juga diperkuat oleh Danu dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan demonstrasi dan praktik langsung dalam pelatihan *flipbook* membantu peserta memahami proses pengembangan media serta memadukan berbagai unsur multimedia. Pada kegiatan ini, peningkatan pemahaman guru juga didukung oleh praktik perancangan bahan ajar melalui Canva, pengintegrasian kearifan lokal Banten, dan penyematan fitur interaktif ke dalam e-flipbook



Gambar 6. Pelaksanaan *Pre-test* peserta pelatihan

Evaluasi tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan guru, melainkan juga mencakup penilaian terhadap produk *e-flipbook* yang dihasilkan. Penilaian produk ini bertujuan mengukur ketercapaian keterampilan guru dalam mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam karya nyata.

Tabel 4. Hasil penilaian rubrik produk *e-flipbook*

| Aspek Penilaian | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Keterbacaan dan penyajian bahasa | 88% | Sangat Baik |
| Kualitas visual dan tata letak | 89% | Sangat Baik |
| Kesesuaian materi dengan kearifan lokal Banten | 90% | Sangat Baik |
| Keberfungsian fitur interaktif | 88% | Sangat Baik |
| **Rata-rata** | **88,75%** | **Sangat Baik** |

Hasil penilaian rubrik terhadap produk *e-flipbook* yang dihasilkan selama kegiatan memperoleh rata-rata skor 88,75% dengan kategori sangat baik. Capaian tertinggi terdapat pada aspek kesesuaian materi dengan kearifan lokal Banten sebesar 90%, sedangkan keberfungsian fitur interaktif memperoleh skor 88%. Tingginya penilaian pada aspek kesesuaian materi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan guru telah memuat unsur budaya Banten yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia. Sementara itu, aspek keberfungsian fitur interaktif memperoleh skor yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya, meskipun tetap berada dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi fitur digital masih dapat disempurnakan, terutama dalam memastikan kemudahan akses dan keterhubungan antara media interaktif dengan aktivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa guru mampu menerapkan materi pelatihan ke dalam bahan ajar yang memadukan konten budaya lokal, tampilan visual, dan fitur digital.

Tabel 5. Rekapitulasi produk *e-flipbook* kearifan lokal Banten

| Kelas/ Fase | Materi | Kearifan Lokal Banten | Platform |
|---|---|---|---|
| I/A | Teks deskripsi sederhana | Rumah Sulah Nyanda dan Baduy | Canva + Heyzine |
| II/A | Cerita sederhana | Cerita rakyat Banten | Canva + Heyzine |
| III/B | Teks deskripsi | Ubrug Banten dan kesenian tradisional | Canva + Heyzine |
| III/B | Teks prosedur | Sate Bandeng dan kuliner khas Banten | Canva + FlipHTML5 |
| IV/B | Teks informasi | Baduy dan tradisi Seba Baduy | Canva + Heyzine |
| IV/B | Teks narasi | Debus Banten | Canva + FlipHTML5 |
| V/C | Teks deskripsi | Tari Cokek | Canva + Heyzine |
| V/C | Teks informasi/eksplanasi | Benteng Speelwijk | Canva + FlipHTML5 |
| VI/C | Teks narasi | Cerita rakyat dan tradisi Banten | Canva + Heyzine |
| VI/C | Teks prosedur/informasi | Tenun Baduy dan kuliner khas Banten | Canva + FlipHTML5 |

Rekapitulasi menunjukkan guru mampu mengintegrasikan kearifan lokal Banten pada Fase A, B, dan C sebagai konteks pembelajaran utama. Sate Bandeng difungsikan untuk teks prosedur; cerita rakyat untuk kegiatan menyimak dan membaca; serta Benteng Speelwijk, Tari Cokek, Ubrug, dan Debus dikembangkan menjadi materi teks deskripsi, narasi, atau informasi. Produk ini menerapkan prinsip multimodal secara utuh dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio cerita rakyat, video tutorial kuliner, LKPD LiveWorksheets, dan kuis Wordwall dalam bahan ajar terpadu.

Meskipun secara keseluruhan produk tergolong sangat baik, proses pendampingan tetap menghadapi kendala berupa variasi literasi digital guru senior serta kestabilan jaringan saat memuat file multimedia. Perbedaan kemampuan digital peserta memengaruhi kelancaran praktik, terutama ketika guru harus menggunakan beberapa aplikasi untuk mengembangkan satu produk bahan ajar. Selain itu, jaringan internet yang kurang stabil menjadi kendala dalam proses pengunggahan dan penyematan media audiovisual. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, tim pendamping memberikan arahan secara bertahap, khususnya pada proses pengunggahan, pengaturan tampilan, dan pengintegrasian fitur interaktif. Pendampingan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk memperbaiki produk sekaligus memahami kembali langkah-

langkah yang belum dikuasai. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan teknologi perlu disertai bimbingan praktik yang sesuai dengan kemampuan peserta serta didukung fasilitas digital yang memadai. Sebagai peluang pengembangan pascapelatihan, hasil e-flipbook ber-QR Code dapat disebarluaskan melalui kelompok KKG dan Komunitas Belajar (Kombel) guru sekolah dasar di tingkat kecamatan maupun Kota Tangerang untuk memperluas pemanfaatan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal Banten.

## KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini meningkatkan pemahaman guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar multimodal berbasis kearifan lokal Banten menggunakan *e-flipbook* melalui empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan mandiri, dan evaluasi. Hasil tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 52,8 pada *pre-test* menjadi 87,6 pada *post-test* dengan N-Gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi serta penilaian produk sebesar 88,75% dalam kategori sangat baik. Guru berhasil menghasilkan *e-flipbook* yang mengintegrasikan materi Bahasa Indonesia dengan kearifan lokal Banten melalui teks, visual, audio cerita rakyat, video *virtual tour*, LKPD interaktif, dan kuis evaluasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dapat membantu guru mengembangkan pemahaman dan menerapkan keterampilan digital dalam penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan konteks budaya daerah.

Secara konseptual, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran perlu dihubungkan dengan kemampuan memilih materi dan merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan *e-flipbook* tidak hanya diarahkan untuk mengubah bahan ajar cetak menjadi bentuk digital, tetapi juga untuk mengintegrasikan berbagai media dan kearifan lokal ke dalam satu bahan ajar. Secara praktis, kegiatan ini memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang bahan ajar melalui Canva, mengintegrasikan fitur interaktif, dan menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendampingan bertahap juga dapat menjadi salah satu alternatif bagi sekolah dalam membantu guru mengembangkan bahan ajar digital secara mandiri.

Kegiatan ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup pelaksanaan yang hanya melibatkan dua sekolah mitra, yaitu SDN Total Persada dan SDN Sangiang Jaya Kota Tangerang, sehingga penerapan hasil belum mencakup kondisi guru sekolah dasar secara lebih luas. Variasi literasi digital guru dan kestabilan jaringan ketika memuat file multimedia juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Selain itu, evaluasi kegiatan masih berfokus pada peningkatan pemahaman guru dan kualitas produk yang dihasilkan sehingga belum menunjukkan dampak penggunaan *e-flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan berikutnya dapat dilakukan melalui integrasi produk *e-flipbook* ke dalam repositori sekolah agar dapat diakses secara berkelanjutan, dilengkapi QR Code untuk memudahkan akses, serta didiseminasikan melalui KKG dan Komunitas Belajar (Kombel) guru SD di tingkat kecamatan maupun Kota Tangerang. Evaluasi lanjutan juga diperlukan untuk mengetahui penerapan bahan ajar dalam pembelajaran serta manfaatnya bagi peserta didik.

## PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, dan staf SDN Total Persada serta SDN Sangiang Jaya Kota Tangerang atas kerja sama, dukungan, dan partisipasinya selama pelaksanaan kegiatan pendampingan. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru peserta yang telah mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari analisis kebutuhan, pelatihan, praktik mandiri, hingga evaluasi dan pengembangan produk e-flipbook berbasis kearifan lokal Banten.

## DAFTAR PUSTAKA


Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(1), 103–116. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920

Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Mencermati Tokoh yang terdapat pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(7), 7403–7416. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.4837

Anengsih, A., Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). 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

Asih, C., Purwanto, B. E., & Mulyono, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Flipbook Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, *7*(1), 9–23.

Asmah, A., Nursalam, N., & Quraisy, H. (2022). Mengembangkan E-Module Berbasis Kearifan Lokal Didukung Aplikasi Flipbook Pengajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 112 Botto [Developing a Local Wisdom-Based E-Module Supported by a Flipbook Application for Teaching IPS on the Learning Out. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 1063–1073. https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6198

Dafit, F., Ramadan, Z. H., & Anggriani, M. D. (2024). Ethnopedagogy-based Thematic Modules to Improve the Understanding and Cultural Literacy of Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, *8*(1), 89–100. https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.68537

Danu, A. K., Momang, H. D., Iku, P. F., & Sii, P. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Bagi Guru Di SMK Elanus Ruteng Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal SOLMA*, *11*(3), 644–653. https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.9167

Gunawan, H., Andini, S., & Agustina, R. (2024). Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Berdirerensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *JKDB: Jurnal Konservasi dan Budaya*, *1*(2), 111–119.

Hufri, H., Dwiridal, L., & Amir, H. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SMP 33 Solok Selatan Melalui Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berdasarkan Pendekatan Saintifik. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, *4*(2), 439–446. https://doi.org/10.29407/ja.v4i2.14316

Icahayati, K., Yudiana, K., & 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

Mardiana, W., Afkar, T., Sukmaningtyas, Y. N., Anggraini, A. Y., Yanuar, R., & Majid, N. K. (2025). Pelatihan Guru Sekolah Dasar dalam Menyusun Bahan Ajar Digital Interaktif Terintegrasi AI Berbasis Kearifan Lokal. *Educate: Journal of Community Service in Education*, *5*(2), 2828–5727. https://doi.org/10.32585/educate

Misriani, A., Cintari, S., & Zulyani, N. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *6*(9), 7131–7136. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2392

Musaddat, S., Suarni, N. K., Dantes, N., Putrayasa, I. B., & Dantes, G. R. (2021). Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas serta Pengaruhnya terhadap Karakter Sosial dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *7*(3), 312–328. https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2123

Natacya, T. D., Handoyo, E., Aricindy, A., & Armaidi, I. E. (2026). Systematic Literature Review: Media Digital Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *10*(1), 201–228. https://doi.org/10.26811/didaktika.v10i1.2039

Nur, S. A., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS bagi Peserta Didik Kelas 5. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, *8*(1), 120–137. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.939

Rahmaniati, R., Juhairiah, S., & Yuwono, D. T. (2022). Pelatihan Pembuatan E-Modul dengan Flipbook bagi Guru-guru di SD Muhammadiyah 1 Kota Palangkaraya. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, *7*(Special-1), 266–273. https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7ispecial-1.3164

Rahmawati, S., Abshor, D. A., Budianita, A., Nisa, F. K., Maysaroh, U. K., & Mahmudulhassan. (2025). Instructional Design of Local Wisdom-Based Flipbook Teaching Materials on Natural and Social Studies for Elementary School. *Profesi Pendidikan Dasar*, *12*(2), 118–131. https://doi.org/10.23917/ppd.v12i2.10373

Silalahi, R. B., & Budiono, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, *4*(3), 1341–1349. https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.414

Totti, N. B. S. J., & Nuryanto, S. (2024). Flipbook Media Assisted by Local Wisdom to Improve Learning Outcomes Narrative Text for Fourth Grade Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, *8*(4), 774–784. https://doi.org/10.23887/jere.v8i4.81182

Yufrinalis, M., Tiring, S. S. N. D., Putra, S. H. J., Gobang, Y. K. G. D., Fausta, A., & Rahel, E. L. (2024). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Sikka melalui Model Project Based Learning. *Online) Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(3), 541–551.