

Pengelola_06 Jurnal

ID_1017_Artikel_Publish_Nidaa_Ummu_Afifah.pdf



JURNAL ISOLEK



Pengelola Jurnal (Jangan Dihapus/jangan menambah kelas)



LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3661360701

Submission Date

Sep 27, 2026, 5:48 PM GMT+7

Download Date

Sep 27, 2026, 5:51 PM GMT+7

File Name

ID_1017_Artikel_Publish_Nidaa_Ummu_Afifah.pdf

File Size

648.0 KB

16 Pages**5,566 Words****36,267 Characters**

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 9 words)

Top Sources

- 16%  Internet sources
- 9%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 16% Internet sources
- 9% Publications
- 6% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.unpas.ac.id	3%
2	Internet	www.jurnal-fkip-uim.ac.id	3%
3	Internet	www.journal.unpas.ac.id	<1%
4	Internet	eprints.umk.ac.id	<1%
5	Internet	repository.uin-suska.ac.id	<1%
6	Internet	ejournal2.undiksha.ac.id	<1%
7	Student papers	Abdullah Gul University	<1%
8	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1%
9	Internet	journal.peradaban.ac.id	<1%
10	Internet	repository.umpalopo.ac.id	<1%
11	Internet	ejournal.uin-suka.ac.id	<1%

12	Internet	journal.unuha.ac.id	<1%
13	Internet	repository.uniramalang.ac.id	<1%
14	Student papers	Ohio University	<1%
15	Internet	ejournal.indo-intellectual.id	<1%
16	Internet	repository.lppm.unila.ac.id	<1%
17	Publication	Suci Rahmadani, Khadijah Khadijah, Azrul Azrul, Zulvia Trinova, Radhiatul Hasnah...	<1%
18	Internet	www.journal.kopertis-4.org	<1%
19	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
20	Publication	Nurpita Sukmaya Mania, Mukhlisulfatih Latief, Muthia Muthia, Jemmy A. Pakaya, ...	<1%
21	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
22	Internet	e-journal.lp3kamandanu.com	<1%
23	Internet	mariabundawuring.blogspot.com	<1%
24	Publication	Isnaini Mahuda, Amah Suhamah, Anton Nasrullah, Beni Junedi. "PENGEMBANGA...	<1%
25	Student papers	STKIP Sumatera Barat	<1%

26

Internet

repository.uac.ac.id

<1%

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* CERITA RAKYAT BREBES BERBANTU *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA

Development of an AI-Assisted Brebes Folklore Flipbook to Enhance Students' Cultural and Civic Literacy

Nida'a Ummu Afifah^{1*}, Anwar Ardani²

^{1*,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Peradaban, Indonesia

Jl. Raya Pagojengan Km. 3, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa
Tengah, Indonesia, 52276

E-mail Korespondensi: nidaummuafifah@gmail.com^{1*}

E-mail Nonkorespondensi: anwarardani3@gmail.com²

Proses Artikel:

Dikirim: 20 Julii 2026, Diterima: 17 September 2026, Dipublish: 27 September 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Langkap, Kabupaten Brebes, serta terbatasnya bahan ajar berbasis budaya lokal yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan menghasilkan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian teknologi *artificial intelligence* ke dalam proses penyusunan ilustrasi dan naskah cerita rakyat Brebes wilayah Selatan, yang belum pernah diangkat pada penelitian pengembangan *flipbook* sebelumnya. Penelitian menggunakan metode Research and *Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV, dengan data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis persentase, uji normalitas, paired sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan *flipbook* memperoleh kategori sangat valid dari ahli media, materi, dan bahasa dengan rata-rata 91,1%, serta kategori sangat praktis dari respons siswa sebesar 93,5%. Uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi 0,000 (< 0,05), diperkuat rata-rata N-Gain 65,04% pada kategori efektif. Dengan demikian, *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Flipbook, Artificial Intelligence, Literasi Budaya, Kewargaan

Abstract

This study was motivated by the low level of cultural and civic literacy among fourth-grade students at MI Muhammadiyah Langkap, Brebes Regency, and the limited availability of engaging, contextual local-culture-based teaching materials. This study aimed to produce a flipbook of South Brebes folktales assisted by artificial intelligence and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' cultural and civic literacy. The novelty of this study lies in the integration of artificial intelligence into the illustration and script development process of South Brebes folktales, an approach not yet explored in previous flipbook development research. This study employed the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The subjects were 24 fourth-grade students, with data collected through observation, questionnaires, and documentation, then analyzed using percentage analysis, normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain tests. The results showed the flipbook was categorized as highly valid by media, material, and language experts with an average of 91.1%, and highly practical based on student responses at 93.5%. The paired sample t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), reinforced by an average N-Gain of 65.04%, categorized as effective. Therefore, the artificial intelligence-assisted flipbook of South Brebes folktales is valid, practical, and effective as a learning medium to improve elementary students' cultural and civic literacy.

Keywords: Development, Flipbook, Artificial Intelligence, Cultural Literacy, Civic Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai agar mampu berperan secara efektif dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini berganti ke arah digitalisasi, seiring bahan ajar dan proses pembelajaran yang semakin berhasil didigitalisasikan oleh perkembangan teknologi (Sari & Munir, 2024). Perubahan ini menuntut penguasaan berbagai keterampilan abad ke-21, termasuk enam literasi dasar yang wajib dimiliki siswa sekolah dasar, salah satunya literasi budaya dan kewargaan (Setiawan et al., 2021). Literasi budaya merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, serta mengapresiasi budaya identitas bangsa (Triwardhani et al., 2023). Adapun literasi kewargaan mencakup pemahaman terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara (Tenny et al., 2021). Literasi budaya dan kewargaan sendiri merupakan kecakapan seseorang untuk bersikap secara bijaksana dalam kehidupan sosial, baik sebagai anggota masyarakat yang memiliki budaya maupun sebagai warga negara (Septiana & Rachmadyanti, 2025).

Fenomena rendahnya literasi budaya dan kewargaan tampak pada capaian literasi membaca siswa Indonesia yang berada pada peringkat ke-69 dari 76 negara berdasarkan survei *Programme for International Student Assessment* (Murti & Handayani, 2022). Kecakapan literasi membaca yang lemah ini turut mempengaruhi rendahnya literasi budaya dan kewargaan, karena siswa kesulitan menyerap serta memahami informasi. Selain itu tingginya angka pengaduan pelanggaran hak asasi manusia yang meningkat 13,26% pada tahun 2022 (Komnas HAM, 2023). Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pemahaman

literasi budaya dan kewargaan masyarakat Indonesia masih cukup rendah dikarenakan masih marak terjadi tindakan diskriminatif terhadap kelompok ras dan etnis tertentu (Adrian et al., 2021). Kondisi tersebut turut ditemukan pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Langkap, Kabupaten Brebes. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa belum mengenal budaya lingkungan sekitarnya, masih menunjukkan sikap intoleran seperti perundungan dan perlakuan diskriminatif terhadap teman, serta minim memperoleh bahan bacaan yang mengangkat cerita dan sejarah daerah setempat. Studi pustaka juga membuktikan bahwa muatan literasi budaya lokal terutama pada buku ajar IPAS masih sangat terbatas dan belum mengulas cerita rakyat daerah secara mandalam. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendidik menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Retnoningsih, 2022).

Permasalahan tersebut bersumber dari dua faktor utama, yaitu pengaruh globalisasi dan keterbatasan bahan ajar berbasis budaya lokal. Lingkungan digital yang berkembang pesat membuat siswa lebih sering berinteraksi dengan tokoh, cerita, dan gaya hidup luar daerah dibandingkan budaya lokalnya sendiri (Maruhawa et al., 2025). Globalisasi juga membuat masyarakat mudah terpengaruh oleh budaya luar sehingga secara perlahan melemahkan identitas budaya bangsa (Jadidah et al., 2023). Selain itu, keterbatasan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang mengangkat cerita daerah turut menyebabkan potensi budaya lokal belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk *flipbook* digital dipandang sebagai alternatif yang relevan karena mampu menghadirkan teks, gambar, dan audio secara interaktif dan terbukti efektif meningkatkan minat literasi siswa sekolah dasar (Bhayangkari et al., 2024). Pengembangan *flipbook* juga sejalan dengan teori multimedia Mayer yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih baik jika materi disampaikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal yang terintegrasi (Suprihatien et al., 2024). Prinsip *signaling* memastikan materi disajikan ringkas tanpa informasi yang tidak perlu, sedangkan *dual-channel processing* memadukan teks dan gambar sehingga informasi budaya diproses lebih efektif melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan (Rahayu et al., 2024). Pemanfaatan *artificial intelligence* semakin memperkuat potensi pengembangan *flipbook* karena memungkinkan guru menghasilkan ilustrasi dan naskah cerita berkualitas tanpa memerlukan keterampilan khusus di bidang desain (Pakpahan, 2021). Pemanfaatan *artificial intelligence* dalam penelitian ini penting untuk membantu guru yang memiliki keterbatasan waktu dan kemampuan teknis dalam membuat ilustrasi cerita rakyat. Teknologi ini dapat mempermudah proses pembuatan ilustrasi sehingga media pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi lebih menarik.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal maupun budaya, di antaranya: penelitian Anengsih dkk. (2025) yang mengembangkan bahan ajar *flipbook* kearifan lokal secara umum, Chaerunnisa dan Iskandar (2024) yang mengembangkan *flipbook* Pendidikan Pancasila menggunakan model Dick and Carey, Lake dkk. (2023) yang mengembangkan *flipbook* cerita rakyat Nusa Tenggara Timur dengan model 4D, serta Wardani dkk. (2023) yang mengembangkan *flipbook* budaya Indonesia untuk

penguatan pendidikan karakter. Keempat penelitian tersebut menunjukkan hasil validasi dan respons yang tinggi, tetapi seluruhnya masih dikembangkan secara manual tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi berupa *artificial intelligence* dan belum secara khusus mengangkat cerita rakyat Brebes wilayah Selatan sebagai konten literasi budaya dan kewargaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* yang memadukan konten cerita rakyat lokal dengan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam proses penyusunan ilustrasi dan naskah, suatu pendekatan yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana kevalidan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* menurut penilaian ahli media, materi, dan bahasa; (2) bagaimana kepraktisan *flipbook* tersebut berdasarkan respons siswa kelas IV sekolah dasar; dan (3) bagaimana keefektifan *flipbook* tersebut dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas (Judijanto et al., 2024). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak semata-mata bersifat deskriptif, melainkan menghasilkan sebuah produk konkret berupa media pembelajaran *flipbook* yang kemudian diuji kelayakannya secara empiris.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model 4D dipilih dengan pertimbangan bahwa tahapannya sistematis, relatif ringkas, dan berorientasi langsung pada pengujian kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk, sehingga lebih sesuai dengan cakupan penelitian ini dibandingkan model pengembangan lain seperti ADDIE atau Borg and Gall yang menekankan siklus evaluasi dan revisi berulang dalam skala yang lebih luas serta membutuhkan waktu implementasi yang lebih panjang.

Secara rinci, keempat tahap tersebut adalah sebagai berikut.

a. **Tahap Define (Pendefinisian)**, merupakan tahap analisis kebutuhan yang meliputi analisis awal (identifikasi masalah pembelajaran literasi budaya dan kewargaan di lokasi penelitian), analisis siswa (karakteristik, kemampuan awal, dan kebutuhan belajar siswa kelas IV), analisis konsep (pemetaan materi cerita rakyat dan sejarah Brebes wilayah Selatan yang akan dimuat), analisis tugas (perincian keterampilan dan kompetensi yang hendak dicapai siswa), serta analisis perumusan tujuan pembelajaran yang menjadi acuan dalam merancang produk yang dikembangkan.

b. **Tahap Design (Perancangan)**, merupakan tahap penyusunan rancangan awal (*draft*) flipbook dalam bentuk *storyboard* yang memuat komponen cover, kata pengantar, daftar isi, judul cerita, isi cerita, informasi tambahan, media pendukung, daftar pustaka, dan biodata penulis.

1 c. **Tahap Develop (Pengembangan)**, merupakan tahap validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan flipbook dari aspek tampilan, isi/substansi, dan kebahasaan, yang kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk kepada siswa guna mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran.

d. **Tahap Disseminate (Penyebaran)**, merupakan tahap penyebarluasan flipbook melalui tautan daring agar produk dapat diakses secara luas oleh guru dan siswa di luar subjek uji coba.

1 Untuk menguji keefektifan produk secara empiris, penelitian ini menggunakan rancangan *Pre-Experimental Design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang membandingkan hasil pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol (Sugiyono, 2016). Desain ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah mengukur perubahan (*gain*) pada satu kelompok subjek setelah diberi perlakuan berupa penggunaan flipbook, bukan membandingkan dua kelompok yang berbeda perlakuan.

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Langkap, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada Desember 2025 sampai Juni 2026. Subjek penelitian dalam uji coba produk adalah 24 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Langkap.

3 Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Langkap. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan sembilan validator ahli yang terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa, yang bertugas menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Objek penelitian ini adalah flipbook cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantuan *artificial intelligence*, yang memuat delapan cerita rakyat dan sejarah Brebes wilayah Selatan sebagai materi literasi budaya dan kewargaan bagi siswa sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan secara bertahap mengikuti alur model 4D. Tahapan tersebut, yaitu: tahapan persiapan, perancangan produk, validasi dan uji coba, dan penyebaran. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1. Tahap persiapan (Define): peneliti melakukan observasi awal ke lokasi penelitian, menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV, mengumpulkan dan memetakan bahan cerita rakyat serta sejarah Brebes wilayah Selatan, serta merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui produk yang dikembangkan.
2. Tahap perancangan produk (Design): peneliti menyusun *storyboard* flipbook secara sistematis, kemudian mengembangkan draf awal produk dengan bantuan *artificial intelligence* untuk menghasilkan ilustrasi dan narasi delapan cerita rakyat, dilengkapi cover, kata pengantar, daftar isi, informasi tambahan, media pendukung, daftar pustaka, dan biodata penulis.
3. Tahap validasi dan uji coba (Develop): draf flipbook divalidasi oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa menggunakan lembar validasi berskala Likert. Produk direvisi berdasarkan saran validator hingga dinyatakan layak, kemudian diujicobakan kepada 24 siswa kelas IV untuk mengukur kepraktisan (melalui angket respons siswa) dan keefektifan (melalui pretest dan posttest literasi budaya dan kewargaan).
4. Tahap penyebaran (Disseminate): setelah dinyatakan valid, praktis, dan efektif, flipbook disebarluaskan melalui tautan daring agar dapat diakses secara luas oleh guru dan siswa di luar subjek penelitian.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga jenis. Ketiga jenis tersebut, antara lain:

- a. Lembar validasi ahli berskala Likert, digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan flipbook dari aspek tampilan, isi, dan kebahasaan;
- b. Angket respons siswa, digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk setelah digunakan dalam pembelajaran; dan
- c. Soal pretest dan posttest literasi budaya dan kewargaan berskala Guttman, digunakan untuk mengukur keefektifan produk terhadap peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Instrumen angket telah melalui pengujian kualitas sebagai berikut: validitas isi diuji oleh ahli (*expert judgment*), validitas konstruk diuji melalui analisis skalogram, dan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (KR-20) dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,716 ($> 0,70$), sehingga instrumen dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi (untuk mengamati proses uji coba produk di kelas), angket (untuk memperoleh data validasi

ahli dan respons siswa), serta dokumentasi (untuk memperoleh data pendukung berupa foto dan hasil kerja siswa selama proses penelitian).

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik yang berbeda sesuai dengan jenis data, yaitu analisis kevalidan dan kepraktisan, serta analisis keefektifan. Adapun uraian tahapannya diuraikan di bawah ini.

a. Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Media

Data validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan teknik analisis persentase, dengan rumus: $P = (\sum \text{skor diperoleh} / \sum \text{skor maksimal}) \times 100\%$. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori interpretasi kevalidan (Tabel 1) dan kepraktisan (Tabel 2) sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi Kevalidan Media

Indikator Variabel	Katagori
$81\% < SR \leq 100\%$	Sangat Valid
$61\% < SR \leq 80\%$	Valid
$41\% < SR \leq 60\%$	Cukup Valid
$21\% < SR \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < SR \leq 20\%$	Sangat Kurang Valid

(Desra et al., 2022)

Tabel 2. Interpretasi Kepraktisan Media

Indikator Variabel	Katagori
$81\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$61\% < P \leq 80\%$	Praktis
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$21\% < P \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Kurang Praktis

(Nesri & Kristanto, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* diuraikan berdasarkan tahapan model pengembangan 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

1. Pendefinisian (*Define*)

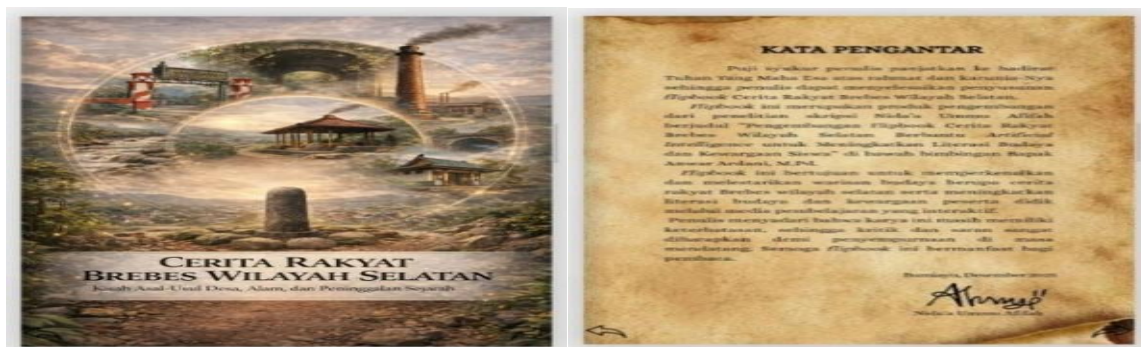
Tahap pendefinisian (*define*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence*.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku paket dan LKS, sedangkan pemanfaatan media digital belum optimal meskipun siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital. Analisis kurikulum mengacu pada Kurikulum Merdeka dan capaian pembelajaran IPAS Fase B Bab 6 "Indonesia Kaya Budaya". Analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media yang interaktif dengan gambar, video, dan warna yang menarik. Analisis materi menetapkan cerita rakyat Brebes wilayah Selatan sebagai konten utama, sedangkan analisis tugas mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai siswa terkait keragaman budaya, kearifan lokal, asal-usul daerah, sikap menghargai keberagaman, dan pelestarian budaya. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai dasar pengembangan *flipbook* agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun prototipe awal *flipbook* berdasarkan hasil tahap pendefinisian, meliputi pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal produk. Media yang dipilih adalah *flipbook* digital berbantu *artificial intelligence* karena mampu memadukan teks, gambar, video, dan fitur interaktif lain, sekaligus mempermudah proses pembuatan ilustrasi cerita rakyat tanpa memerlukan keterampilan desain khusus. Perancangan format dilakukan dengan menyusun isi *flipbook* menggunakan platform Canva, kemudian mempublikasikannya ke dalam format HTML melalui platform Heyzine sehingga dapat diakses secara daring melalui laptop, tablet, maupun ponsel pintar. Rancangan awal (storyboard) *flipbook* disusun ke dalam sepuluh bagian, meliputi halaman cover, kata pengantar, daftar isi, judul cerita, isi cerita yang memuat delapan cerita rakyat dan sejarah Brebes wilayah Selatan, fakta menarik, disclaimer penggunaan ilustrasi berbantuan *artificial intelligence* (Gemini), video pembelajaran yang disertai kode QR menuju lokasi cerita pada Google Maps, profil pengembang, dan daftar pustaka. Produk hasil tahap perancangan ini selanjutnya divalidasi dan diujicobakan pada tahap pengembangan (*develop*).

Gambar 1. Tampilan *Flipbook* Cerita Rakyat Brebes Wilayah Selatan



3. Pengembangan (*Develop*)

Produk yang telah dirancang selanjutnya melalui tahap pengembangan yang meliputi validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan.

a. Validasi Ahli

Kevalidan produk diuji melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 4. berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No.	Aspek Validasi	Persentase	Katagori
1.	Ahli Media	92,8%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	93,3%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	87,2%	Sangat Valid
	Rata-rata	91,1%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata hasil validasi ketiga ahli mencapai 91,1% dengan kategori “Sangat Valid”. Skor tertinggi diperoleh pada aspek materi (93,3%), sedangkan skor terendah pada aspek bahasa (87,2%).

b. Kepraktisan

Kepraktisan *flipbook* diukur melalui angket respons 24 siswa kelas IV setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5. di bawah ini

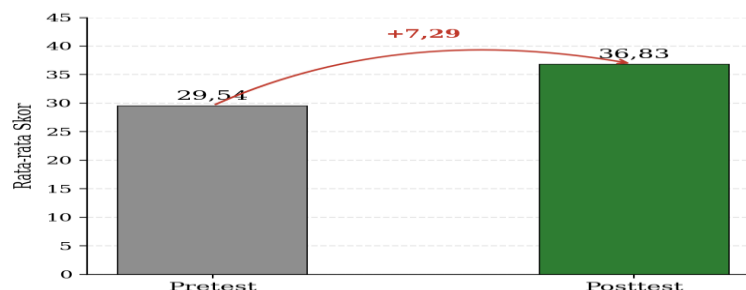
Tabel 5. Hasil Analisis Angket Respons Siswa

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan Media	93,1%	Sangat Praktis
2.	Keterpahaman	94,2%	Sangat Praktis
3.	Pengoperasian	93,9%	Sangat Praktis
	Rata-rata	93,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, *flipbook* memperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 93,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Aspek keterpahaman memperoleh skor tertinggi (94,2%), sedangkan aspek tampilan media memperoleh skor terendah (93,1%).

c. Keefektifan

Keefektifan *flipbook* diukur melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada 24 siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 29,54, sedangkan *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 36,83. Perbandingan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* disajikan pada Grafik 1 di bawah ini.



Grafik 1. Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Grafik 1 menunjukkan peningkatan rata-rata skor siswa sebesar 7,29 poin setelah menggunakan *flipbook*. Sebelum pengujian hipotesis, data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya menggunakan Shapiro-Wilk dan dinyatakan berdistribusi normal (Sig. *pretest* = 0,517; Sig. *posttest* = 0,075; keduanya lebih besar dari 0,05). Hasil uji paired sample t-test disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest literasi budaya dan kewargaan								
	- posttest literasi budaya dan kewargaan	7.29167	3.89514	.79509	-8.93644	5.64689	-9.171	23	.000

Nilai signifikansi uji paired sample t-test pada Tabel 6 sebesar 0,000 (< 0,05) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Tingkat efektivitas peningkatan tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil rata-rata N-Gain disajikan pada Tabel 7. di bawah ini.

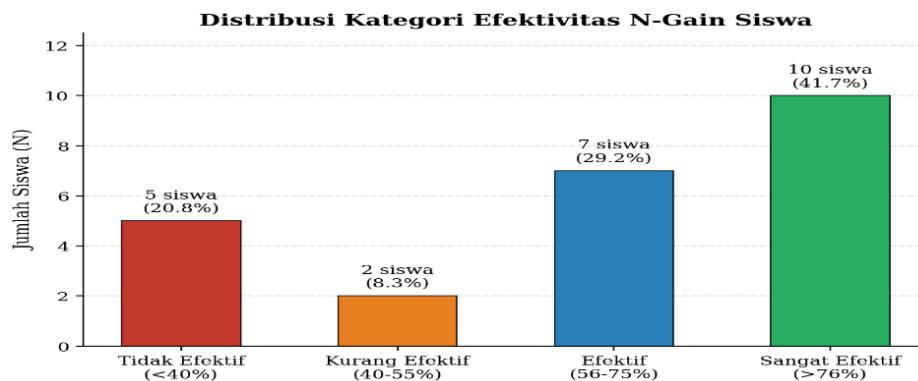
Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Hasil Uji N-Gain	Kategori
65,04%	Efektif

Selain dianalisis secara keseluruhan, hasil N-Gain juga dianalisis pada tingkat individu untuk mengetahui sebaran tingkat efektivitas peningkatan literasi budaya dan kewargaan pada masing-masing siswa sekaligus peningkatan skor yang menyebabkan kategorisasi tersebut. Hasil pengkategorian disajikan pada Tabel 8 dan Grafik 2. di bawah ini.

Tabel 8. Distribusi Kategori Efektivitas N-Gain Siswa

No.	Kategori Efektivitas N-Gain	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	Tidak Efektif	5	20,8
2.	Kurang Efektif	2	8,3
3.	Efektif	7	29,2
4.	Sangat Efektif	10	41,7
Total		24	100



Grafik 2. Distribusi Kategori Efektivitas N-Gain Siswa

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran dilakukan setelah *flipbook* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Produk disebarluaskan melalui tautan *flipbook* pada platform Heyzine (<https://heyzine.com/flip-book/2839f3d808.html>) sehingga dapat diakses secara daring kapan pun dan di mana pun melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. Produk juga dibagikan secara langsung kepada guru dan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Langkap sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga pemanfaatannya tidak terbatas pada pelaksanaan penelitian, tetapi dapat berlanjut sebagai sumber belajar digital berbasis kearifan lokal budaya dan kewargaan.

Gambar 2. Disseminate Produk Mi Muhammadiyah Langkap



Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* memperoleh kategori sangat valid dengan rata-rata 91,1%, dengan skor tertinggi pada aspek materi (93,3%) yang mengindikasikan bahwa kesesuaian dan kedalaman materi cerita rakyat telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS Fase B tentang keragaman budaya dan kearifan lokal. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Lake dkk. (2023) dan Wardani et al. (2023) yang sama-sama memperoleh kategori sangat valid pada pengembangan *flipbook* budaya, meskipun kedua penelitian tersebut belum memanfaatkan *artificial intelligence* dalam proses pengembangan ilustrasi. Dengan demikian, integrasi *artificial intelligence* pada penelitian ini terbukti tidak menurunkan tingkat kevalidan media, bahkan turut mendukung efisiensi proses produksi ilustrasi budaya lokal yang kontekstual.

Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media *flipbook* memperoleh kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 93,5%. Skor tertinggi terdapat pada aspek keterpahaman (94,2%), yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami isi cerita rakyat dengan lebih mudah melalui penyajian materi yang memadukan teks, ilustrasi, video, dan unsur pendukung lainnya. Hasil ini sejalan dengan prinsip *dual-channel processing* yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui saluran visual dan verbal dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian Anengsih et al. (2025) yang memperoleh respons siswa sebesar 91% pada pengembangan *flipbook* berbasis kearifan lokal. Pada penelitian ini, media juga dilengkapi dengan fitur berbantu *artificial intelligence*, seperti video, musik pengiring, dan kode QR interaktif, yang menjadi bagian dari karakteristik media dalam menyajikan materi secara lebih beragam dan interaktif.

Peningkatan rata-rata skor dari 29,54 pada *pretest* menjadi 36,83 pada *posttest*, yang dikonfirmasi signifikan melalui uji *paired sample t-test* ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), membuktikan bahwa *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa. Hasil ini diperkuat oleh nilai *N-Gain* rata-rata sebesar 65,04% yang termasuk kategori "efektif" menurut kriteria interpretasi Musa et al. (2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa penyajian cerita rakyat melalui media digital interaktif berbasis *artificial intelligence* mampu mendorong pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya dan sikap kewargaan secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis buku cetak. Hasil ini sejalan dengan temuan Bhayangkari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *flipbook* efektif meningkatkan literasi siswa sekolah dasar, serta memperkuat teori multimedia Mayer bahwa kombinasi elemen visual dan verbal yang terintegrasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Peningkatan keefektifan tersebut terjadi karena penggunaan *artificial intelligence* membantu menyajikan ilustrasi cerita rakyat yang lebih jelas dan menarik. Ilustrasi tersebut membantu siswa membayangkan tokoh, latar, dan peristiwa yang terdapat dalam cerita rakyat Brebes wilayah Selatan. Hal ini sejalan dengan prinsip *dual-channel processing* dalam teori

multimedia Mayer, yaitu informasi lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui teks dan gambar. Dengan adanya ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, siswa tidak hanya lebih mudah memahami alur dan isi cerita, tetapi juga dapat mengenal budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Penggunaan cerita rakyat Brebes wilayah Selatan dalam pembelajaran IPAS juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar tentang keragaman budaya melalui bahan yang dekat dengan kehidupan mereka. Cerita rakyat yang disajikan dalam *flipbook* dapat membantu siswa mengenal tradisi, kebiasaan, serta nilai-nilai yang terdapat dalam kehidupan masyarakat setempat. Hal tersebut berkaitan dengan literasi budaya dan kewargaan karena siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang budaya daerah, tetapi juga belajar menghargai perbedaan dan keberagaman yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar IPAS yang memanfaatkan budaya lokal sekaligus mendukung pengembangan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Distribusi kategori efektivitas N-Gain pada Tabel 8 dan Grafik 2 memperlihatkan bahwa mayoritas siswa (70,9%) berada pada kategori efektif hingga sangat efektif, sedangkan siswa yang berada pada kategori tidak efektif maupun kurang efektif relatif sedikit (29,1%). Peningkatan skor yang lebih besar pada sebagian siswa menjadi dasar bagi tingginya kategori efektivitas mereka, sedangkan siswa dengan peningkatan skor yang kecil cenderung berada pada kategori tidak efektif maupun kurang efektif. Variasi tingkat efektivitas tersebut dimungkinkan dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan literasi awal serta tingkat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa *flipbook* yang dikembangkan efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

Secara umum, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media *flipbook* berbasis cerita rakyat Brebes wilayah Selatan dengan memanfaatkan *artificial intelligence* sebagai sarana pendukung dalam proses pengembangannya. Penelitian ini berorientasi pada penyusunan media pembelajaran yang mengintegrasikan kekayaan budaya lokal sebagai upaya untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif, sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS, terutama pada materi keberagaman budaya serta sejarah di lingkungan sekitar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan *flipbook* cerita rakyat Brebes wilayah Selatan berbantu *artificial intelligence* sebagai media pembelajaran literasi budaya dan kewargaan siswa kelas IV sekolah dasar, yang dikembangkan melalui model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Media ini memperoleh kategori sangat valid (91,1%), sangat praktis (93,5%), dan efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa, dibuktikan melalui uji paired

sample t-test yang signifikan ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$) serta N-Gain rata-rata 65,04% dengan mayoritas siswa (70,9%) berada pada kategori efektif hingga sangat efektif. Dengan demikian, *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, saran yang dapat diberikan yaitu: (1) bagi siswa, *flipbook* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi keragaman budaya dan sejarah lingkungan sekitar, sekaligus menumbuhkan minat belajar, rasa cinta terhadap budaya lokal, serta literasi budaya dan kewargaan; (2) bagi guru, *flipbook* ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya dan sejarah suatu daerah, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan bermakna; (3) bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran digital seperti *flipbook* perlu didukung dengan penyediaan fasilitas yang memadai, seperti perangkat pembelajaran dan akses internet, agar dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran; dan (4) bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media dapat diperluas dengan menghadirkan lebih banyak variasi cerita rakyat, menambahkan fitur interaktif yang lebih beragam, serta menerapkannya pada materi atau jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adrian, D. M., Wantu, F. M., & Tome, A. H. (2021). Diskriminasi Rasial dan Etnis Dalam Perspektif Hukum Internasional. *Jurnal Legalitas*, 14, 1–17.
- Anengsih, Pujiastuti, H., & Dewi, R. S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dengan Media *Flipbook* untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan. *Journal Karya Ilmiah*, 10(1), 404–413.
- Bhayangkari, I. putri, Sintiani, D. P., & Aeni, A. N. (2024). Penggunaan *Flipbook* Pintar Dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 935–946. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3524>
- Chaerunnisa, S., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Cipinang Cempedak 01 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14, 23–31.
- Desra, N. H., Fitri, I., & Irma, A. (2022). Uji Validitas dan Uji Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Problem Based Learning pada Materi Segiempat. *Journal for Research in Mathematic Learning*, 5(2), 147–156.
- Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Sapitri, W., & Nabila. (2023). Analisis Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40–47.
- Judijanto, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., & Astriawati, N. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Komnas HAM. (2023). *Capaian tantangan Optimisme*. Komisi Nasional Hak Asasi Manusia.

- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Cerita Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya siswa. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 5151(1), 1–10.
- Maruhawa, Z. I., Kudadiri, E. R. S. K., & Harahap, S. H. (2025). Pembelajaran Sastra Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Literasi dan Karakter Siswa Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 4928–4933.
- Murti, I. gede W. P., & Handayani, D. A. P. H. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara : Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5, 403–414.
- Musa, L. A. D., Hardianto, Tanal, A. N., Munir, N. P., & Hasmita. (2023). Efektivitas buku ajar metode numerik berbantuan microsoft excel pada mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 689–696.
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492.
- Pakpahan, R. (2021). Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia. *Journal of Iformation System, Informatics and Computing*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Journal Didaktika Dwi Indria*, 12(449).
- Retnoningsih, D. A. (2022). Analisis perubahan kemampuan kreatif mahasiswa selama mengikuti pembelajaran Online berbasis tugas take home pada materi strategi pembelajaran sd. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 12(2).
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Jurnal Digital Transformation Technology*, 4(September), 977–983.
- Septiana, Y. A., & Rachmadyanti, P. (2025). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Di Sekolah Dasar Setia Budhi Gresik. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 593–607.
- Setiawan, R., Nurani, D., Mardianto, A., Misiyanto, Komalasari, & Islamiyah, A. (2021). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Meta, E., & Burdam, S. (2024). Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654–4661.
- Tenny, Nisa, A. K. N., & Murtaplah. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Direktorat Sekolah Menengah Atas.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Putra, R. P. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>

ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, dan Sastra. 146-161
PENGEMBANGAN FLIPBOOK CERITA RAKYAT BREBES BERBANTU ARTIFICIAL
INTELLIGENCE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN
SISWA

Nida'a Ummu Afifah, Anwar Ardani

Wardani, S. D. K., Dewi, C., & Kusumawati, N. (2023). Development of *Flipbook* Media Based on "Indonesian Culture" as an Effort to Strengthen the Character Education of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Islam (JPI)*, 8(1), 55–71.