Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-educationorg/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 6, No. 5, October 2026
© 2026 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 923-930

Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berisi Cerita Rakyat Kecamatan Sokan untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

[*]Abang Julianto, Agus Wartiningsih, Marinu Waruwu, M. Basri, Dedi Triyanto
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia
*Email: f2151251026@student.untan.ac.id (Corresponding Author)

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.53621/7hmzkf37

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 13 Oktober 2026
Revisi Akhir: 6 Oktober 2026
Disetujui: 7 Oktober 2026
Terbit: 9 Oktober 2026

Kata Kunci:
Bahan ajar digital;
Bahasa Indonesia;
Cerita rakyat Sokan;
Flipbook;
Literasi membaca.

ABSTRAK

Bahan ajar Bahasa Indonesia yang kontekstual dapat membantu siswa memahami teks naratif sekaligus mengenali nilai budaya di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital berbentuk flip book yang memuat cerita rakyat Kecamatan Sokan, yaitu Legenda Danau Lobur dari Nanga Sokan dan Benang Pokat, untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 10 Nanga Betangai, Kabupaten Melawi. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Analisis hasil belajar dilakukan melalui desain kuasi-eksperimental pretest–posttest dengan kelompok tidak ekuivalen. Data yang dianalisis mencakup 40 siswa: 20 siswa kelas VI pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Flipbook* dan 20 siswa kelas V pada kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 63,50 menjadi 75,00, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 55,00 menjadi 64,50. Uji t berpasangan menunjukkan perubahan pretest–posttest pada kedua kelompok ($p < 0,001$). Rata-rata gain ternormalisasi individual masing-masing sebesar 0,339 dan 0,215. Meskipun peningkatan deskriptif kelompok eksperimen lebih besar, interpretasi perbedaan antarkelompok harus berhati-hati karena kelompok berasal dari tingkat kelas berbeda dan analisis sensitivitas belum menghasilkan bukti konklusif. Temuan ini merupakan indikasi awal yang menjanjikan, tetapi belum menjadi bukti kausal yang kuat mengenai efektivitas *Flipbook*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sekaligus membangun pemahaman peserta didik terhadap teks dan konteks sosialnya. Pemahaman teks naratif tidak cukup berhenti pada kemampuan menyebutkan tokoh atau mengingat urutan kejadian; siswa juga perlu menjelaskan hubungan sebab-akibat, memahami konflik, menarik kesimpulan, dan mengemukakan amanat dengan merujuk pada informasi dalam teks. Bahan ajar yang dekat dengan pengalaman siswa dapat menjadi jembatan antara keterampilan literasi dan kehidupan sehari-hari. Kajian pada siswa madrasah melaporkan bahwa keefektifan pembelajaran literasi Bahasa Indonesia bergantung pada kemampuan guru dan konsistensi implementasi, dengan capaian yang lebih baik pada kelas atas (Sari & Alfin, 2026).

Observasi awal pada Januari 2026 di SD Negeri 10 Nanga Betangai menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas V, sekitar 40% dapat menjawab pertanyaan pemahaman teks naratif dengan benar, sedangkan bahan ajar yang mengangkat lingkungan budaya setempat masih terbatas. Temuan awal ini mengindikasikan kebutuhan akan bahan bacaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memiliki hubungan bermakna dengan pengalaman peserta didik.

Cerita rakyat dapat menghubungkan pembelajaran bahasa dengan warisan budaya. Folklor merupakan bagian dari tradisi kolektif yang diwariskan dan berkembang di masyarakat (Danandjaja, 2007). Di sekolah dasar, cerita lokal dapat digunakan untuk mengkaji tokoh, latar, alur, konflik, dan nilai moral, dan penelitian menunjukkan peluang pemanfaatannya untuk mendukung literasi dan pembelajaran Bahasa Indonesia (Fatmawati & Afryaningsih, 2023;

Hidayah et al., 2025; Hidayatullah & Komara, 2025; Indriani et al., 2023; Solissa et al., 2025). Kecamatan Sokan, Kabupaten Melawi, memiliki cerita rakyat yang relevan, di antaranya Legenda Danau Lobur dari Nanga Sokan dan Benang Pokat, yang memuat nilai hubungan manusia dengan lingkungan, musyawarah, perdamaian, dan hidup berdampingan. Agar tidak tereduksi menjadi hiasan, bahan ajar perlu memandu siswa membaca secara cermat, mengidentifikasi bukti tekstual, dan menghubungkan nilai cerita dengan pengalaman tanpa memaksakan tafsir tunggal.

Flipbook digital menampilkan materi dalam urutan halaman yang menyerupai buku, dengan teks dan ilustrasi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Teori pembelajaran multimedia menekankan bahwa gambar dan kata mendukung pemahaman apabila dipilih dan disusun sesuai tujuan, bukan sekadar dekorasi (Mayer, 2021). Membaca melalui layar pun tidak selalu menghasilkan capaian lebih tinggi daripada membaca di atas kertas; efektivitasnya bergantung pada desain, pembaca, dan tugas (Furenes et al., 2021). Karena itu, *Flipbook* perlu memiliki navigasi sederhana, teks terbaca, ilustrasi relevan, dan pertanyaan pemahaman yang jelas.

Penelitian terdahulu telah mengkaji *Flipbook* dan bahan ajar digital untuk literasi dan hasil belajar di sekolah dasar (Aisyah & Wibowo, 2025; Demirbaş & Şahin, 2022; Janawati et al., 2022; Nuroh & Adiyawati, 2023; Sakinah & Nuroh, 2025; Salam et al., 2024; Utami & Ansori, 2025; Wulandari & Nurharini, 2023). Beberapa penelitian yang terbit di Journal of Instructional and Development Researches (JIDeR) melaporkan media cerita ilustratif untuk literasi membaca (Cahyani et al., 2023), buku cerita berbasis QR code (Rahmawati et al., 2025), dan *Flipbook* digital yang dipadukan dengan Problem Based Learning (Sari et al., 2026). Pengembangan media digital dengan model ADDIE juga telah dilaporkan pada literasi kewarganegaraan dan materi perkalian (Kibtiyaningrum et al., 2026; Riamizad et al., 2026), sedangkan cerita lokal dan kearifan lokal telah dikaji sebagai sumber bahan ajar (Kusumaningpuri, 2023; Simanjuntak et al., 2025; Suhartini et al., 2023; Susanti et al., 2022; Trisnawati et al., 2026). Namun, dokumentasi pengembangan bahan ajar digital yang memakai cerita spesifik Kecamatan Sokan, beserta pemeriksaan perubahan hasil belajar melalui pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran, masih perlu diperkuat. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pengembangan *Flipbook* cerita rakyat Sokan dan (2) menganalisis perubahan nilai pretest–posttest pada kelompok yang menggunakan *Flipbook* serta kelompok pembanding.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) (Sugiyono, 2019) dengan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009), yang juga digunakan pada pengembangan media digital di sekolah dasar (Kibtiyaningrum et al., 2026; Riamizad et al., 2026). Untuk mengkaji perubahan hasil belajar, implementasi produk dianalisis dengan desain kuasi-eksperimental pretest–posttest kelompok tidak ekuivalen. Kelas yang telah terbentuk digunakan sebagai kelompok penelitian sehingga siswa tidak diacak secara individual; desain ini membatasi inferensi kausal apabila karakteristik kelompok berbeda sebelum perlakuan (Shadish et al., 2002).

Lokasi dan partisipan

Penelitian berlokasi di SD Negeri 10 Nanga Betangai, Desa Nanga Betangai, Kecamatan Sokan, Kabupaten Melawi, Kalimantan Barat. Data yang dianalisis mencakup 40 siswa: 20 siswa kelas VI sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan *Flipbook* berisi cerita rakyat Sokan, dan 20 siswa kelas V sebagai kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Kedua kelompok mengikuti pretest sebelum dan posttest sesudah pembelajaran. Nama siswa tidak dicantumkan untuk menjaga kerahasiaan identitas.

Tahapan pengembangan

Tahap Analysis mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, masalah pemahaman teks naratif, karakteristik peserta didik, dan potensi cerita rakyat lokal. Tahap Design mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan cerita, pengorganisasian isi, rancangan tampilan halaman, dan penyusunan aktivitas pemahaman. Tahap Development mencakup penyusunan *Flipbook* yang menggabungkan teks cerita, ilustrasi, dan pertanyaan belajar. Tahap Implementation mencakup penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran serta pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelompok. Tahap Evaluation mencakup penelaahan hasil implementasi dan perubahan nilai belajar.

Instrumen dan pengumpulan data

Data kuantitatif berupa nilai pretest dan posttest yang tercatat pada lembar kerja penelitian. Tes mengukur pemahaman teks cerita, termasuk unsur naratif seperti tokoh, latar, peristiwa, konflik, dan amanat.

Teknik analisis data

Analisis mencakup seluruh data nilai 40 siswa. Statistik deskriptif (rata-rata dan simpangan baku) dihitung untuk pretest, posttest, dan perubahan skor. Perubahan dalam setiap kelompok diuji dengan uji t berpasangan, dengan uji Wilcoxon sebagai pemeriksaan nonparametrik. Gain ternormalisasi individual dihitung dengan rumus g = (posttest − pretest)/(100 − pretest), dengan asumsi skor maksimum 100, lalu dirata-ratakan per kelompok. Perbandingan eksploratif antarkelompok menggunakan ANCOVA dengan posttest sebagai variabel terikat, pretest sebagai kovariat, dan kelompok sebagai prediktor; analisis sensitivitas dengan galat baku robust HC3 ditambahkan karena diagnostik residual menunjukkan penyimpangan dari normalitas. Pelaporan mengikuti prinsip transparansi statistik, termasuk melaporkan ketidakpastian dan tidak hanya memilih hasil yang signifikan (Wilkinson & the Task Force on Statistical Inference, 1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan bahan ajar Flipbook

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital *Flipbook* yang memuat Legenda Danau Lobur dari Nanga Sokan dan Benang Pokat. Struktur bahan ajar diarahkan untuk mendukung pembacaan teks naratif: pengenalan cerita, teks dan ilustrasi, kegiatan mengidentifikasi tokoh serta latar, penyusunan urutan peristiwa, pembahasan konflik dan penyelesaian, serta pertanyaan untuk menarik amanat berdasarkan bukti dalam cerita.

Deskripsi perubahan hasil belajar

Data pretest dan posttest seluruh 40 siswa menunjukkan peningkatan rata-rata pada kedua kelompok (Tabel 1). Kelompok eksperimen (kelas VI) meningkat rata-rata 11,50 poin, sedangkan kelompok kontrol (kelas V) meningkat 9,50 poin, sehingga selisih deskriptifnya 2 poin. Angka ini menggambarkan pola skor yang tercatat, tetapi belum dapat diartikan sebagai efek *Flipbook* yang berdiri sendiri karena kedua kelompok berbeda tingkat kelas.

Tabel 1. Statistik deskriptif nilai pretest dan posttest

Kelompok	n	Pretest M (SD)	Posttest M (SD)	Perubahan M (SD)
Eksperimen (kelas VI)	20	63,50 (9,88)	75,00 (10,00)	11,50 (4,89)
Kontrol (kelas V)	20	55,00 (6,88)	64,50 (6,86)	9,50 (2,24)

Catatan: M = rata-rata; SD = simpangan baku. Kelompok eksperimen menggunakan *Flipbook*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan bahan ajar konvensional.

Perubahan dalam kelompok dan gain ternormalisasi

Uji t berpasangan menunjukkan perubahan nilai pada kelompok eksperimen, $t(19) = 10{,}51$, $p < 0{,}001$, dan kelompok kontrol, $t(19) = 19{,}00$, $p < 0{,}001$; uji Wilcoxon eksak menunjukkan p sekitar 0,0000038 pada masing-masing kelompok. Namun, signifikansi di tiap kelompok tidak menguji apakah perubahan kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol. Rata-rata gain ternormalisasi individual sebesar 0,339 pada kelompok eksperimen (kategori sedang) dan 0,215 pada kelompok kontrol (kategori rendah) berdasarkan klasifikasi yang digunakan peneliti. N-gain menggambarkan kenaikan relatif terhadap ruang peningkatan yang tersedia, tetapi dipengaruhi skor awal dan tidak mengatasi perbedaan karakteristik kelompok; karena itu N-gain digunakan sebagai deskripsi pendukung, bukan bukti tunggal efektivitas.

Perbandingan antarkelompok

ANCOVA konvensional mengestimasi selisih posttest tersesuaikan sebesar 2,79 poin untuk kelompok eksperimen, $F(1, 37) = 4{,}32$, $p = 0{,}045$. Analisis sensitivitas dengan galat baku robust HC3 menghasilkan estimasi yang sama dengan $p = 0{,}072$ dan interval kepercayaan 95% dari −0,26 sampai 5,84, sedangkan uji Shapiro–Wilk terhadap residual menunjukkan penyimpangan dari normalitas, $W = 0{,}817$, $p < 0{,}001$. Dengan demikian, bukti perbedaan antarkelompok tidak kokoh pada seluruh pendekatan analisis (Tabel 2).

Tabel 2. Analisis eksploratif perbedaan hasil antarkelompok

Analisis	Estimasi efek kelompok	Statistik	p	IK 95%
ANCOVA konvensional	2,79 poin	$F(1, 37) = 4{,}32$	0,045	Tidak dihitung pada analisis ini
ANCOVA, galat baku robust HC3	2,79 poin	$t(37) = 1{,}85$	0,072	−0,26 sampai 5,84

Catatan: estimasi positif menunjukkan posttest tersesuaikan kelompok eksperimen lebih tinggi. Hasil ANCOVA konvensional sensitif terhadap pendekatan inferensial sehingga perlu dibaca bersama hasil sensitivitas.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan *Flipbook* cerita rakyat Sokan dan menganalisis perubahan nilai pretest–posttest pada kelompok yang menggunakan *Flipbook* serta kelompok pembanding. *Flipbook* berhasil dikembangkan dan nilai meningkat pada kedua kelompok, tetapi perbedaan antarkelompok belum kokoh pada seluruh pendekatan analisis.

Pengembangan bahan ajar Flipbook cerita rakyat

Pemilihan cerita lokal memberi peluang bagi siswa untuk mempelajari unsur bahasa dan sastra melalui konteks budaya yang dikenal, sejalan dengan pemanfaatan cerita bergambar, video dongeng, dan teks berbasis kearifan lokal dalam literasi sekolah dasar (Fatmawati & Afrianingsih, 2023; Kusumaningpuri, 2023; Susanti et al., 2022). Pemanfaatan sarana digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang dasar juga telah dilaporkan melalui model flipped classroom di madrasah ibtidaiyah (Suhartono et al., 2026). Dari sisi desain, teks dan ilustrasi perlu saling mendukung: ilustrasi membantu siswa membangun gambaran tokoh, latar, atau peristiwa, sementara pertanyaan mendorong pembacaan aktif dan penalaran. Kajian tentang buku digital dan *Flipbook* mendukung pengembangan bahan digital, tetapi juga menunjukkan pentingnya menilai hasil dalam konteks materi dan karakteristik siswa yang spesifik (Aisyah & Wibowo, 2025; Janawati et al., 2022; Sakinah & Nuroh, 2025).

Perubahan hasil belajar dan keterkaitan dengan penelitian terdahulu

Peningkatan skor pada kelompok yang menggunakan *Flipbook* searah dengan penelitian yang melaporkan potensi *Flipbook* digital bagi pemahaman bacaan, keterampilan membaca awal, dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Aisyah & Wibowo, 2025; Sakinah & Nuroh, 2025; Utami & Ansori, 2025; Wulandari & Nurharini, 2023). Penelitian pengembangan di JIDeR juga melaporkan

peningkatan hasil belajar: media cerita ilustratif "Ciko Gemar Literasi" mencapai N-gain 0,82 pada literasi membaca kelas III (Cahyani et al., 2023), dan buku cerita berbasis QR code lebih efektif daripada pembelajaran konvensional pada perbandingan dua kelas V (Rahmawati et al., 2025). Pengembangan media digital dengan model ADDIE lainnya melaporkan kenaikan nilai rata-rata dari 60,6 menjadi 74,3 pada literasi kewarganegaraan kelas I (Kibtiyaningrum et al., 2026) serta N-gain 0,71 dan 0,66 pada materi perkalian kelas III (Riamizad et al., 2026). N-gain kelompok eksperimen pada penelitian ini (0,339) lebih rendah daripada nilai-nilai tersebut, tetapi perbandingan langsung tidak tepat karena materi, jenjang kelas, ukuran sampel, dan instrumen berbeda.

Kesesuaian arah temuan tidak berarti hasil ini setara dengan penelitian terdahulu atau membuktikan mekanisme yang sama, karena desain, durasi, dan komposisi sampel berbeda. Penelitian kuasi-eksperimen pada siswa kelas IV melaporkan pengaruh positif media edukatif terhadap hasil belajar (Fatmawati et al., 2026), dan penelitian berbasis cerita rakyat serta kearifan lokal menunjukkan bahwa teks yang dekat dengan budaya peserta didik dapat menjadi sumber pengembangan literasi dan pemahaman isi (Hidayah et al., 2025; Hidayatullah & Komara, 2025; Solissa et al., 2025; Trisnawati et al., 2026). Secara teoritis, pembelajaran multimedia menyarankan penggunaan kata dan gambar yang terintegrasi secara fungsional (Mayer, 2021), sedangkan meta-analisis membaca dari kertas dan layar mengingatkan bahwa media digital tidak otomatis unggul dalam semua keadaan (Furenes et al., 2021). Dengan demikian, kualitas tugas membaca dan kecocokan desain dengan tujuan pembelajaran tetap menjadi faktor penentu.

Interpretasi perbedaan antarkelompok dan keterbatasan

Keterbatasan mendasar penelitian ini adalah kelompok eksperimen berasal dari kelas VI dan kelompok kontrol dari kelas V. Perbedaan tingkat kelas dapat berkaitan dengan usia, pengalaman belajar, kemampuan membaca, dan cakupan materi, sedangkan penyesuaian skor pretest tidak otomatis menghilangkan semua faktor perancu tersebut. Kajian pada siswa madrasah juga melaporkan capaian literasi Bahasa Indonesia yang berbeda antarjenjang, dengan capaian lebih baik pada kelas 4, 5, dan 6 yang menerapkan kurikulum secara konsisten dibandingkan kelas bawah (Sari & Alfin, 2026). Karena itu, hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti awal tentang perubahan skor dalam konteks implementasi ini, bukan sebagai kesimpulan kausal bahwa *Flipbook* pasti lebih efektif daripada bahan ajar konvensional.

Keterbatasan lain berkaitan dengan skala dan data. Penelitian melibatkan 40 siswa dari satu sekolah sehingga generalisasi harus dilakukan dengan hati-hati. Data yang dianalisis berupa catatan nilai pretest dan posttest, sehingga kisi-kisi tes, butir soal, rubrik penskoran, bukti kualitas instrumen, dan dokumentasi keterlaksanaan pembelajaran belum dapat dilaporkan. Selain itu, hasil ANCOVA sensitif terhadap metode estimasi sehingga perbedaan antarkelompok belum dapat dinyatakan konklusif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab dua tujuan. Pertama, *Flipbook* cerita rakyat Sokan berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE sebagai bahan ajar yang memadukan teks cerita, ilustrasi, dan rangkaian aktivitas dari pengenalan unsur naratif hingga penarikan amanat berdasarkan bukti dalam teks. Kedua, nilai siswa meningkat pada kedua kelompok, tetapi keunggulan *Flipbook* atas bahan ajar konvensional belum dapat dipastikan. Penelitian ini memberi tiga sumbangan pengetahuan. Secara empiris, penelitian ini menambah dokumentasi pemanfaatan cerita rakyat Kecamatan Sokan sebagai konteks belajar teks naratif di sekolah dasar, yang sebelumnya masih terbatas. Secara rancangan, penelitian ini menunjukkan alur penyusunan bahan ajar digital berbasis cerita lokal yang memperlakukan nilai budaya sebagai bahan telaah berbentuk teks, bukan sekadar hiasan. Secara metodologis, penelitian ini menegaskan bahwa kenaikan skor yang signifikan dalam suatu kelompok belum cukup untuk menyatakan efektivitas produk; pada desain kelompok tidak ekuivalen, klaim efektivitas perlu diuji dengan pembanding yang setara dan analisis yang tahan terhadap pelanggaran asumsi.

Secara praktis, guru dapat memanfaatkan *Flipbook* ini sebagai bahan pendamping dengan menjaga keterbacaan, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan pertanyaan yang menuntut bukti teks. Penelitian lanjutan direkomendasikan membandingkan kelas dengan tingkat kelas setara atau mengacak kelas, melibatkan lebih banyak sekolah, melaporkan ukuran efek dan interval kepercayaan, serta menyertakan dokumentasi produk dan kualitas instrumen. Cerita rakyat daerah lain di Kalimantan Barat dapat diuji dengan rancangan yang sama untuk menilai keberlakuan temuan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Tanjungpura, para dosen pembimbing dan dosen penguji, serta SD Negeri 10 Nanga Betangai atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, R. A. & Wibowo, S. E. (2025). Efforts to improve early reading skills and learning motivation through digital *Flipbook* media. *Jurnal Prima Edukasia, 13*(2). https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.75663

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Cahyani, D. D., Alfin, J., Juhaeni, J., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media 'Ciko Gemar Literasi' dalam meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches, 3*(6), 255–263. https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260

Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.

Demirbaş, İ. & Şahin, A. (2022). The effect of digital stories on primary school students' listening comprehension skills. *Participatory Educational Research, 9*(6), 380–397. https://doi.org/10.17275/per.22.144.9.6

Fatmawati, F., Juriah, S., Azzahra, F., Ayu, Z. N., Yusrizal, Y., & Syasmita, I. (2026). Pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(2), 265–276. https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.770

Fatmawati, R. A. & Afryaningsih, Y. (2023). Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat sebagai media literasi siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(5). https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5214

Furenes, M. I., Kucirkova, N., & Bus, A. G. (2021). A comparison of children's reading on paper versus screen: A meta-analysis. *Review of Educational Research, 91*(4), 483–517. https://doi.org/10.3102/0034654321998074

Hidayah, F., Winarni, R., & Daryanto, J. (2025). Cultural value literacy in Boyolali regional folklore as a medium for learning Indonesian in elementary schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8*(1). https://doi.org/10.20961/shes.v8i1.99117

Hidayatullah, S. & Komara, C. (2025). Examining the appropriateness of Betawi folklore as literacy reading materials for elementary schools. *Journal of Languages and Language Teaching, 13*(2). https://doi.org/10.33394/jollt.v13i2.14048

Indriani, M., Kurniaman, O., & Syahrilfuddin. (2023). The influence of illustrated folklore on elementary school students' reading interests. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 15*(4), 5991–6000. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3150

Janawati, D. P. A., Pradnyana, P. B., Darmayanti, N., & Sudirman, I. N. (2022). Developing interactive e-book for early reading-writing stage at class I elementary school. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan, 11*(1), 31–36. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1466

Kibtiyaningrum, L., Laila, A., & Budianto, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital Match Up berbasis game untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(3), 561–572. https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.824

Kusumaningpuri, A. R. (2023). Implementasi video dongeng berbasis kearifan lokal pada kemampuan literasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 7*(2), 479–496. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.670

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333

Nuroh, E. Z. & Adiyawati, F. F. (2023). The influence of digital storytelling on story writing skills of class II elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8*(2). https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.18582

Rahmawati, E. F., Machsunah, Y. C., & Youhanita, E. (2025). Pengembangan buku cerita berbasis QR code terhadap efektivitas dan kualitas pembelajaran. *Journal of Instructional and Development Researches, 5*(5), 449–460. https://doi.org/10.53621/jider.v5i5.592

Riamizad, R., Wahyudi, W., & Handayani, A. D. (2026). Pengembangan media pembelajaran Kompas (Kotak Matematika Pintar Asyik) pada materi perkalian untuk siswa kelas III SD. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(3), 536–549. https://doi.org/10.53621/jider.v6i3.833

Sakinah, A. W. M. & Nuroh, E. Z. (2025). Improving elementary school students' reading comprehension skills with digital *Flipbook*s: Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dengan *Flipbook* digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development, 20*(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.912

Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review, 7*(3). https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617

Sari, D. A. F. & Alfin, J. (2026). Efektivitas Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan keterampilan literasi Bahasa Indonesia siswa madrasah. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(1), 70–75. https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.702

Sari, M. K., Hasirun, L. O., Nuswantari, N., & Alfia, S. (2026). Optimalisasi problem based learning melalui media *Flipbook* digital untuk mengakselerasi kemampuan berpikir kritis pelajaran IPS. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(2), 165–176. https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.734

Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Houghton Mifflin.

Simanjuntak, N. M., Hartati, S. J., Wawiyah, A., Sari, F. M., Padmasari, A. P., Andahru, D., Hatip, A., & Kumar, A. (2025). Integrating East Javanese local wisdom into literacy and numeracy learning to foster literacy knowledge and arithmetic skills in primary students. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 14*(2). https://doi.org/10.31980/mosharafa.v14i2.3055

Solissa, E. M., Mustamin, K., Yani, A., Handayani, T., & Sapulette, V. (2025). Increasing elementary students' reading literacy through local folklore-based tutoring. *International Journal of Community Service, 4*(2). https://doi.org/10.55299/ijcs.v4i2.1589

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhartini, R., Kartono, K., Suparjan, Hamdani, & Kresnadi. (2023). Kelayakan buku suplemen membaca permulaan berbasis kearifan lokal pada kelas II sekolah dasar. *FONDATIA, 7*(1), 80–95. https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2965

Suhartono, S., Taufiq, I., & Taufiqi, F. N. (2026). Strategi implementasi model flipped classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches, 6*(1), 131–137. https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.740

Susanti, I. A., Handoyo, E., & Sumarti, S. S. (2022). Pengembangan buku cerita IPS berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca pada tema Pahlawanku kelas IV SD. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 2515–2525. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2448

Trisnawati, Pratidiana, D., Riyani, S., & Maemunah, M. (2026). Implementation of digital teaching materials based on local wisdom of the Banten region as a media for Indonesian language literacy in elementary schools. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7*(2). https://doi.org/10.62775/edukasia.v7i2.2199

Utami, D. T. & Ansori, I. (2025). Pengembangan *Flipbook* digital berbasis problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar kelas V. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 12*(2). https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4481

Wilkinson, L. & the Task Force on Statistical Inference. (1999). Statistical methods in psychology journals: Guidelines and explanations. *American Psychologist, 54*(8), 594–604. https://doi.org/10.1037/0003-066X.54.8.594

Wulandari, T. & Nurharini, A. (2023). Feasibility of digital-based *Flipbook* teaching materials to improve learning outcomes of Grade V elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 56*(3), 622–633. https://doi.org/10.23887/jpp.v56i3.67400