

era globalisasi saat ini, pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menimbulkan ancaman terhadap kelestarian budaya nasional. Ditambah lagi, akses internet yang luas memungkinkan informasi dari seluruh dunia masuk dengan cepat, mengakibatkan masuknya budaya asing yang cepat populer di kalangan masyarakat. Meski demikian, pemerintah tetap telah menjalankan sejumlah upaya dalam menjaga dan melestarikan budaya bangsa. Salah satu upaya yang bisa dijalankan adalah dengan memasukkan muatan lokal sebagai bagian dari kurikulum di lembaga pendidikan. Berdasar kepada Permendikbud No. 79 Tahun 2014, pembelajaran muatan lokal berfokus pada potensi serta kekhasan daerah setempat, dengan tujuan agar siswa dapat mengenali dan memahami keunggulan serta kearifan lokal daerah tersebut.

Muatan lokal yang pemerintah daerah tetapkan, sejalan terhadap kearifan atau keunikan daerahnya, dapat diintegrasikan ke dalam Kurikulum Merdeka di institusi pendidikan. Mengingat pengaruh budaya luar yang sangat kuat, penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi sangat penting dalam menumbuhkan dan meningkatkan rasa cinta peserta didik terhadap budaya bangsa. Haerunnisa, dkk. (2020) menyatakan bahwa kearifan lokal dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran untuk memperkuat pendidikan karakter, karena nilai-nilai tersebut dapat berfungsi sebagai filter terhadap pengaruh budaya asing yang masuk. Penerapan nilai-nilai budaya pada proses pembelajaran berperan penting untuk menciptakan kepribadian siswa dan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan karakter mereka.

Penguatan Pendidikan Karakter mendorong sistem pendidikan nasional untuk lebih menekankan pada aspek berpikir (literasi), perasaan (estetika), hati (etika dan spiritualitas), serta olahraga (kinestetik) dibandingkan dengan aspek lainnya. Literasi budaya dan kewargaan dapat dimanfaatkan untuk menjaga agar karakteristik budaya bangsa tetap terjaga meskipun terdapat banyak pengaruh budaya luar. Kepribadian siswa dapat terbentuk secara signifikan melalui pengintegrasian berbagai nilai budaya ke dalam proses pembelajaran.

Untuk memastikan pembelajaran berbasis kearifan lokal berlangsung dengan efektif dan efisien, diperlukan perangkat ajar yang sesuai, yang mana mengakibatkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil wawancara dengan guru di SDIT Tunas Harapan Ilahi, tempat peneliti mengajar, mengungkapkan

bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal masih terbatas. Bahan ajar yang tersedia umumnya tidak relevan dengan kearifan lokal setempat. Selain itu, studi pendahuluan di beberapa Sekolah Dasar di Kota Tangerang menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal juga kurang memadai. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk menyiapkan bahan ajar yang dapat mendukung literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal di Kota Tangerang.

Kota Tangerang yang memiliki penduduk multietnis dengan karakteristik penduduk yang beragam turut mempengaruhi perkembangan budaya masyarakatnya. Setiap etnis memiliki nilai-nilai budaya yang secara turun temurun dilestarikan, seperti halnya budaya Betawi, Melayu, Sunda, Tionghoa, Jawa, dan lainnya. Dalam perkembangannya, seringkali terjadi penggabungan antara berbagai kebudayaan tanpa menghapus ciri khas masing-masing budaya. Budaya yang berkembang di Kota Tangerang diantaranya adalah tradisi Palang Pintu dan Tari Lenggang Cisadane.

Prinsip-prinsip pendidikan karakter berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan tradisi Palang Pintu. Salah satu prinsip utama yang dipegang dalam budaya Palang Pintu adalah pentingnya bersikap religius. Nilai-nilai religius dalam Palang Pintu mencakup penghormatan kepada Nabi Muhammad SAW, persahabatan, kemandirian, kesantunan, serta pemanfaatan budaya lokal untuk kemajuan peradaban bangsa (Anggraeni, dkk. 2019). Prosesi Palang Pintu juga mengandung nilai agama, moral, dan sosial yang berfungsi sebagai pedoman hidup masyarakat Betawi (Melinda & Paramita, 2019). Tari Lenggang Cisadane menggambarkan kehidupan harmonis masyarakat multietnis dan multikultural di Kota Tangerang, karena tarian ini menggabungkan unsur-unsur budaya Sunda, Betawi, Melayu, dan Tionghoa. Tari Lenggang Cisadane berhasil mencerminkan keberagaman budaya kota tersebut. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tarian ini meliputi penghargaan, religiusitas, kesopanan, disiplin, kolaborasi, dan persatuan. Nilai-nilai luhur yang terdapat dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal diduga dapat berdampak positif terhadap pendidikan karakter peserta didik di Sekolah Dasar.

Berdasar kepada pemaparan di atas, peneliti menilai bahwa penting untuk berkontribusi dalam pengembangan bahan ajar yang selaras terhadap kearifan lokal Kota Tangerang. Peneliti berencana untuk melakukan pengembangan atas

bahan ajar berbasis kearifan lokal ke dalam bentuk multimedia flipbook, yang akan mencakup informasi mengenai Palang Pintu dan Tari Lenggang Cisadane, guna mendukung literasi budaya dan kewargaan yang disesuaikan terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dalam proses pengembangan bahan ajar ini, peneliti mengarah kepada hasil penelitian oleh Lestari, dkk. (2022) yang menyebutkan bahwa pemahaman terhadap budaya sendiri, pengetahuan tentang tanggung jawab kewarganegaraan, dan kepedulian terhadap budaya adalah indikator penting dalam pengembangan materi pengajaran berbasis literasi budaya dan kewargaan.

Penggunaan media flipbook bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik sebab bisa menampilkan teks, gambar, suara, video, dan animasi. Di samping hal tersebut, pengembangan bahan ajar dengan media flipbook diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital dan mendorong pembelajaran mandiri. Penelitian oleh Yulaika, dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan materi pengajaran elektronik berbasis Flip meningkatkan aktivitas visual, lisan, pendengaran, menulis, dan emosional siswa.

Dalam mengembangkan bahan ajar elektronik/digital penulis mengacu pada prinsip pembelajaran multimedia yang disampaikan oleh Richard Mayer (2001): a) Prinsip koheren. Prinsip ini menjelaskan bahwa menyertakan komponen kata, gambar, dan suara yang relevan terhadap materi pembelajaran berbasis multimedia akan membuat seseorang belajar dengan lebih baik; b) Prinsip signalling. Penggunaan tanda khusus untuk menyorot point yang penting akan memudahkan pembelajaran pada materi berbasis multimedia; c) Prinsip redundansi. Penggunaan narasi dengan gambar/animasi akan lebih baik dibandingkan penggunaan gambar/animasi, narasi, dan teks tertulis sekaligus pada satu tampilan; d) Prinsip kesinambungan spasial. Peletakkan kata dan gambar terkait jarak dekat dikatakan lebih baik daripada dalam jarak jauh antara kata dan gambar; e) Prinsip kesinambungan waktu. Penyajian kata dan gambar terkait secara bersamaan lebih baik daripada menampilkan kata dan gambar terkait secara bergantian baik sebelum atau sesudahnya; f) Prinsip tersegmentasi. Pemisahan atau segmentasi materi melalui menu dan submenu akan lebih baik daripada penyampaian materi secara kontinyu; g) Prinsip pra pelatihan. Pengetahuan dasar terkait nama atau istilah yang disajikan dalam multimedia diperlukan agar materi lebih

mudah dipelajari. Dalam hal ini pra pelatihan perlu dilakukan untuk lebih mengenal karakteristik konsep utama; h) Prinsip modalitas. Penyajian grafik yang ditambahkan narasi akan lebih mudah dipelajari dibandingkan penyajian grafik hanya dengan teks; i) Prinsip multimedia. Penyajian materi melalui kata-kata yang dilengkapi gambar akan lebih mudah dipahami daripada penyajian materi melalui kata-kata saja; j) Prinsip personalisasi. Penggunaan kata-kata yang komunikatif pada materi berbasis multimedia akan lebih mudah dipahami daripada penggunaan kata-kata yang sifatnya formal; k) Prinsip suara. Penyampaian narasi dengan suara manusia akan lebih baik daripada penyajian narasi/suara yang bersumber dari mesin; l) Prinsip gambar. Menampilkan pembicara dalam display multimedia akan membuat seseorang belajar lebih baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan flipbook sebagai bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal Kota Tangerang. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan serta memperkuat pendidikan karakter di kalangan siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan upaya yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian dijalankan di semester genap bulan Februari-Juni 2024 bertempat di SDIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang Banten. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di tingkat Sekolah Dasar. Sampling uji coba bahan ajar diambil adalah 30 orang siswa kelas IV dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi.

Bahan ajar hasil pengembangan yang sudah di validasi oleh tim ahli kemudian diujicobakan pada peserta didik. Selanjutnya data didapatkan melalui wawancara, pengisian angket, tes, dan dokumentasi. Data kualitatif, yang meliputi hasil wawancara serta kritik dan saran dari lembar penilaian bahan ajar oleh validator, dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Temuan dari analisis ini dapat digunakan sebagai panduan untuk merevisi bahan ajar yang telah dikembangkan sebelumnya. Penilaian bahan ajar oleh ahli materi dan ahli media, serta umpan balik dari peserta didik, dianalisis dengan pendekatan deskriptif. Selain itu, data kualitatif dikonversi menjadi data kuantitatif melalui penilaian menggunakan skala Likert. Panduan

pengisian angket dengan skala likert merupakan penyesuaian dari Pujiastuti & Haryadi (2021).

Tabel 1. Skala likert

Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
1	2	3	4	5

Selanjutnya, jumlah skor yang diperoleh dikonversi menjadi persentase dengan menerapkan rumus yang dipaparkan oleh Purwanto (2008).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau dikehendaki

R = skor mentah yang didapatkan

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Hasil nilai persen selanjutnya dikelompokkan sesuai Arikunto (Ernawati, 2017).

Tabel 2. Persentase kelayakan bahan ajar

No.	Persentase	Kriteria
1.	81% - 100 %	Sangat layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	21% - 40%	Kurang layak
5.	0% - 20%	Tidak layak

Nilai persen respon peserta didik yang didapatkan kemudian dikelompokkan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3. Persentase respon peserta didik

No.	Persentase	Kriteria
1.	81% - 100 %	Sangat baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup baik
4.	21% - 40%	Kurang baik
5.	0% - 20%	Tidak baik

Untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar menggunakan rumus N-gain. N-gain adalah gain yang dinormalisasi merupakan proporsi gain aktual (tes-awal-tes-akhir) terhadap gain maksimum yang diperoleh. Pujiastuti et al., 2020; Pujiastuti & Haryadi, 2024 menyampaikan rumus gain adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{SMI - \text{Pretest}}$$

Kemudian, nilai N-gain yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan kriteria koefisien N-gain yang ditetapkan oleh Hake (dikutip dalam Pujiastuti & Haryadi, 2024).

Tabel 4. Kriteria koefisien N-gain (Hake, 1998)

No.	Nilai N-gain	Kriteria
1.	$0 \leq n-g < 0.3$	Rendah
2.	$0.3 \leq n-g < 0.7$	Sedang
3.	$0.7 \leq n-g < 1$	Tinggi

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang didapatkan melalui penelitian pengembangan sebagai berikut.

Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook ini menerapkan desain model ADDIE (Analysis, design, development, implementation and evaluation.). Adapun proses pengembangannya sebagai berikut.

Penelitian dimulai dengan Analisis (*Analysis*), menganalisis kurikulum sebagai pedoman untuk menyelenggarakan pembelajaran. Proses analisis yang dilakukan yaitu 1) Analisis Capaian Pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDIT Tunas Harapan Ilahi diperoleh keterangan bahwa terdapat Capaian Pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal, yaitu Siswa mampu berbicara tentang upaya konservasi, keanekaragaman budaya, keanekaragaman hayati, dan kearifan lokal. Adapun tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV yaitu Siswa dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan khususnya kearifan lokal Kota Tangerang, dan Siswa dapat memahami nilai-nilai luhur kearifan lokal Kota Tangerang yang dapat menguatkan pendidikan karakter; 2) Menganalisis sumber belajar. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui sumber belajar yang dapat mendukung Capaian Pembelajaran peserta didik. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai ketersediaan bahan ajar berbasis kearifan lokal dari Kota Tangerang yang siswa gunakan sebagai sumber belajar. Aspek-aspek yang diperhatikan meliputi ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan penggunaan bahan ajar yang ada. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar yang sejalan terhadap kearifan lokal Kota Tangerang di SDIT Tunas Harapan Ilahi sangat kurang sehingga menghambat proses pembelajaran; 3) Analisis kebutuhan peserta didik. Untuk mendukung Capaian Pembelajaran kelas IV yaitu Siswa mampu berbicara tentang upaya konservasi, keanekaragaman budaya, keanekaragaman

hayati, dan kearifan lokal, maka dibutuhkan bahan ajar yang mampu mendorong pembelajaran berbasis kearifan lokal. Temuan hasil wawancara yang dijalankan kepada guru kelas IV SDIT Tunas Harapan Ilahi menunjukkan bahwa bahan ajar diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pengadaan bahan ajar berbasis kearifan lokal Kota Tangerang sangat diperlukan karena sumber belajar yang relevan dengan kearifan lokal Kota Tangerang masih sangat kurang. Hal ini diperkuat dengan hasil pengisian angket melalui google form oleh beberapa guru yang mengajar di Kota Tangerang. Pengambilan sampel responden dilakukan secara acak sebanyak 20 orang guru yang berasal dari 19 yang tersebar di Kota Tangerang. Hasil pengisian angket memperlihatkan bahwa 65% responden (13 orang) setuju dengan pernyataan “Ketersediaan bahan ajar untuk mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal wilayah Tangerang cenderung kurang”, 25% (5 orang) sangat setuju, dan 10% (2 orang) tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Persoalan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar responden (18 dari 20 responden) setuju bahwa ketersediaan bahan ajar berbasis kearifan lokal kota Tangerang masih kurang.

Hasil pengisian angket terkait urgensi pentingnya penyediaan bahan ajar berbasis kearifan lokal Kota Tangerang menunjukkan 100% atau seluruh responden (20 orang) setuju tentang perlunya menyiapkan bahan ajar yang dapat menunjang literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal Kota Tangerang. Seluruh responden setuju bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal disinyalir dapat memberikan pengaruh positif terhadap pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. Misalnya pada tradisi Palang Pintu dan Tari Lenggang Cisadane yang mengajarkan nilai karakter religius dan menghargai. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa jenis bahan ajar yang paling sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah bahan ajar berbasis digital, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melihat urgensi untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal Kota Tangerang sebagai upaya untuk menunjang Capaian Pembelajaran mata pelajaran IPAS yaitu Siswa dapat berbicara tentang upaya konservasi, keanekaragaman budaya, keanekaragaman hayati, dan kearifan lokal. Peneliti membuat materi ajar berbasis kearifan lokal untuk siswa sekolah dasar yang menggabungkan media flipbook dengan

keterampilan literasi budaya dan kewarganegaraan untuk meningkatkan pendidikan karakter.

Pada tahapan kedua Perancangan (*Design*), *storyboard* dipakai untuk menyusun kerangka bahan ajar yang hendak dikembangkan. Rencana peneliti untuk menulis inti materi ajar dituangkan dalam *storyboard*. Hasil analisis kurikulum, yang mencakup capaian pembelajaran, sasaran pembelajaran, dan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar, dituangkan dalam perancangan bahan ajar.

Selain merancang bahan ajar di dalam tahapan ini, peneliti turut menyusun instrumen validasi untuk ahli materi dan media, serta membuat kisi-kisi angket untuk siswa dan guru. Lampiran mencakup kisi-kisi, angket untuk siswa dan guru, serta lembar hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Develop*). Tahap pengembangan dijalankan guna mengembangkan bahan ajar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Untuk mendapatkan materi atau isi bahan ajar yang akurat, valid, dan kontekstual, selain melakukan kajian referensi peneliti juga melakukan wawancara terhadap pelaku Palang Pintu dan pencipta Tari Lenggang Cisadane. Pelaku Palang Pintu yang dimaksud adalah pegiat Palang Pintu yang juga merupakan seorang guru yang bekerja di SDIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang. Selanjutnya wawancara juga dilakukan terhadap H. Yunus Ahmad Sanusi yang merupakan pencipta Tari Lenggang Cisadane dan pemilik sanggar Puspa Kencana Kota Tangerang.

Tahapan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan media flipbook yang peneliti kerjakan yakni diantaranya: 1) Peneliti melakukan kajian referensi dan wawancara pada pihak terkait materi bahan ajar. 2) Bahan ajar dibuat dalam aplikasi canva, peneliti menambahkan gambar dan link video yang relevan dengan materi bahan ajar. Penambahan gambar dan video diharapkan bisa mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih baik. Persoalan ini sejalan terhadap prinsip multimedia yang disampaikan oleh Richard Mayer (2001). 3) Bahan ajar diunduh dalam bentuk file PDF. 4) File PDF bahan ajar diperkecil ukurannya dengan aplikasi ilovepdf. Hal ini dilakukan untuk memudahkan saat konversi bahan ajar ke dalam bentuk flipbook. 5) Mengunggah file FDF yang sudah diperkecil ukurannya untuk dikonversikan ke dalam bentuk flipbook. Konversi file FDF bahan ajar ke dalam bentuk flipbook secara online pada flipbook maker. 6) Peneliti memvalidasi pada 3 ahli materi

dan 3 ahli media yang merupakan dosen FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Validasi ini sangat penting untuk menguji kelayakan bahan ajar sebelum diujicobakan pada sasaran penelitian, yaitu peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Tahap keempat Implementasi (*Implement*) dilaksanakan dengan menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Bab 6: Indonesia Kaya Budaya, Sub Bab: Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan Capaian Pembelajaran “Siswa mampu berbicara tentang upaya konservasi, keanekaragaman budaya, keanekaragaman hayati, dan kearifan lokal” dan Tujuan Pembelajaran 1) Siswa dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan khususnya kearifan lokal Kota Tangerang, dan 2) Siswa dapat memahami nilai-nilai luhur kearifan lokal Kota Tangerang yang dapat menguatkan pendidikan karakter. Sasaran implementasi adalah 30 siswa kelas IV SDIT Tunas Harapan Ilahi Kota Tangerang.

Implementasi bahan ajar dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa melakukan *pre-test* guna memperoleh informasi terkait kemampuan awal yang peserta didik miliki terkait materi pada bahan ajar. Selanjutnya mempelajari sebagian bahan ajar meliputi sekilas Kota Tangerang, tradisi Palang Pintu, dan diakhiri dengan peserta didik melaksanakan diskusi kelompok tentang kearifan lokal Kota Tangerang dan nilai-nilai luhur budaya yang terkandung didalamnya.

Di dalam tahap kelima ini Evaluasi (*Evaluate*), peneliti menilai bahan ajar. Tahap evaluasi pada hal ini ditujukan untuk melihat efektivitas penggunaan bahan ajar oleh peserta didik. Evaluasi dijalankan dengan melihat pengaruh yang ditimbulkan dari pemanfaatan bahan ajar terhadap hasil belajar peserta didik serta respon yang ditunjukkan oleh peserta didik atas bahan ajar. Selain itu saran perbaikan dari ahli media, ahli materi, dan respon guru menjadi aspek yang dipertimbangkan dalam menjalankan perbaikan tahap akhir pada bahan ajar.

Dalam mengembangkan bahan ajar peneliti menyajikan materi terkait tradisi Palang Pintu dan Tari Lenggang Cisadane yang merupakan kearifan lokal Kota Tangerang. Peneliti juga menyampaikan materi terkait pentingnya memelihara budaya bangsa. Dalam hal ini peneliti meyakini bahwa mengetahui dan peduli terhadap budaya sendiri bisa mendorong kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang peserta didik miliki. Persoalan ini selaras terhadap pendapat Lestari et al. (2022)

menyampaikan bahwa setidaknya beberapa indikator harus dimasukkan dalam pengembangan materi pengajaran untuk mendukung literasi budaya dan kewarganegaraan, termasuk memahami budaya sendiri, memahami tanggung jawab kewarganegaraan, dan peduli terhadap budaya. Selain itu Tradisi Palang Pintu dan Lenggang Cisadane memiliki nilai luhur kearifan lokal yang dapat memberikan pemahaman pada siswa sebagai penguatan pendidikan karakter. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Melinda, Paramita (2018) mengatakan bahwa nilai-nilai keagamaan, moral, dan sosial suku Betawi diwariskan melalui tradisi Palang Pintu sebagai cara menjalani hidup. Selaras dengan penelitian Anggraeni et al. (2019) menunjukkan bahwa tradisi Betawi Palang Pintu mengandung prinsip-prinsip Islam. Dalam tradisi ini, nilai-nilai religiusitas meliputi memuliakan Nabi Muhammad SAW, menjaga persahabatan, melindungi silat, dan bersikap sopan. Berikutnya penelitian A. Mahsa (2022) menunjukkan bahwa tari Lenggang cisadane merupakan perwujudan toleransi dan simbol identitas Kota Tangerang yang memiliki masyarakat multietnis.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan bahan ajar dengan media flipbook bisa memberikan stimulus terhadap minat belajar peserta didik. Persoalan ini dimungkinkan karena media flipbook dapat menyajikan teks, gambar, suara, dan video pada layer multimedia sesuai dengan pendapat Masithoh (2022). Proses pengembangan bahan ajar menerapkan tahapan pengembangan model ADDIE yaitu: *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*.

Dalam melakukan pengembangan terhadap bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook, peneliti mendapatkan beberapa masukan dari ahli materi dan ahli media yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai referensi dalam melakukan perbaikan bahan ajar. Beberapa perbaikan diselaraskan dengan prinsip pembelajaran multimedia menurut Richard Mayer (2001) sehingga diperoleh bahan ajar dengan validasi kelayakan ahli materi dan ahli media “sangat layak”.

Penerapan prinsip pengembangan bahan ajar menurut Richard Mayer yang diterapkan oleh peneliti yaitu menggunakan bahasa, gambar, dan suara yang relevan dengan materi pembelajaran (prinsip koheren), membuat highlight pada setiap judul rubrik untuk memudahkan mengorganisasi materi agar mudah dipelajari (prinsip signalling), menyematkan video dalam flipbook bahan ajar yang dikembangkan. Adapun pemilihan video

berupa gambar dan narasi pada layer tanpa teks tulis sehingga pengguna bisa lebih fokus pada konten video (prinsip redundansi). Selanjutnya peneliti meletakkan kata dan gambar terkait berdekatan (prinsip kesinambungan spasial), penyajian kata dan gambar berkaitan diletakkan dalam satu halaman yang sama (prinsip kesinambungan waktu), dan melakukan pemisahan atau segmentasi tema, sub tema untuk memudahkan pemahaman materi (prinsip segmentasi). Selain itu materi dilengkapi dengan gambar yang mana tujuannya agar meningkatkan daya tarik dan mudah untuk peserta didik pahami (prinsip multimedia), peneliti juga memilih untuk menyematkan video tradisi Palang Pintu dengan audio asli pemeran Palang Pintu tersebut (prinsip suara), dan memenuhi prinsip gambar dengan memilih tokoh yang dikenali publik dalam video pembelajaran pada produk bahan ajar yang dikembangkan.



Gambar 1. Sampel bahan ajar

Validasi kelayakan materi dalam pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook dilakukan oleh tiga ahli materi pembelajaran yakni Dr. Ujang Jamaludin, M.Si., M.Pd., Dr. Yuyu Yuhana, M.Si., dan Ila Rosmilawati, M.Si., Ph.D. Data validasi ahli materi diperoleh berdasarkan penilaian bahan ajar menggunakan instrumen lembar validasi. Kelayakan bahan ajar dilihat dari validasi ahli materi dan media. Hasil yang diperoleh melalui validasi ahli materi atas bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan media flipbook dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Validasi ahli materi

No.	Kriteria	Hasil Validasi
1.	Kelayakan isi	93,33%
2.	Kelayakan penyajian	87,08%
3.	Kelayakan kebahasaan	86,67%

Tabel 5 menunjukkan uji kelayakan berdasarkan hasil yang didapatkan melalui validasi ahli materi terhadap bahan ajar berbasis kearifan lokal menggunakan media flipbook dengan rata-rata diperoleh sebesar 89,298% yang mana dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bisa

dinilai “sangat layak” sebab terletak di rentang 81%-100%.

Selain itu, peneliti juga melakukan validasi media. Adapun tim validator ahli media yaitu Isna Rafianti, M.Pd., Aan Subhan Pamungkas, M.Pd., dan Etika Khaerunnisa, M.Pd. Data validasi ahli media didapatkan berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran dengan lembar validasi.

Hasil validasi ahli media tampak dalam tabel 6.

Tabel 6. Validasi ahli media

No.	Kriteria	Hasil Validasi
1.	Kelayakan ukuran bahan ajar	90,00%
2.	Kelayakan desain kulit (cover)	79,39%
3.	Kelayakan ilustrasi isi	82,11%
4.	Kelayakan desain isi	80,00%

Tabel 6 menunjukkan rata-rata hasil validasi ahli media terhadap kelayakan kegrafikan bahan ajar yang peneliti kembangkan adalah 82,87%. Angka kelayakan kegrafikan bahan ajar yang mencapai 83% menunjukkan bahan ajar yang peneliti kembangkan tergolong ke dalam kategori “sangat layak” sebab berada di rentang 81%-100%.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook yang dikembangkan oleh peneliti tergolong dalam kategori "sangat layak" berdasarkan komponen kelayakan isi dan desain grafisnya. Persoalan ini selaras terhadap temuan pada Penelitian oleh Rukmi & Wibawa (2022) menunjukkan bahwa pengembangan Flipbook menggunakan Canva dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas V di SD Negeri Kiyaran 2. Selanjutnya hasil penelitian dikuatkan dengan pendapat Marizal & Asri (2022) dalam penelitian serupa terkait pengembangan modul ajar berbantuan flipping book FDP professional yang mendapatkan validasi dari validator dengan kategori “sangat valid”. Hal yang sama disampaikan oleh Atmojo et al. (2020) berdasarkan hasil penelitiannya, produk pembelajaran berbasis etnosains memiliki tingkat validitas yang tinggi dalam meningkatkan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa. Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian Marizal & Asri (2022) yang menunjukkan bahwa validator ahli memberikan kategori sangat valid terhadap produk pengembangan modul elektronik berbasis aplikasi flipping book PDF Professional. Selain itu, hasil penelitian Haerunnisa, N., Wahyudi, A., dan Nasution, N.

(2020) menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan karakter siswa.

Respon peserta didik terhadap implementasi bahan ajar yang dikembangkan tampak dalam tabel 7.

Tabel 7. Respon peserta didik

No.	Indikator	Persentase
1.	Menstimulus minat belajar	93%
2.	Isi bacaan mudah dipahami	89%
3.	Keterbacaan teks	79%
4.	Gambar/ilustrasi sesuai dan menarik	91%
5.	Bahasa mudah dipahami	80%
6.	Bahan ajar mudah digunakan	95%
7.	Menunjang literasi budaya dan kewargaan	99%
8.	Penguatan Pendidikan Karakter	99%

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini memperlihatkan respon peserta didik terhadap bahan ajar “sangat baik” (merujuk pada tabel 3) dalam menstimulus minat belajar, isi bacaan mudah dipahami, memuat gambar/ilustrasi yang sesuai dan menarik, serta mudah untuk dipergunakan. Persoalan ini selaras terhadap prinsip multimedia yang dipaparkan oleh Richard Mayer (2001) bahwa seseorang akan mudah belajar dari media multimedia yang mengandung kata-kata yang dilengkapi dengan gambar dibandingkan sekedar kata-kata saja. Selanjutnya respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis kearifan lokal mendapatkan respon “sangat baik” dalam menunjang literasi budaya dan kewargaan serta penguatan pendidikan karakter peserta didik. Persoalan ini sejalan terhadap hasil yang diperoleh melalui penelitian yang dijalankan oleh Hidayatullah & Rakhmawati (2016) dimana menguraikan bahwa penggunaan media ajar berbasis flipbook maker mendapatkan penilaian respon siswa yang sangat baik sehingga layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasar kepada hasil uji T-test menggunakan bantuan SPSS 23.0 didapatkan nilai signifikan dari nilai pre-test dan post-test kemampuan literasi budaya dan kewargaan peserta didik sekolah dasar sebesar 0.000 maka sig. > 0.050 artinya dengan menggunakan media flipbook, bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa sekolah dasar mengembangkan keterampilan literasi budaya dan kewarganegaraan. Dapat disimpulkan bahwa media flipbook dan bahan ajar berbasis kearifan

lokal memiliki pengaruh dalam mendorong keterampilan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa sekolah dasar. Persoalan ini selaras terhadap hasil yang diperoleh melalui penelitian yang dijalankan oleh Yulaika et al. (2020) bahwa penggunaan materi pengajaran elektronik berbasis Flipbook dalam pembelajaran ekonomi meningkatkan aktivitas siswa, termasuk pembelajaran visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan emosional. Selanjutnya diperkuat oleh hasil penelitian Hidayatullah & Rakhmawati (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis flipbook maker terbukti efektif dalam mencapai prestasi belajar siswa sesuai KKTP yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji T-test menggunakan bantuan SPSS 23.0 didapatkan nilai signifikan dari nilai pre-test dan post-test penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar sebesar 0.000 maka sig. > 0.050 artinya terdapat pengaruh bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook guna mendorong penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. Bisa dirumuskan ke dalam simpulan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook berdampak positif dalam memperkuat pendidikan karakter siswa di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020), yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal efektif sebagai sumber pendidikan karakter, mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, dan mampu secara signifikan meningkatkan karakter siswa. Secara umum hasil penelitian selaras dengan penelitian Marizal & Asri (2022) terkait pengembangan modul ajar berbantuan flipping book FDP professional yang bisa mendorong hasil belajar siswa.

Uji N-Gain digunakan untuk menentukan efektivitas bahan ajar yang dipergunakan. Pada upaya mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa, uji N-Gain merupakan metode untuk mengukur efektivitas intervensi atau pembelajaran. Uji N-Gain dijalankan terhadap 30 siswa kelas IV di SDIT Tunas Harapan Ilahi, Kota Tangerang, menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook untuk mendukung peningkatan literasi budaya, kewargaan, dan penguatan pendidikan karakter siswa. Hasil dari uji N-Gain bisa ditemukan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil uji N-gain A dan B

No	Interval Kelas	N-Gain A		Interval Kelas	N-Gain B	
		Frekuensi	Persentase		Frekuensi	Persentase
1	0 ≤ n-g < 0.3	1	3%	0 ≤ n-g < 0.3	4	13%
2	0.3 ≤ n-g < 0.7	8	27%	0.3 ≤ n-g < 0.7	11	37%
3	0.7 ≤ n-g ≤ 1	21	70%	0.7 ≤ n-g ≤ 1	15	50%
Rata-rata N-Gain		0.764	76%	Rata-rata N-Gain	0.684	68%

Hasil yang diperoleh uji N-Gain pada tabel 8 menggambarkan nilai rata-rata N-Gain A yaitu kemampuan literasi budaya dan kewargaan sebesar 0,764 sehingga tergolong dalam kriteria “Tinggi” dan N-Gain B yaitu penguatan pendidikan karakter peserta didik memperoleh hasil rata-rata sejumlah 0,684 sehingga tergolong dalam kriteria “Sedang”. Selanjutnya efektivitas penggunaan bahan ajar untuk mendorong kemampuan literasi budaya dan kewargaan yang peserta didik sekolah dasar di SDIT Tunas Harapan Ilahi miliki sebesar 0,764 (76,4%) yang termasuk ke dalam kriteria “tinggi” sedangkan efektivitas untuk mendorong pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar di SDIT Tunas harapan Ilahi sebesar 0,684 (68,4%) yang termasuk ke dalam kriteria “sedang”. Hal ini memperkuat temuan penelitian oleh Atmojo et al. (2020), dimana memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis etnosains efektif untuk mendorong literasi budaya dan kewargaan dan juga penerapannya bisa dilakukan secara baik. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi oleh Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020), yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal sebagai alat pendidikan karakter terbukti efektif dalam meningkatkan karakter siswa.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, tanggapan dari siswa, capaian hasil belajar, serta efektivitas penggunaan bahan ajar, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan media flipbook dianggap sesuai untuk mendukung pengembangan literasi budaya dan kewargaan serta memperkuat pendidikan karakter di kalangan siswa sekolah dasar. Selanjutnya dalam implementasi bahan ajar dengan media flipbook sebaiknya peserta didik menggunakan perangkat digital seperti HP atau laptop untuk hasil pembelajaran yang lebih baik.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) atas dukungan hibah Penelitian Tesis Magister tahun 2024

Daftar Pustaka

Anggraeni, Dewi; Hakam, Ahmad; Mardhiah, Izzatul; Lubis, Z. (2019). *Membangun Peradaban Bangsa Melalui Religiusitas Berbasis Budaya Lokal (Analisis Tradisi*

- Palang Pintu Pada Budaya Betawi*). Jurnal Studi Al-Qur'an, 15(1).
- Atmojo, S. E., Lukitoaji, D., & Kunci, K. (2020). *Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 10(2), 105–113. <https://doi.org/10.21831>
- Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Haerunnisa, N., Wahyudi, A., & Nasution, N. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kampung Nambangan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Siswa pada Pembelajaran IPS di SD*. ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 4(2), 19. <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.4771>
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 5(1), 83–88.
- Marizal, Y., & Asri, Y. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Aplikasi Flipping Book PDF Professional Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi*. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 5(1), 135–152. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.343>
- Masithoh, A. (2022). *Pengaruh model pembelajaran jigsaw menggunakan media flipbook terhadap hasil belajar ips kelas v sd*. Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan) belaindika.nusaputra.ac.id, <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/80>
- Mayer, Richard E., Heiser, Julie, Lonn, Steve. 2001. *Cognitive constraints on multimedia learning: When presenting more material results in less understanding*. Journal of Educational Psychology, Vol 93(1), Mar 2001, 187-198
- Melinda, Anggi; Paramita, S. (2018). *Makna Simbolik Palang Pintu pada Pernikahan Etnis Betawi di Setu Babakan*. Jurnal Koneksi, 2(2), 218–225.
- Lestari, I. D., Ratnasari, D., & Usman, U. (2022). *Profil kemampuan literasi bahasa, literasi budaya dan kewargaan pada mahasiswa*

- Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Indonesian Journal of Educational Development, 3(3), 312–319.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Paramita, R. T. (2013). *Strategi Sosialisasi Budaya Tarian Lenggang cisadane (Studi Kasus pada Pemerintah Kota Tangerang)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. <http://kom.fisip-untirta.ac.id/>
- Pujiastuti, H., & Fitriani, E. (2022). *The effect of learning activities and disciplines on students' mathematics learning outcomes*. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 195–204.
<https://doi.org/10.33654/math.v7i3.1351>
- Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2021). *Use of corn maze educational game as a learning medium for rural communities to build food security behaviours*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012098>
- Pujiastuti, H., & Haryadi, R. (2024). *The Effectiveness of Using Augmented Reality on the Geometry Thinking Ability of Junior High School Students*. *Procedia Computer Science*, 234, 1738–1745.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.180>
- Pujiastuti, H., Suvati, D. A., Haryadi, R., & Marethi, I. (2020). *Development of mathmodule based on local wisdom and 21stcentury skills: Linear equation system*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1480(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1480/1/012052>
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rukmi, D. A., & Wibawa, S. W. (2022). *Pengembangan flipbook berbasis project based learning berbantu canva pada mata pelajaran pendidikan pancasila SD*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 19(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11541>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>