

Flipbook Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan Tri Kaya Parisudha

I Ketut Ngurah Ardiawan^{1*}

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja, Indonesia

* ngurahardiawan90@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji *Flipbook* Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* sehingga layak dan praktis untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan dan saran yang diberikan oleh responden, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk memperoleh skor penilaian terhadap kualitas *flipbook*. Sumber data penelitian berasal dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk validitas dan kepraktisan berasal dari guru dan siswa Sekolah Dasar. Data dikumpulkan menggunakan angket yang dirancang untuk menilai validitas *flipbook* dan kepraktisan melalui respons guru serta siswa terhadap *flipbook* ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk memaparkan skor, interpretasi, dan kualitas *flipbook* berdasarkan kriteria tertentu. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Flipbook* Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* termasuk sangat valid baik dari aspek isi/materi, aspek media, serta aspek bahasa, dan respons guru dan siswa terhadap *flipbook* tersebut tergolong sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *Flipbook* Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran untuk menanamkan nilai karakter siswa secara kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Flipbook, Jati diri dan lingkunganku, Tri kaya parisudha

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter agar siswa memiliki kompetensi kepribadian, sosial, dan kebangsaan yang kokoh (Farid & Rugaiyah, 2023; Sulastri, dkk., 2022). Pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan kebudayaan, karena fungsi pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga memerdekakan potensi manusia untuk mewariskan, membangun, dan mengembangkan kebudayaan serta peradaban masa depan (Suastra & Tika, 2011). Dalam konteks pendidikan dasar, Pendidikan Pancasila memegang peran strategis dalam menanamkan nilai kebangsaan sekaligus membentuk karakter generasi muda. Implementasinya menjadi upaya pemerintah dalam membangun kompetensi sekaligus karakter siswa agar tetap berakar pada budaya bangsa dan bisa bersaing di era global (Nisa, dkk., 2022; Lestari & Kurnia, 2022).

Namun, hasil observasi di beberapa Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng telah menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang bersifat *teacher-centered*, sehingga nilai karakter belum sepenuhnya terinternalisasi; penelitian Badiah (2021) menegaskan bahwa model pembelajaran konvensional membuat guru lebih dominan menyampaikan materi dan siswa bersifat pasif, sementara Widiani, Suarjana, dan Dewi (2019) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai karakter. Selain itu, Mertayasa (2025) menemukan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan video memungkinkan siswa mengembangkan sikap tanggung jawab dan kerjasama, dan Halimah & Nugroho (2020), metode pembelajaran aktif berbasis masalah mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang keduanya berkontribusi pada pembentukan karakter.

Meskipun siswa menunjukkan antusiasme terhadap media visual, sebagian besar masih memperlihatkan kebiasaan berkata kurang sopan, rendahnya toleransi, serta minimnya rasa ingin tahu terhadap budaya lain. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam menanamkan nilai karakter maupun memanfaatkan teknologi digital secara inovatif, sehingga terjadi kesenjangan antara harapan pendidikan karakter dan praktik pembelajaran di lapangan. Penelitian Nuryanah dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *webtoon* dapat menanamkan sikap toleransi pada siswa sekolah dasar, dengan catatan peran aktif siswa menjadi faktor kunci keberhasilan. Selain itu, Hulkin dan Prastowo (2023) menemukan bahwa media pembelajaran audio visual efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak sopan santun dan perilaku positif, karena media tersebut memudahkan siswa mengingat dan

menghayati nilai-nilai karakter. Sementara itu, Sapirin dkk. (2019) menegaskan bahwa media audio visual dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap nilai-nilai budi pekerti, tetapi efektivitasnya bergantung pada pendekatan yang tepat dalam penggunaannya.

Salah satu strategi yang efektif untuk memperkuat pendidikan karakter adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Integrasi nilai budaya lokal tidak hanya mendukung internalisasi moral, tetapi juga memperkuat identitas nasional siswa dan membangun kesadaran akan pentingnya berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Adnyana dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam pembelajaran mampu membentuk kepribadian siswa yang utuh dan religius, sementara Astawan & Tirtayani (2021) menegaskan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal meningkatkan kepedulian siswa terhadap budaya dan norma sosial di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pengintegrasian kearifan lokal tidak hanya mendukung pembelajaran karakter secara konseptual, tetapi juga memberikan dampak nyata pada sikap dan perilaku sehari-hari siswa.

Kearifan lokal Bali, yaitu *Tri Kaya Parisudha*, menjadi salah satu ajaran moral yang relevan dengan pendidikan karakter. *Tri Kaya Parisudha* menekankan tiga aspek utama, yaitu berpikir baik (*manacika*), berkata baik (*wacika*), dan berbuat baik (*kayika*). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendidikan karakter berbasis *Tri Kaya Parisudha* efektif dalam membentuk kepribadian siswa yang utuh, religius, dan berakar pada budaya bangsa (Adnyana, dkk., 2024; Astawan & Tirtayani, 2021). Namun, nilai-nilai kearifan lokal tersebut belum banyak diakomodasi dalam media pembelajaran digital di sekolah dasar.

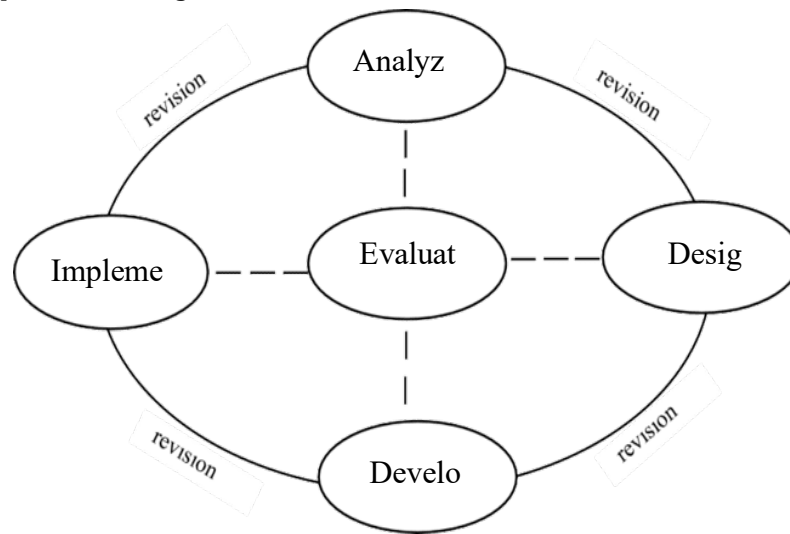
Flipbook digital merupakan media pembelajaran yang mampu menyajikan teks, gambar, audio, dan video secara interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi literasi digital siswa (Amalia, 2023; Sari & Ahmad, 2021; Nursiah, 2022; Putra, dkk., 2023). *Flipbook* Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dirancang untuk mengintegrasikan nilai moral dan budaya lokal dalam konteks pembelajaran yang menarik, mendukung internalisasi karakter, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital, tetapi juga menanamkan nilai karakter positif secara nyata dan kontekstual.

Penelitian ini secara konseptual berangkat dari identifikasi kebutuhan pendidikan dan permasalahan di lapangan, termasuk rendahnya keterampilan abad ke-21, dominasi pembelajaran konvensional, dan minimnya integrasi budaya lokal (Suja, dkk., 2009; Suastra, 2010; Farid & Rugaiyah, 2023), sejalan dengan prinsip bahwa pendidikan harus memberdayakan potensi siswa untuk menginternalisasi nilai moral, membangun karakter, dan memahami budaya sendiri (Suastra & Tika, 2011; Stanley & Brickhouse, 2001). Untuk itu, dikembangkan *flipbook* digital Jati Diri dan Lingkunganku yang interaktif, mengintegrasikan nilai *Tri Kaya Parisudha* berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik sebagai upaya memperkuat internalisasi karakter sekaligus pemahaman budaya lokal Bali (Adnyana, dkk., 2024; Astawan & Tirtayani, 2021; Halimah & Nugroho, 2020; Mertayasa, 2025). Media ini menyajikan teks, gambar, audio, dan video sehingga meningkatkan motivasi belajar, literasi digital, dan keterlibatan siswa, sekaligus mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan abad ke-21 dalam konteks budaya lokal (Amalia, 2023; Nursiah, 2022; Putra, dkk., 2023; Sari & Ahmad, 2021; Zubaidah, 2016; Suja, 2010). Dengan pendekatan ini, *flipbook* diharapkan menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan karakter dan praktik pembelajaran, memperkuat identitas budaya, menumbuhkan sikap positif, serta membentuk kompetensi sosial dan moral siswa secara kontekstual dan menyeluruh (Nuryanah, dkk., 2021; Hulkin & Prastowo, 2023; Sapirin, dkk., 2019).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji validitas *Flipbook* Materi Jati Diri dan Lingkunganku Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta menganalisis kepraktisan media *flipbook* melalui respon guru dan siswa dalam uji coba terbatas di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media yang valid dan praktis sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk menanamkan karakter siswa secara kontekstual dan berakar pada kearifan lokal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini mengembangkan media flipbook materi jati diri dan lingkunganku bermuatan Tri Kaya Parisudha dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch, (2009). Alur pengembangan Model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Branch, (2009)

Data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan analisis hasil uji validitas dan kepraktisan masukan yang diberikan oleh responden. Sementara data kuantitatif digunakan untuk melihat skor yang diberikan oleh responden. Sumber data berasal dari ahli, praktisi, guru dan siswa. Data kevalidan dan kepraktisan produk dengan respon guru dan siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket.

Sejalan dengan jenis data dan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data, maka Teknik pengumpulan datanya yaitu menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menyatakan kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Analisis data validasi produk menggunakan rumus validitas Aiken V, dalam penelitian ini terdapat 3 ahli yang memberikan penilaian terhadap *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Berikut formula yang digunakan untuk menghitung validitas ahli dalam analisis data ini.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Sumber: Sholihah *et al.*, (2020)

Keterangan:

V: Koefisien Aiken V

s: Skor kategori yang diberikan oleh ahli dikurangi skor kriteria terendah

$(s = r - l_0)$

r: Skor kategori yang diberikan oleh ahli

l_0 : Skor kriteria terendah dalam kriteria penskoran

n: Banyaknya ahli

c: Banyaknya kriteria penskoran yang dapat dipilih oleh ahli

Berikut disajikan Tabel 1. kriteria yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan tingkat validitas produk.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Hasil Validitas	Kriteria Validitas
$0.8 < V \leq 1$	Sangat Valid
$0.6 < V \leq 0.8$	Valid
$0.4 < V \leq 0.6$	Kurang Valid
$0.2 < V \leq 0.4$	Tidak Valid

Sumber: Sholihah *et al.*, (2020)

Kriteria keberhasilan uji validitas model apabila mencapai skor minimal 0,6 dengan kriteria validitas minimal valid.

Selain uji validitas produk menurut para ahli/praktisi. Produk ini diuji kepraktisan *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dapat dinilai dari respon pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan, pemahaman isi, serta ketepatan tampilan dan fungsi media tersebut. Penilaian ini diberikan oleh guru dan siswa melalui angket. Hasil dari pengujian ini nantinya dapat menjadi acuan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Perhitungan persentase siswa dan guru akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal yang Diharapkan}} \times 100$$

Dantes, (2021)

Kualitas setiap data untuk masing-masing variabel dideskripsikan berdasarkan hasil konversi di setiap variabel. Pedoman konversi pada penelitian ini menggunakan konversi PAP yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pedoman konversi PAP

No	Rentang Skor Persentil	Kategori
1	95-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	40-64	Kurang Praktis
5	0-39	Sangat Kurang

(Sumber: modifikasi dari Dantes, 2021)

Kriteria produk dikatakan layak, jika mencapai skor minimal 80% dengan kualifikasi praktis. Jika pula belum memenuhi syarat kriteria tersebut maka produk direvisi kembali sesuai arahan dan masukan dari responden.

3. TEMUAN DAN DISKUSI

3.1 Temuan

3.1.1 *Prototype Flipbook*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* materi Jati Diri dan Lingkunganku yang diintegrasikan dengan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* (*manacika, wacika, kayika*) sebagai sarana untuk meningkatkan karakter berkebhinekaan global siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang agar mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan berorientasi pada kearifan lokal, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter siswa. *Prototype flipbook* ini dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan konten interaktif, uji coba terbatas, serta penyempurnaan berdasarkan masukan dari ahli, respon guru dan siswa, sehingga dihasilkan produk pembelajaran yang layak, inovatif, dan efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Berikut ini tahapan secara rinci *prototype flipbook* yang dikembangkan.

3.1.2 Analisis Kurikulum

Kajian terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi "*Jati Diri dan Lingkunganku*" kelas V SD sesuai Kurikulum yang berlaku serta menunjukkan bahwa materi ini sangat relevan untuk penguatan karakter siswa. Hasil angket guru menegaskan bahwa materi ini dianggap sangat penting dalam pembentukan karakter siswa (rata-rata 4,67 kategori sangat setuju). Integrasi nilai *Tri Kaya*

Parisudha (berpikir baik, berkata baik, berbuat baik) sejalan dengan 8 profil lulusan, khususnya dimensi kewargaan yang bisa disamakan dengan berkebhinekaan global pada profil pelajar pancasila, sehingga layak untuk dimasukkan dalam materi.

3.1.3 Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas V SD memiliki variasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) dengan tingkat literasi digital yang masih berkembang. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa cukup menyukai pembelajaran berbasis visual (rata-rata 2,63) dan cerita (2,77), namun masih minim pengalaman dengan *flipbook* digital (rata-rata 2,33). Di sisi lain, siswa menunjukkan kesadaran moral yang tinggi (3,77) dan sikap toleransi baik (3,47), sehingga mendukung penerapan media digital bermuatan nilai karakter.

3.1.3 Analisis Kondisi Sekolah

Dari hasil observasi, sekolah memiliki sarana penunjang seperti proyektor/LCD dan perangkat komputer, meskipun koneksi internet masih terbatas. Guru menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline (rata-rata 5,00), sehingga *flipbook* yang dirancang perlu mengakomodasi keterbatasan infrastruktur.

3.1.4 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disimpulkan bahwa (a) Guru: Guru mengalami kesulitan menyampaikan nilai karakter dengan metode konvensional (3,33), dan menyatakan kebutuhan tinggi akan media visual interaktif (5,00) serta bermuatan budaya lokal (5,00). (b) Siswa: Siswa cukup antusias terhadap media digital (3,10), memiliki kesadaran karakter yang baik (3,77–3,63), namun belum familiar dengan *flipbook* digital (2,33). (c) Media Sebelumnya: Media yang digunakan cenderung konvensional, belum interaktif, dan minim integrasi nilai budaya lokal maupun karakter global.

3.1.5 Perancangan Desain

Media *flipbook* yang dikembangkan dirancang secara sistematis dengan memuat komponen utama berupa teks, ilustrasi, animasi, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif. Setiap elemen dalam *flipbook* dipadukan agar mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan pemahaman konsep yang diajarkan. Teks digunakan untuk memberikan penjelasan materi secara sederhana dan komunikatif, ilustrasi berfungsi memperkuat pesan visual, animasi menambah daya tarik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang dinamis, sedangkan aktivitas pembelajaran berbasis nilai *Tri Kaya Parisudha* (berpikir baik, berkata baik, berbuat baik) ditambahkan untuk mendorong siswa tidak hanya memahami, tetapi juga menginternalisasi nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Berikut tampilan aktivitas *tri kaya parisudha* pada *flipbook* yang dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan Aktivitas Mari Lakukan Bersama (*Wacika*)



Gambar 2. Tampilan Aktivitas Mari Lakukan Bersama (Kayika)



Gambar 3. Tampilan Aktivitas Mari Lakukan Bersama (Manacika)

Materi yang dipilih dalam *flipbook* adalah tema "*Jati Diri dan Lingkunganku*" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Pemilihan tema ini didasarkan pada relevansinya dengan kebutuhan pembentukan karakter siswa, terutama dalam konteks keberbhinekaan global. Observasi lapangan dan hasil angket menunjukkan bahwa materi ini cenderung kurang menarik apabila disampaikan dengan metode konvensional yang dominan ceramah. Oleh karena itu, penyusunan materi dilakukan dengan pendekatan kontekstual, menekankan keterhubungan antara nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dan kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Tahap pengumpulan dan pembuatan media dilakukan dengan menyeleksi sumber gambar, ilustrasi, ikon, serta gaya huruf (*font style*) yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Konten yang digunakan diperkaya dengan nuansa budaya lokal, sehingga selain menarik secara visual, media juga mampu menghadirkan kedekatan kontekstual dengan lingkungan sosial siswa. Penekanan pada integrasi budaya lokal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah sekaligus menguatkan karakter keberbhinekaan global melalui perbandingan dan pemahaman lintas budaya. Dengan demikian, *flipbook* yang dihasilkan tidak hanya menjadi sarana transfer pengetahuan, tetapi juga wahana pembentukan karakter yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional.



Gambar 4. Ilustrasi identitas daerah, penguatan karakter dan pemahaman lintas budaya

3.1.6 Uji Validitas *Flipbook*

Uji validitas *flipbook* dilakukan oleh sembilan orang ahli. Sembilan orang ahli tersebut terdiri dari 6 orang akademisi yang ahli dibidang isi/materi, media dan Bahasa. Tiga orang guru kelas sesuai bidangnya sebagai guru kelas V. Validitas produk dilakukan dengan mengisi angket uji validitas produk yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek isi/materi, media dan bahasa. Hasil uji validitas produk *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* disajikan seperti pada Tabel 3, 4 dan 5.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Isi/Materi

Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Kriteria
I	II	III							
80	85	82	63	68	65	196	204	0,96	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis validitas ahli isi/materi pada *flipbook* yang dikembangkan sebesar 0,96 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat valid.

Tabel 4. Hasil Validitas Ahli Media

Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Kriteria
I	II	III							
73	59	74	58	44	59	161	180	0,90	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis validitas ahli media pada *flipbook* yang dikembangkan sebesar 0,90 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Bahasa

Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Kriteria
I	II	III							
72	75	80	56	59	64	179	192	0,93	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, hasil analisis validitas ahli bahasa pada *flipbook* yang dikembangkan sebesar 0,93 dan dapat dinyatakan memiliki validitas yang sangat valid.

Tabel 3, 4, dan 5 tampak bahwa hasil validitas produk produk *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dari aspek isi/materi tergolong kriteria sangat valid, dari aspek media tergolong kriteria sangat valid dan aspek bahasa tergolong kriteria sangat valid. Uji validitas produk dilakukan dengan mengisi angket respon produk yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek isi/materi dengan jumlah pernyataan sebanyak 17, aspek media dengan jumlah pernyataan sebanyak 15, dan aspek Bahasa dengan jumlah pernyataan sebanyak 16. Selanjutnya setelah produk *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dinyatakan sangat valid, maka dilakukan uji kepraktisan dengan instrumen respons guru dan siswa *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha*.

3.1.7 Uji Kepraktisan *Flipbook*

Uji kepraktisan *flipbook* ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa dan guru untuk melihat, mengamati, dan mengoperasikan *flipbook* materi Jati Diri dan Lingkunganku yang telah dikembangkan. Berikut hasil uji kepraktisan dari respon guru dan siswa disajikan seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan

Penilaian	Responden	Skor	Kategori
Kepraktisan	Guru	93,27%	Sangat Praktis
	Siswa	97,97%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6 tampak bahwa respon guru dan siswa terhadap *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dengan angket respon guru sebanyak 13 pernyataan dan angket respon siswa sebanyak 16 pernyataan. secara keseluruhan respon guru dan siswa menyatakan bahwa *flipbook* materi jati diri dan lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* tergolong sangat praktis dan layak digunakan.

3.2 Diskusi

Integrasi media *flipbook* dengan nilai-nilai kearifan lokal, seperti *Tri Kaya Parisudha*, memiliki relevansi yang kuat dalam penguatan pendidikan karakter dan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa pendidikan karakter berbasis kearifan lokal melalui *flipbook* berbantuan literasi digital mampu meningkatkan motivasi, kedisiplinan, kepatuhan, kepedulian terhadap budaya, serta diapresiasi positif oleh siswa, di mana sebanyak 98% peserta didik menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna dengan penggunaan media tersebut (Andriani, Marlina, & Rahayu, 2023). Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Rahmawati dan Purwati (2025) yang menyatakan bahwa *flipbook* berbasis kearifan lokal layak digunakan dari aspek materi dan media dengan skor validitas sebesar 93,75%, serta efektif meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif pada siswa kelas V dengan hasil uji N-Gain yang signifikan. Kedua hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa *flipbook* yang dirancang secara visual, interaktif, kontekstual, dan terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal tidak hanya berperan sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam membentuk karakter siswa dan menumbuhkan kesadaran terhadap keberagaman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *flipbook* materi Jati Diri dan Lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian sembilan orang ahli yang terdiri dari akademisi dan praktisi pendidikan. Penilaian tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu isi/materi, media, dan bahasa. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian mengenai kelayakan produk, di mana validitas tinggi menunjukkan bahwa materi, desain media, serta penggunaan bahasa dalam *flipbook* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V sekolah dasar (Sugiyono, 2019).

Pertama, dari aspek isi/materi, hasil validasi ahli menunjukkan seluruh indikator memperoleh kategori “sangat valid”. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook* relevan dengan tujuan pembelajaran, memiliki kedalaman yang cukup, serta mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Integrasi nilai *Tri Kaya Parisudha* terbukti mendukung penguatan karakter siswa, khususnya karakter berkebhinekaan global. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wahyuni dan Arnyana (2022) yang menunjukkan bahwa modul berbasis *Tri Kaya Parisudha* efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun nilai karakter dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Kedua, aspek media juga memperoleh penilaian “sangat valid”. Tampilan visual, interaktivitas, aksesibilitas, dan kreativitas media dinilai mampu menunjang efektivitas pembelajaran. Temuan ini mendukung teori multimedia *learning* dari Mayer (2014) yang menekankan pentingnya desain visual yang baik dan interaktivitas media dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Penelitian Andriani, Hunaifi, dan Damariswara (2024) juga memperkuat hasil ini dengan menunjukkan bahwa *flipbook* digital berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Ketiga, dari aspek bahasa, para ahli menilai bahwa bahasa dalam *flipbook* sederhana, komunikatif, konsisten, dan memotivasi. Penggunaan bahasa yang kontekstual juga dinilai mampu memperkuat pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, *flipbook* tidak hanya layak dari sisi akademis, tetapi juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai karakter melalui komunikasi yang efektif.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru dan siswa menilai *flipbook* sangat praktis digunakan. Guru menilai media ini mudah dioperasikan, mendukung navigasi yang jelas, serta dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran lanjutan. Sementara itu, siswa menilai *flipbook* mudah diakses, menarik, interaktif, fleksibel, serta mendukung pembentukan karakter. Hal ini membuktikan bahwa *flipbook* sesuai dengan kebutuhan belajar generasi *digital native*, yaitu siswa yang terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas belajar sehari-hari (Andriani, dkk., 2024).

Integrasi antara validitas dan kepraktisan ini memperkuat pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian tidak hanya menegaskan relevansi teori *multimedia learning* (Mayer, 2014), tetapi juga memperluas penerapannya dalam konteks budaya Bali melalui integrasi *Tri Kaya*

Parisudha. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa media digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam memperkuat karakter berkebhinekaan global siswa (Wahyuni & Arnyana, 2022).

Implikasi penelitian ini ada dua. Pertama, secara praktis, *flipbook* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, interaktif, dan bernuansa karakter. Kedua, secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran dengan menambahkan dimensi kearifan lokal pada teori *multimedia learning*. Hal ini berpotensi melahirkan model pembelajaran baru yang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan karakter siswa di era global.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa *flipbook* Jati Diri dan Lingkunganku bermuatan *Tri Kaya Parisudha* telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan uji ahli pada aspek isi/materi, media, dan bahasa, serta dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media digital berbasis kearifan lokal yang tidak hanya menunjang pencapaian akademis, tetapi juga memperkuat karakter berkebhinekaan global siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mengintegrasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal sehingga dapat menjembatani budaya peserta didik dengan ilmu pengetahuan. Pemerintah diharapkan merumuskan kebijakan yang mendukung implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan melakukan kajian lanjutan terkait pengembangan media dan model pembelajaran serupa agar hasil penelitian semakin komprehensif dan aplikatif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., Lasmawan, I. W., Kertih, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Developing natural and social sciences teaching materials using a self-instruction approach containing *Tri Kaya Parisudha* concept for primary school students: A preliminary research. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(3), 1–16. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n3-118>
- Amalia, S. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58. [10.15294/jlj.v12i1.68004](https://doi.org/10.15294/jlj.v12i1.68004)
- Andriani, R., Marlina, E., & Rahayu, N. S. (2023). The character education based on local wisdom with flipbook-assisted digital literacy media in online learning. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 65–74. <https://www.researchgate.net/publication/371564831>
- Andriani, R., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2024). Pengembangan media flipbook digital berbasis kearifan lokal Kediri untuk kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162–174. <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/3070>
- Astawan, I. G., & Tirtayani, L. A. (2021). Pembelajaran *Tri Kaya Parisudha* Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai *Tri Hita Karana* di SD. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1732–1741 <https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2021/prosiding/file/235.pdf>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, vol. 53, Issue 9.
- Dantes, N. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Farid, A., & Rugaiyah, R. (2023). Manajemen Internalisasi Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2470–2484. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5965>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 25–32. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Nisa, N., Hidayat, R., & Prasetyo, B. (2022). Penerapan Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 14(2), 80–92. <https://doi.org/10.xxxx/jpdi.2022.14.2.80>
- Nursiah. (2022). Strategi Pembelajaran Kontekstual. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 403–416.
- Nuryanah, N., Hidayat, R., & Rini, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran *webtoon* untuk menanamkan sikap toleransi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 88–98. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.2021.7.2.88>
- Hulkin, A., & Prastowo, A. (2023). Media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan akhlak sopan santun siswa SD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 55–64.

- <https://doi.org/10.xxxx/jpa.2023.10.1.55>
- Putra, A. D., Yulianti, D., & Fitriawan, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1748>
- Rahmawati, Y., & Purwati, P. D. (2025). Developing flipbooks teaching material based on local wisdom in improving young learners' writing skills of descriptive texts. *Proceedings of the International Conference on Education (ICE)*, 12(1), 233–240. <https://www.researchgate.net/publication/388241715>
- Sapirin, A., Hamid, S., & Fadli, M. (2019). Peningkatan kesadaran nilai budi pekerti remaja melalui media audio visual. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 23–34. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.2019.7.1.23>
- Sari, W.N & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sholihah, N., Wilujeng, I., & Purwanti, S. (2020). Development of Android-based learning Media on Light Reflection Material to Improve The Critical Thinking Skill of High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012034>
- Stanley, W.B. & Brichouse, N.W. (2001). "The Multicultural Question Revised." *Science Education*, 85(1), 35-48.
- Suastra, I W. (2010). Model pembelajaran sains berbasis budaya lokal untuk mengembangkan kompetensi dasar sains dan nilai kearifan lokal di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43 (2). 8-16.
- Suastra, I W. dan Tika, K. (2011). "Efektivitas model pembelajaran sains berbasis budaya lokal untuk mengembangkan kompetensi dasar sains dan nilai kearifan lokal di Bali." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3). 258-273.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suja, I W., Nurlita, F. & Retug, N. (2009). "Pengembangan Model Pembelajaran Kimia Berbasis Siklus Belajar Catur Pramana." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 42(1): 30-36.
- Suja, I W. (2010). Pengembangan buku ajar sains SMP mengintegrasikan *content* dan *context* pedagogi budaya bali. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43 (10): 79-88.
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar Pancasila bagi guru di sekolah dasar. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 413–420. <https://doi.org/10.29210/30032075000IICET Journal>
- Wahyuni, L. T. S., & Arnyana, I. B. P. (2022). E-module based on Tri Kaya Parisudha effectively improves science learning outcomes. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 358–366. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJPGSD/article/view/46733>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Universitas Negeri Malang. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/318013627>.