

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KALISA (*FLIPBOOK* KEARIFAN LOKAL SAMARINDA) PADA TEKS DESKRIPSI KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Nur Halisa¹, Hety Diana Septika², Muhlis³

Universitas Mulawarman¹, Universitas Mulawarman², Universitas Mulawarman³

Pos-el: sitinurhalisal322@gmail.com¹, hetyum@gmail.com², Muhlis@fkip.unmul.ac.id³

ABSTRAK

Adanya perubahan dalam pendidikan di Indonesia dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka menuntut pengembangan bahan ajar yang lebih relevan dengan lingkungan peserta didik. Namun, bahan ajar yang tersedia masih bersifat umum dan kurang mengenalkan kearifan lokal. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan pengembangan dan menelaah kelayakan Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) sebagai bahan ajar interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket. Produk dari penelitian pengembangan ini berupa bahan ajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kelayakan bahan ajar diuji melalui dua aspek, yaitu kevalidan dan kepraktisan. Hasil penilaian kevalidan oleh ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan skor rata-rata sebesar 95,67%, sedangkan penilaian kepraktisan berdasarkan tanggapan pengguna memperoleh skor rata-rata 97,63%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang nilai 81–100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kalisa memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran teks deskripsi di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, *Flipbook*, Kearifan Lokal, Teks Deskripsi.

ABSTRACT

Changes in education in Indonesia with the implementation of the Independent Curriculum require the development of teaching materials that are more relevant to the environment of students. However, the teaching materials available are still general and do not introduce local wisdom. Therefore, the purpose of this study is to describe the stages of development and study the feasibility of Kalisa (Flipbook Kewisfan Lokal Samarinda) as an interactive teaching material in learning descriptive texts for grade V elementary school students. The development of this teaching material is carried out using the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model which includes five stages, namely analysis, design, development, application, and evaluation. The data collection technique in this study was carried out through observation, interviews, and questionnaire distribution. The product of this development research is in the form of teaching materials that can be used by students and teachers in learning Indonesian. The feasibility of teaching materials is tested through two aspects, namely validity and practicality. The results of the validity assessment by media, material, and language experts showed an average score of 95.67%, while the practicality assessment based on user responses obtained an average score of 97.63%. Both results were in the 81–100% value range, which falls into the very

feasible category. Thus, it can be concluded that Kalisa has a high level of feasibility to be used as a teaching material in the learning of descriptive texts in elementary schools.

Keywords: *Development Research, Teaching Materials, Flipbook, Local Wisdom, Description Text.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Menurut Sujana (2019:30), tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan dan kecerdasan dalam menghadapi tantangan zaman. Agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman, kurikulum sebagai perangkat pendidikan terus diperbarui untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu inovasi terbaru dalam sistem pendidikan Indonesia adalah penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan fleksibilitas dalam pembelajaran serta memberi ruang bagi peserta didik untuk menggali kemampuan mereka sesuai dengan ketertarikan dan keahlian yang dimiliki.

Menurut Kurniawan dkk (2023), Konsep Merdeka Belajar memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan peserta didik untuk memilih metode belajar yang paling sesuai dan efektif. Selain itu, Handayani dkk (2022), menyatakan bahwa kurikulum ini dirancang untuk memperkuat kemampuan lulusan, baik dalam kemampuan sosial (*soft skills*) maupun kemampuan teknis (*hard skills*), agar mereka lebih siap menghadapi persaingan global. Muatan lokal yang terdapat dalam kurikulum ini memungkinkan integrasi nilai-nilai budaya ke dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini penting karena pendidikan harus berakar pada budaya bangsa agar dapat membentuk karakter peserta didik yang selaras dengan identitas bangsa Indonesia (Kurniawan dkk., 2023).

Kearifan lokal adalah pengetahuan, pandangan hidup, dan cara-cara hidup yang tercermin dalam berbagai kegiatan masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan mereka (Mubarak, 2022). Juliandri (2023) menyatakan kearifan lokal adalah sistem nilai atau cara hidup masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara itu, Septika (2020:18) juga mendefinisikan kearifan lokal sebagai nilai budaya yang dapat digunakan untuk menata kehidupan sosial masyarakat secara cerdas dan bijaksana. Dari beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan nilai-nilai budaya yang berkembang dalam suatu masyarakat, diwariskan dari generasi ke generasi dan mencakup berbagai aspek seperti adat, budaya, bahasa, serta norma untuk menjaga keseimbangan sosial dan memperkuat identitas budaya.

Salah satu cara mengimplementasikan kearifan lokal dalam pembelajaran adalah mengintegrasikannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi. Tujuan dari teks deskripsi adalah untuk memberi pembaca gambaran yang nyata dan jelas tentang sesuatu, lokasi, atau peristiwa. (Rahayu dkk., 2019). Dalam Kurikulum Merdeka, teks deskripsi diajarkan kepada peserta didik kelas V melalui Bab 6 "Cinta Indonesia," yang membahas berbagai bangunan bersejarah di Indonesia. Namun, materi dalam buku paket lebih banyak membahas bangunan bersejarah berskala nasional, sehingga ada upaya untuk menambahkan konteks kearifan lokal yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik, yaitu kearifan lokal Samarinda.

Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN 019 Samarinda Ulu menunjukkan hasil bahwa ada beberapa kendala dalam pembelajaran teks deskripsi. Pertama, keterbatasan waktu membuat eksplorasi materi menjadi kurang maksimal. Kedua, fasilitas teknologi seperti proyektor tidak selalu tersedia, sehingga pembelajaran berbasis media interaktif belum optimal. Ketiga, jumlah buku paket terbatas dan tidak dapat dibawa pulang, membuat peserta didik kesulitan belajar sendiri di rumah. Keempat, kurangnya peserta didik dalam mengenal kearifan lokal daerah mereka sendiri, terbukti dari minimnya kunjungan mereka ke museum-museum di Samarinda. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal masih perlu diperkuat agar peserta didik lebih mengenal dan menghargai budaya daerah mereka.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif berupa Kalisa yang dirancang khusus untuk pembelajaran teks deskripsi kelas V SD. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa memasukkan unsur kearifan lokal ke dalam materi ajar dapat memperkuat keterhubungan antara pembelajaran dan pengalaman nyata siswa, sehingga lebih bermakna. Musrifah (2022) menemukan bahwa bahan ajar yang mengacu pada kearifan lokal meningkatkan pemahaman siswa karena membuat mereka lebih akrab dengan materi yang diajarkan. Ningrum dkk., (2024) juga menemukan hal yang sama, mengatakan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat membuat aktivitas belajar lebih bermakna karena siswa merasa lebih dekat dengan materi yang diajarkan. Karena itu, sebagai alternatif dalam memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik maka dikembangkan bahan ajar Kalisa.

Kearifan lokal terbagi menjadi dua, yaitu wujud nyata dan tidak nyata. Wujud nyata meliputi aturan tertulis seperti sistem nilai dan tata cara, bangunan atau

arsitektur seperti rumah adat, serta benda atau situs cagar budaya seperti senjata, alat pertanian, dan hutan adat. Sementara itu, kearifan lokal tidak nyata berupa petuah yang disampaikan secara lisan serta seni suara seperti nyanyian, pantun, dan cerita yang diwariskan dari generasi ke generasi (Aldeva Ilhami, 2023:20). Dalam *Flipbook* Kalisa, bentuk kearifan lokal yang dipilih adalah wujud nyata, yaitu bangunan bersejarah yang memiliki nilai budaya bagi masyarakat Samarinda. Penelitian ini mengangkat beberapa bangunan bersejarah, yaitu Museum Kota Samarinda, Museum Mulawarman, Masjid Shiratal Mustaqiem, Klenteng Thien Le Kong, Cagar Rumah Adat Kampung Tenun Samarinda, serta Lamin Adat Pemung Tawai di Desa Pampang. Bangunan-bangunan ini menggambarkan keberagaman dan kekayaan sejarah masyarakat Samarinda, serta menjadi bagian dari warisan budaya. Melalui teks deskripsi yang berlandaskan kearifan lokal, peserta didik dapat lebih mendalami dan mengenal warisan budaya daerah mereka.

Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk *Flipbook* interaktif, yaitu buku digital dengan tampilan tiga dimensi yang memungkinkan pengguna membukanya seperti membaca buku fisik. *Flipbook* menjadi lebih menarik dan mendorong interaksi yang lebih baik bagi siswa dengan dukungan berbagai media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi (Damayanti dkk., 2022). Menurut Febrianto dkk (2023), *Flipbook* memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik karena menampilkan animasi visual yang dinamis. Masitoh dalam Septiyaningsih dkk (2023) juga menyatakan bahwa *Flipbook* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan antusiasme serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Flipbook* memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi ajar secara fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat, sehingga

dapat mendorong kemandirian dalam belajar.

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V A di SDN 019 Samarinda Ulu. Pengembangan Kalisa menggunakan aplikasi seperti *Canva* dengan bantuan *Hyzen Flipbook*, *YouTube*, serta *game* edukatif. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian, di kelas V A SDN 019 Samarinda Ulu belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, sarana dan prasarana seperti LCD proyektor dan gawai yang dimiliki peserta didik mendukung pelaksanaan penelitian ini. Dengan adanya bahan ajar Kalisa pada teks deskripsi diharapkan mampu menjawab kebutuhan belajar siswa kelas V SD melalui materi yang lebih menarik serta sesuai dengan konteks kehidupan mereka. Selain itu, bahan ajar ini juga diharapkan dapat membantu siswa memahami teks deskripsi dengan lebih mendalam sekaligus mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal Samarinda. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih beragam, efektif, meningkatkan semangat belajar peserta didik, dan lebih berarti karena dekat dengan lingkungan mereka. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mengangkat judul "Pengembangan Bahan Ajar KALISA (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) pada Teks Deskripsi Kelas V Sekolah Dasar".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Subakti dan Handayani (2020), penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta

menguji validitas dan kepraktisannya sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Amini dan Ginting (2024) juga berpendapat penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk merancang sekaligus menguji keabsahan produk-produk dalam bidang pendidikan. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah *Flipbook* digital interaktif yang mengangkat kearifan lokal Samarinda sebagai basis pengembangannya. Oleh karena itu, validasi dari ahli bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas bahan ajar dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan dalam pengembangannya yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Pitriani dkk., 2021:520). Cahyadi (2019:36) menjelaskan bahwa model instruksional ADDIE merupakan suatu proses sistematis yang dinamis, di mana setiap tahap saling berhubungan untuk memastikan produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Model ini memberikan struktur yang jelas untuk seluruh proses pengembangan bahan ajar, mulai dari analisis hingga evaluasi akhir produk.

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V A SDN 019 Samarinda Ulu sebanyak 23 orang, terdiri atas 11 perempuan dan 12 laki-laki. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dan angket dengan guru di Kelas V A sebagai subjek penelitian didasarkan pada fakta bahwa siswa di kelas ini kurang mengenal kearifan lokal Samarinda, seperti museum dan bangunan bersejarah. Selain itu, guru tidak pernah menggunakan bahan ajar berbasis *Flipbook* interaktif yang berfokus pada kearifan lokal sebagai materi pembelajaran. Oleh

karena itu, fokus penelitian ini adalah membuat bahan ajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan lingkungan peserta didik.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 019 Samarinda Ulu, yang terletak di Jalan Siti Aisyah Gg. 15 RT. 29, Kelurahan Teluk Lerong Ilir, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V, yang mengatakan jika sekolah belum pernah menerapkan pembelajaran dengan *Flipbook* kearifan lokal Samarinda. Penelitian ini terdiri dari dua tahap utama: tahap pra-penelitian dan tahap pelaksanaan. Analisis kebutuhan dan studi literatur adalah bagian dari tahap pra-penelitian. Tahap pelaksanaan dimulai pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Harapannya, penelitian ini akan membantu peserta didik memahami teks deskripsi dengan lebih baik sekaligus memperkenalkan kearifan lokal Samarinda dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan angket yang disusun berdasarkan instrumen penelitian. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar observasi, wawancara, dan angket. Angket yang digunakan dibagi menjadi empat jenis, yaitu angket validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, termasuk juga angket yang mengukur respon dari peserta didik dan guru sebagai pengguna.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yang berfokus pada proses penyusunan data yang telah diperoleh dari pengumpulan angka-angka, yang kemudian dijelaskan secara sistematis menggunakan kalimat agar mudah dipahami dan disampaikan kepada orang lain. Kelayakan bahan ajar diukur melalui uji validitas oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta kepraktisan melalui respon pengguna dalam

kompetensi pengembangan bahan ajar. Setelah data terkumpul, tahap pengolahan dan analisis dilaksanakan untuk memastikan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, dengan mengacu pada hasil uji kelayakan oleh para validator serta tanggapan dari siswa dan guru sebagai pengguna bahan ajar. Rumus uji validitas angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Peresentase

$\sum x$ = Total nilai yang diberikan validator

$\sum xi$ = Total skor maksimal

100% = Konstanta

(Sumber: Prasetyo dkk., 2017:23)

Setelah memperoleh hasil persentase kelayakan produk dan tanggapan terhadapnya, data kemudian dianalisis menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh kriteria berikut.

Tabel 1.

Tingkat Kualitas Kelayakan Bahan Ajar dari Ahli

No.	Tingkat Pencapaian	Kualitas Kelayakan
1.	81 – 100 %	Sangat Layak
2.	61 – 80 %	Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	21 – 40 %	Kurang Layak
5.	<20 %	Sangat Kurang Layak

Sumber: Hartini dkk., (2022:122)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) pada teks deskripsi kelas V sekolah dasar dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih sesuai dengan tujuan penelitian, yang bertujuan untuk mengevaluasi proses dan tingkat kelayakan bahan ajar interaktif yang dikembangkan. Pengembangan bahan ajar *Flipbook* interaktif mengikuti tahapan dalam model

ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penjelasan setiap tahap disajikan sebagai berikut:

1) *Analysis* (Analisis)

Proses analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda). Langkah-langkah yang ditempuh meliputi observasi lapangan, telaah pustaka, kajian terhadap materi, serta analisis karakteristik peserta didik. Kajian pustaka dilakukan untuk menelaah penelitian sebelumnya yang relevan sebagai acuan metode dan teknik pengembangan, serta mengumpulkan referensi yang mendukung penyusunan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya Bab 6: Cinta Indonesia, yang dikaitkan dengan kearifan lokal Samarinda. Analisis materi bertujuan untuk mengkaji isi dan fokus pembahasan dalam buku Bahasa Indonesia agar selaras dengan muatan lokal yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar. Sementara itu, analisis karakter peserta didik dilakukan melalui wawancara dan angket guna memahami kebutuhan belajar mereka. Hasil studi lapangan bersama guru kelas V A di SDN 019 Samarinda Ulu pada tanggal 4, 6, dan 20 November 2024 menunjukkan bahwa buku paket yang dipakai peserta didik yaitu buku keluaran Kurikulum Merdeka. Namun, buku tentang kearifan lokal yang tersedia di perpustakaan merupakan edisi lama, sehingga kurang mendukung dalam memperkenalkan nilai-nilai lokal kepada peserta didik.

2) *Design* (Perencanaan)

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain, produk dirancang untuk membantu menggabungkan unsur kearifan lokal Samarinda ke dalam materi

teks deskripsi kelas V. Ini dilakukan setelah peneliti menganalisis kebutuhan di sekolah. Perancangan dilakukan dengan membuat draf bahan ajar menggunakan *Microsoft Word*, yang mencakup pengumpulan materi pembelajaran serta pemilihan gambar dan video kontekstual. Selanjutnya, ditentukan *layout* dan disusun *storyboard* sebagai panduan dalam pengembangan bahan ajar.

3) *Development* (Pengembangan)

Pembuatan bahan ajar Kalisa, yaitu *Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda, dilakukan pada tahap pengembangan menggunakan aplikasi desain *Canva* dan website *Heyzine Flipbook*. *Canva* digunakan untuk mendesain bahan ajar dalam format PDF, sementara *Heyzine Flipbook* berfungsi untuk mengubah PDF menjadi *Flipbook* interaktif dengan efek buku elektronik yang dapat dibuka halaman demi halaman. *Flipbook* ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti video, tautan lokasi bangunan bersejarah, dan *game* interaktif, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Berikut ini adalah langkah-langkah pada tahap *Development* (pengembangan):

a) Tahap Pra Produksi

Tahapan ini diawali dengan menyiapkan berbagai bahan dan perangkat yang diperlukan untuk merancang tampilan bahan ajar *Flipbook* Kalisa. *Microsoft Word* digunakan untuk menyusun bahan ajar sebagai draf awal produk. Adapun perangkat yang digunakan mencakup perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat teknis yang dimanfaatkan antara lain laptop, mouse, dan gawai. Sementara itu, perangkat digital yang digunakan meliputi aplikasi *Canva* untuk mendesain tampilan *Flipbook*, situs *Heyzine Flipbook* untuk mengubah bahan ajar ke dalam format interaktif, *YouTube* sebagai media pemutaran video, *Google Maps* untuk menampilkan rute dan lokasi bangunan bersejarah, KBBI Daring untuk pencarian

kosakata, serta Educaplay untuk pembuatan permainan interaktif.

b) Tahap Produksi

Pada tahap produksi, peneliti memulai pembuatan bahan ajar dengan merujuk pada naskah bahan ajar (*storyboard*) yang telah disusun sebelumnya. Berikut kisi-kisi desain produk untuk pengembangan bahan ajar Kalisa.

Tabel 2.

Kerangka Desain <i>Flipbook</i>		
No.	Isi Komponen	Keterangan
Desain Produk		
1.	Judul <i>Flipbook</i>	Judul <i>Flipbook</i> diatur sesuai dengan topik yang dikembangkan.
2.	Cover dan Layout	Cover dan isi <i>Flipbook</i> didesain menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dan layout disesuaikan dengan <i>Microsoft Word</i> yaitu A4.
3.	Bagian Pendahuluan	Membuat halaman informasi <i>Flipbook</i> yang meliputi: 1) halaman judul, 2) identitas buku, 3) kata pengantar, 4) daftar isi, 5) ikon penanda aktivitas, 6) panduan belajar, 7) petunjuk penggunaan, dan 8) tujuan pembelajaran dan 9) informasi umum.
4.	Bagian isi/aktivitas pembelajaran	Memuat halaman isi pembelajaran meliputi: 1) membaca, 2) kebahasaan, 3) menulis, 4) menyimak, 5) rangkuman, 6) bermain, 7) berlatih, dan 8) temuan.
5.	Bagian Akhir/penutup	Bagian penutup yaitu: 1) daftar Pustaka, 2) glosarium, dan 3) profil penulis.
6.	Convert <i>Flipbook</i>	Menggunakan aplikasi <i>Heyzine Flipbook</i>
7.	Menyisipkan video, <i>website</i> KBBI Daring, <i>game online</i> , dan tautan <i>Google Maps</i>	Video pembelajaran bersumber dari <i>Youtube</i> dan internet, <i>website</i> KBBI Daring bersumber dari internet, <i>game</i> interaktif menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> , dan untuk melihat rute dan lokasi bangunan bersejarah bersumber dari <i>Google Maps</i> .

c) Tahap Pasca produksi

Pada tahap ini, *Flipbook* interaktif yang sudah selesai dibuat akan ditinjau

dan dinilai oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Tujuan dari validasi ini adalah menilai kelayakan bahan ajar serta memberikan masukan dan saran perbaikan agar *Flipbook* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Tabel 3.

Rincian Validator Bahan Ajar Kalisa

Validator Ahli	Nama Validator
1.	Ramaulvi Muhammad Akhyar, M.Kom. Dosen Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
2.	Muhammad Yani, S.Kom., M.Ti. Dosen Universitas Mulia Samarinda.
1.	Marwah Ulwatunnisa, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
2.	Kukuh Elyana, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman.
1.	Nurhusna, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
2.	Kiftian Hady Prasetya, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Balikpapan.

4) Implementation (Pelaksanaan)

Bahan ajar Kalisa direvisi berdasarkan hasil validasi para ahli. Kemudian, bahan ajar yang telah divalidasi mulai diterapkan dalam pembelajaran pada tahap pelaksanaan. Proses pembelajaran dimulai dengan bahan ajar interaktif yang berbasis kearifan lokal Samarinda diberikan kepada peserta didik. Kemudian, materi disampaikan, didiskusikan, ditanya jawab, dan diberi tugas. Tujuan dari

proses pembelajaran ini adalah agar peserta didik memahami materi dan menjawab pertanyaan guru. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

Uji coba skala kecil, skala besar, dan dengan guru dilakukan selama tahap implementasi. Uji coba skala besar melibatkan seluruh siswa, yaitu 23 orang, sedangkan uji coba skala kecil melibatkan 25% dari jumlah siswa dalam satu kelas, yaitu 6 orang. Uji coba juga dilakukan pada guru untuk melihat bagaimana mereka bertindak sebagai pengguna bahan ajar. Setelah mempelajari materi, guru diminta mengisi angket yang telah disiapkan peneliti.

5) *Evaluation (Perbaikan/Revisi)*

Peneliti melakukan perbaikan pada setiap tahap pengembangan *Flipbook* Kalisa berdasarkan saran dari para ahli. Setiap proses pembuatan bahan ajar ditinjau ulang untuk disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Komentar, saran, dan catatan dari para ahli menjadi acuan peneliti dalam memperbaiki bahan ajar. Selama uji coba produk (implementasi), beberapa siswa menghadapi masalah. Salah satunya adalah jaringan internet yang tidak stabil, yang membuatnya sulit untuk mengakses materi pelajaran. Namun, peserta didik dengan koneksi internet yang baik dapat mengakses bahan ajar ini dengan lancar. Selain itu, ditemukan bahwa tujuh peserta didik tidak membawa gawai pada uji coba skala besar, dengan alasan tidak memiliki gawai, perangkat rusak, atau kurangnya informasi terkait penggunaan bahan ajar.

Kelayakan Bahan Ajar E-Book Interaktif

1) Validasi Ahli

Tujuan dari validasi ahli adalah untuk menilai tingkat efektivitas *Flipbook* Kalisa. Kegiatan ini melibatkan tiga kelompok ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, setiap kelompok ahli melibatkan dua orang validator.

Validator memberikan penilaian berdasarkan keahlian mereka terhadap isi bahan ajar. Evaluasi yang diberikan menjadi pertimbangan untuk menentukan apakah bahan ajar tersebut sudah layak digunakan dalam pembelajaran atau masih memerlukan revisi.

Tabel 4.

Hasil Penilaian Validator Media

Keterangan	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Jumlah Skor ($\sum x$)	54	60
Skor Maksimal ($\sum xi$)	60	60
Persentase (P)	90%	100%
Rata-rata persentase ($\bar{x}$)	95,00%	
Kategori	Sangat Layak	

Tabel 5.

Hasil Penilaian Validator Materi

Keterangan	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Jumlah Skor ($\sum x$)	49	47
Skor Maksimal ($\sum xi$)	50	50
Persentase (P)	98%	94%
Rata-rata persentase ($\bar{x}$)	96,00%	
Kategori	Sangat Layak	

Tabel 6.

Hasil Penilaian Validator Bahasa

Keterangan	Skor	
	Validator 1	Validator 2
Jumlah Skor ($\sum x$)	48	48
Skor Maksimal ($\sum xi$)	50	50
Persentase (P)	96%	96%
Rata-rata persentase ($\bar{x}$)	96,00%	
Kategori	Sangat Layak	

Hasil validasi dari ahli menunjukkan bahwa kriteria validasi bahan ajar memiliki skor angket rata-rata antara 81-100%, yang masuk dalam kategori sangat baik dan sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kepraktisan Respon Pengguna (Peserta didik dan Guru)

Persentase kepraktisan materi pelajaran dihitung dari data pengisian angket atau kuesioner, yang dilakukan oleh siswa dan guru setelah menggunakan materi pelajaran. Untuk peserta didik, perhitungan hasil rata-rata

skor angket respon peserta didik uji coba skala kecil menghasilkan persentase skor $P = 98\%$, dan perhitungan hasil rata-rata skor angket respon peserta didik uji coba skala besar menghasilkan persentase skor $P = 96,43\%$. kemudian hasil perhitungan hasil rata-rata skor angket respons guru menunjukkan bahwa persentase skor adalah $98,46\%$. Hasil respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa kriteria bahan ajar memiliki skor angket rata-rata antara 81 hingga 100, dengan kategori yang sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar dalam bentuk *Flipbook* interaktif yang mengangkat kearifan lokal Samarinda, yang dinamakan KALISA (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda). *Flipbook* ini dirancang untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi “Cinta Indonesia” yang membahas topik museum atau bangunan bersejarah. Kalisa dilengkapi dengan berbagai fitur seperti gambar, video pembelajaran, *game* interaktif, tautan ke KBBI daring, serta akses ke website untuk menemukan rute menuju museum dan bangunan bersejarah di Samarinda. Produk ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa dapat lebih mengenal dan mencintai budaya lokal mereka melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan bahan ajar Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) untuk peserta didik kelas V SD semester dua dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Cahyadi, 2019). Tujuan dari pengembangan bahan ajar ini adalah

untuk menjelaskan proses pembuatan *Flipbook* serta menganalisis kelayakan penggunaan Kalisa sebagai bahan ajar.

Tahap awal dalam proses pengembangan adalah analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan melalui kajian pustaka, analisis materi kelas V semester II, analisis karakter peserta didik, dan studi lapangan. Dari kajian pustaka, ditemukan bahwa Kota Samarinda memiliki kearifan lokal berupa museum dan bangunan bersejarah yang belum diintegrasikan dalam pembelajaran di SD. Analisis karakter peserta didik menunjukkan peserta didik menjadi lebih paham materi menggunakan media visual seperti video dan gambar, sementara minat terhadap sejarah dan budaya lokal masih rendah. Selain itu, keterbatasan buku paket Bahasa Indonesia membuat siswa lebih bergantung pada materi dari guru, dan buku yang digunakan lebih banyak membahas bangunan bersejarah secara nasional.

Langkah kedua merupakan perancangan desain produk, dimulai dari membuat *draft* bahan ajar, menentukan *layout*, dan menyusun *storyboard*. Desain dibuat dengan mempertimbangkan elemen visual yang menarik dan mudah dipahami siswa. Warna dominan yang dipilih adalah coklat, yang identik dengan nuansa sejarah dan klasik, serta dipadukan dengan warna khas Kalimantan Timur, yaitu merah, kuning, hijau, dan putih. *Font* yang digunakan disesuaikan agar jelas terbaca oleh peserta didik.

Tahap ketiga adalah membuat atau mengembangkan produk. Pada tahap ini, *Flipbook* dibuat melalui tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Perangkat keras yang digunakan termasuk gawai, laptop, mouse, sedangkan perangkat lunak seperti *Heyzine Flipbook* mengubah dokumen menjadi *Flipbook* digital, *Canva* untuk desain tampilan, *Educaplay* untuk *game* interaktif, dan *Google Maps*

untuk melihat rute lokasi museum secara virtual. Setelah desain selesai, bahan ajar dikonversi menjadi *Flipbook* interaktif menggunakan *Heyzine Flipbook* dan dipublikasikan dalam format *Open Electronic Book Package* (OPF *Flipbook*) agar mudah diakses oleh peserta didik.

Pada tahap selanjutnya, materi pembelajaran yang telah divalidasi diuji coba kepada pengguna, yaitu guru dan siswa. Uji coba dilakukan dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan enam siswa dengan hasil kelayakan sebesar 98% yang termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'. Sementara itu, uji coba skala besar melibatkan 23 siswa dengan hasil kelayakan sebesar 96,43%, juga termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'. Selain itu, respon penilaian dari guru kelas VA menunjukkan respons sebesar 98,46% dalam kategori 'Sangat Layak'.

Evaluasi merupakan tahap kelima, yang dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pengguna.

Hasil validasi dari dua validator media menunjukkan skor sebesar 95,00% dan mendapatkan kategori 'Sangat Layak'. Skor tertinggi (100%) diberikan pada indikator daya tarik bahan ajar, kemudahan penggunaan, keterbacaan teks, ukuran dan jenis huruf, serta penggunaan gambar atau video. Sementara itu, indikator seperti interaksi dengan pengguna, kejelasan bahasa, tampilan latar, desain keseluruhan, pemilihan warna, dan sajian materi mendapat skor 90%. Salah satu catatan dari validator adalah warna latar yang terlalu kontras, sehingga tombol navigasi sulit terlihat. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti merevisi warna latar agar lebih serasi dan mendukung keterlihatan tombol.

Validasi dari dua ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 96,00%, juga dikategorikan 'Sangat Layak'. Indikator dengan nilai sempurna (100%) mencakup

kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kejelasan bahasa, daya tarik isi, dan keterkaitan materi dengan perkembangan IPTEK. Indikator yang mendapat nilai 90% antara lain kesesuaian dengan standar kompetensi, kemudahan bahasa, serta kejelasan isi. Salah satu koreksi dari validator adalah penggunaan kata yang belum baku, seperti "seksama" yang diganti menjadi "saksama", serta penyusunan kalimat seperti "dibawah ini" yang disarankan menjadi "berikut ini". Peneliti telah memperbaiki kata dan kalimat agar lebih sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Dua ahli bahasa memberikan nilai rata-rata sebesar 96,00%, yang juga dikategorikan 'Sangat Layak'. Sebagian besar indikator, seperti penyusunan kalimat, keakuratan penggunaan istilah, ketepatan pada aturan tata bahasa, dan konsistensi penggunaan simbol, memperoleh nilai 100%. Namun, ada beberapa aspek yang masih perlu perbaikan. Ketepatan ejaan dan kemampuan berpikir kritis memperoleh nilai 90% karena salah satu validator mencatat adanya istilah seperti "pola geometris" yang dianggap kurang sesuai untuk siswa SD, sehingga disarankan menggunakan "corak". Keefektifan kalimat mendapat nilai 80%, yang berarti kedua validator memberi skor 4. Masukan yang diberikan adalah agar susunan kalimat lebih padat dan jelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti telah melakukan revisi istilah dan struktur kalimat agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa.

Hasil angket menunjukkan respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 98% pada uji coba skala kecil dan 96,43% pada uji coba skala besar, yang keduanya dikategorikan sebagai 'Sangat Layak'. Pada uji coba skala besar, ada dua indikator yang mendapatkan skor lebih rendah, yaitu kesesuaian materi *Flipbook* dengan pembelajaran di sekolah, dan kesesuaian video serta gambar dengan materi. Masing-masing memperoleh skor

106 dan 108 dari maksimal 115. Pada uji coba skala kecil, keduanya memperoleh 28 dari maksimal 30. Skor ini masih tergolong baik, namun menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa materi dan media visual dalam *Flipbook* belum sepenuhnya sesuai dengan pembelajaran yang mereka kenal. Meskipun demikian, *Flipbook* Kalisa tetap dinilai efektif dan menyenangkan dalam mendukung proses belajar.

Penggunaan bahan ajar Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) memberikan manfaat bagi peserta didik, terutama dalam memperkaya wawasan tentang kearifan lokal Samarinda yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal mereka. Dengan bahan ajar ini, siswa juga memperoleh informasi mengenai museum serta bangunan bersejarah di Kota Samarinda. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Istianah Musrifah (2022), *Flipbook* interaktif ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti penyajian materi dalam bentuk video, latihan soal berbentuk game, serta akses virtual ke museum dan bangunan bersejarah. Karena sifatnya yang interaktif, fitur ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka dalam mengerjakan latihan soal. Hal ini sejalan dengan penelitian Ningrum dkk. (2024), yang memaparkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuat mereka merasa lebih dekat dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penelitian Aprilia dalam Septiyaningsih dkk. (2023:18-19) menyebutkan bahwa *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya praktis dan murah, ramah lingkungan, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat baca siswa, membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta mudah dioperasikan oleh pengguna. Dengan demikian, penggunaan *Flipbook*

interaktif seperti Kalisa dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa *Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda yang dikembangkan melalui Kalisa telah memenuhi tujuan yang diharapkan. Proses pengembangan mengikuti lima tahapan model ADDIE, dan produk yang dihasilkan dinilai layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar siswa kelas V sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Proses dan hasil pengembangan Kalisa (*Flipbook* Kearifan Lokal Samarinda) pada materi teks deskripsi untuk kelas V sekolah dasar dilakukan dengan pendekatan *Research and Development*. Pengembangan bahan ajar ini mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berdasarkan validasi ahli, Kalisa dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dari ahli media mencapai 95,00%, ahli materi 96,00%, dan ahli bahasa 96,00%, yang semuanya masuk dalam kategori 'Sangat Layak'. Pada uji coba peserta didik dalam skala kecil memberikan skor 98%, skala besar 96,43%, serta penilaian guru mencapai 98,46, sehingga secara keseluruhan mendapat kategori 'Sangat Layak'.

Meskipun bahan ajar ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap kearifan lokal, masih ada beberapa aspek yang harus diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya. Salah satunya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan fitur offline, penggunaan platform yang lebih optimal, serta integrasi dengan media pembelajaran lain agar lebih efektif dan mudah diakses oleh peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N., Arafah, A. A., & Septika, H. D. (2024). Pengembangan Mabatera (Media Pembelajaran Buku Elektronik Teks Narasi) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 525-533.
- Aldeva Ilhami, M. P. N. D. P. P. M. P. (2023). *TPACK dalam Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal (Teori & Praktik)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
<https://books.google.co.id/books?id=IHHCEAAAQBAJ>
- Biologi, M., Universitas, D. I., & Tunggadewi, T. (2017). *Pengembangan buku ajar berbasis lingkungan hidup pada matakuliah biologi di universitas tribhuwana tunggadewi*. 19–27.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*, 29.
- Dr. Amini, S. A. M. P., & Nurman Ginting, S. P. I. M. P. I. (2024). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Ptk, Dan R&D)*. umsu press.
<https://books.google.co.id/books?id=Erf4EAAAQBAJ>
- Febrianto, D. S., Irvan, M. F., Rosyada, H. A., Ratnasari, V. P., Sismulyasih, N., & Wijayama, B. (2023). *Model Model Pembelajaran PPKN: Membangun Generasi Berkarakter*. Cahya Ghani Recovery.
<https://books.google.co.id/books?id=2ObPEAAAQBAJ>
- Handayani, S. D., Irawan, A., Febriyanti, C., & Kencanawaty, G. (2022). Mewujudan Pelajar Pancasila Dengan Mengintegrasikan Kearifan Budaya Lokal Dalam Kurikulum Merdeka. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 76–81.
<https://doi.org/10.58569/ilma.v1i1.457>
- Hartini, Y. S., Lefanska, A. B. P., Ursia, A. A., Prasetyo, D. A. B., Sugiharto, B., Pankrasius Surya Tonapa, [et al.], Ekaputra, I. M. W., Bram, B., Sang Condro Nugroho, E. F. H. T. A. H. M., & Press, S. D. U. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi “Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan ‘Sains Dan Teknologi’ Pasca Pandemi.”* Sanata Dharma University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=qCSjEAAAQBAJ>
- Hety Diana Septika, K. H. P. (2020). Local Wisdom Folklore for Literary Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–24.
- Juliandri, R. (2023). *Peran Kepala Adat Dalam Melestarikan Nilai – Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Sorong Tanda Pada Masyarakat Suku Dayak Di Desa Asa*. 11(3), 231–244.
- Kurniawan, A., Yanti, H., & Abdurrahman, A. (2023). Menajemen Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran di SD Negeri 16 Meulaboh-Aceh Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1927–1935.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1424>
- Mubarak, M. D. (2022). Penerapan

- Problem Based Learning Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Belajar Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2024*, 30–33.
- Musrifah, I. (2022). Pengembangan E-Book Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Jember Pada Peserta Didik Kelas IV di SDN Jember Lor 03. *Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 69–70. <http://ejournal.kemensos.go.id/index.php/Sosioinforma/article/download/136/450>
- Ningrum, D. U., Septika, H. D., (2024). Wacikal Sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 7(1), 52–62. <https://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/398%0Ahttps://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/Basataka/article/download/398/209>
- Pramudita, M. F., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Kelas V SDN 007 Sungai Pinang Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 576-584.
- Rahayu dkk. (2019). *Kecepatan Membaca Efektif Teks Deskripsi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pekanbaru Tahun Ajaran 2018/2019*. 1(2), 106–113.
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Septiyaningsih, R., Reffy, P., Fadhilah, R., Sugiyarti, R., Muthi'a, F., & Wijayama, B. (2023). *Media Pembelajaran Menunjang Kemampuan Belajar Peserta Didik SD*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=FFfQEAAAQBAJ>
- Subakti, H., & Handayani, E. S. (2020). Pengembangan Menulis Cerita Pendek Kearifan Lokal Menggunakan Model Mind Mapping Siswa SD Kota Samarinda. *Jurnal Serambi Ilmu*, 21(2), 171–184. <https://doi.org/10.32672/si.v21i2.1941>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>