

Digital Flipbook Kumpulan Andei-Andei Suku Melayu Jerieng Bangka sebagai Upaya
Pemertahanan Sastra Lisan dan Pnggiatan *Ecoliteracy*
Muhammad Zakiul Fikri, Inayah Khoiriti, Anastasya, Aghnia Misiarani Meida, Rahmah
Qurniati, Santi Oktarina

Universitas Sriwijaya

06021182025004@student.unsri.ac.id, 06021282025039@student.unsri.ac.id,

06021282025032@student.unsri.ac.id, 06021282126028@student.unsri.ac.id,

06021282126018@student.unsri.ac.id, santioktarina@fkip.unsri.ac.id

Diterima : 21 April 2024

Direvisi : 17 Mei 2024

Diterbitkan: 31 Mei 2024

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk bahan ajar berbasis *digital flipbook* berupa kumpulan andei-andei suku Melayu Jerieng Bangka sebagai upaya pemertahanan sastra lisan dan pnggiatan *ecoliteracy*. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model modifikasi Borg and Gall serta Alessi dan Trollip. Data penelitian diperoleh melalui teknik wawancara, angket, dan dokumentasi yang dikolaborasikan dengan studi etnografi pada tahap penelitian pendahuluan. Hasil data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pelestarian andei-andei sangat dibutuhkan dan bisa dikembangkan atau disajikan dalam bentuk media berupa digital flipbook. Produk yang dihasilkan melalui tahap desain dan pengembangan memperoleh skor 95,83% untuk penilaian kelayakan materi, 88,63% untuk kelayakan bahasa, dan 93,75% untuk kelayakan media/kegrafikaan. Hasil uji coba ke kelompok kecil juga menunjukkan bahwa produk sudah layak digunakan dengan rata-rata nilai 85,25.

Kata Kunci: *digital flipbook, andei-andei, ecoliteracy.*

Abstract: This research aims to develop a digital flipbook-based teaching material product in the form of a collection of andei-andei of the Jerieng Bangka Malay tribe as an effort to preserve oral literature and activate ecoliteracy. This research is a Research and Development (R&D) study with a modified model of Borg and Gall and Alessi and Trollip. The research data were obtained through interviews, questionnaires, and documentation techniques collaborated with ethnographic studies at the preliminary research stage.. The results of the needs analysis data show that andei-andei preservation is needed and can be developed or presented in the form of media in the form of digital flipbooks. The product produced through the design and development stage obtained a score of 95.83% for material feasibility assessment, 88.63% for language feasibility, and 93.75% for media/graphic feasibility. The results of the small group trial also showed that the product was feasible to use with an average score of 85.25.

Key words: *digital flipbook, andei-andei, ecoliteracy.*

PENDAHULUAN

Data-data kebudayaan seharusnya memiliki rekam jejak berbentuk digital dengan visualisasi yang interaktif agar dapat berjalan di tengah arus perkembangan teknologi (Limpas, 2023). Upaya digitalisasi ini juga dapat bersifat inklusif, sehingga mampu menarik perhatian generasi muda untuk lebih mengenal dan memperhatikan kebudayaan, termasuk sastra lisan. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan ketahanan dan kontribusi budaya, sudah seharusnya dilakukan perlindungan, pengembangan, pembinaan, dan pemanfaatan kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Salah satu jenis sastra lisan yang berkembang di Indonesia adalah *andei-andei*. Berdasarkan wawancara dengan salah satu tokoh adat Suku Jerieng, *andei-andei* dianggap sebagai bentuk dari budaya tutur masyarakat setempat dan merupakan inspirasi dari masing-masing penutur yang muncul ketika melihat objek dan peristiwa alam sekitar. Oleh karena itu, di dalamnya, *andei-andei* banyak menceritakan hewan dan tumbuhan sebagai karakter tokoh, serta objek alam lainnya.

Andei-andei mengandung nilai didaktis dan kearifan lokal. Kearifan lokal adalah keragaman lokal yang terbentuk dari nilai budaya yang turun temurun dan berkembang di suatu lingkungan masyarakat (Kusumaningrum; Masruro, 2022). Kearifan lokal berpotensi sangat baik untuk diintegrasikan dalam pembelajaran. Kearifan lokal bisa membentuk manusia menjadi lebih bijak dalam menjalani kehidupan (Hakam, et al., 2020). Masyarakat suku Jerieng percaya bahwa mereka harus hidup rukun dengan alam, jujur, bekerja keras, dan sebagainya. Hal ini berarti kearifan lokal juga berkaitan dengan *ecoliteracy*.

Kesadaran ekologis atau *ecoliteracy* merupakan bagian terpenting dari tujuan pendidikan (Nugraha, et al., 2022). Akan tetapi, belum banyak pengembangan bahan ajar maupun media pembelajaran lainnya yang bertujuan menumbuhkan *ecoliteracy* peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian (Vioreza, et al., 2022) yang menunjukkan dari 14 guru dan 4 orang siswa, sebanyak 92,3% guru dan 66,7% siswa belum menemukan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk menumbuhkan *ecoliteracy* siswa di sekolah.

Penelitian sejenis ini pernah dilakukan dengan judul “Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19” oleh Cholifah, T.N. dan Muslihasari, A. pada tahun 2022 yang memfokuskan pada upaya peningkatan literasi membaca. Terdapat pula penelitian berjudul “*Development of Learning Media Digital Flipbook Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest*” oleh Kusumaningrum, D. dan Masruro, A pada tahun 2022 yang

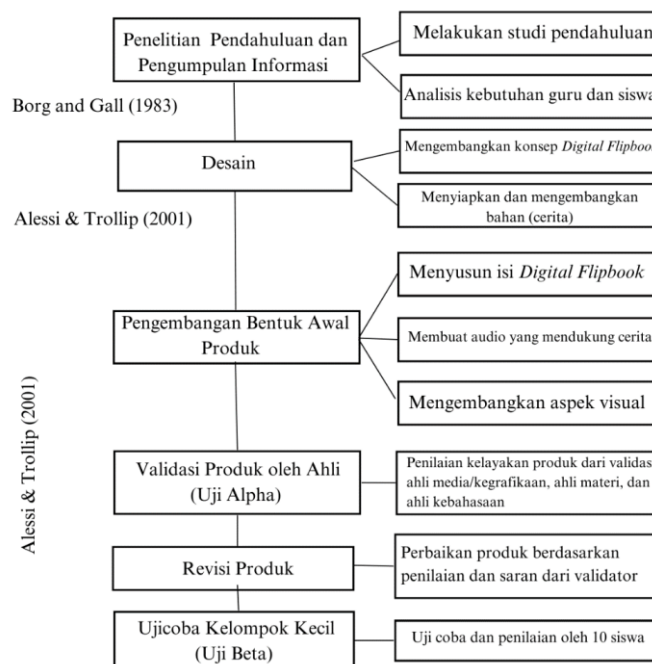
mengembangkan produk berupa komik. Perbedaan yang terdapat pada kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah jenis media dan kearifan lokal yang dikembangkan. Penelitian ini mengangkat kearifan lokal sastra lisan andei-andei ke dalam bentuk *digital flipbook* dengan muatan kearifan lokal. *Digital flipbook* memiliki keunggulan dalam hal kepraktisan, mudah diakses, serta dapat dipromosikan dan dipublikasikan lebih luas (Cholifah; Muslihasari, 2022).

Selain untuk kepentingan tersebut, data kondisi objektif menunjukkan bahwa di SMA Negeri se-Bangka Barat, media pembelajaran umum yang digunakan siswa yaitu buku teks (58%), PPT (42,8%), video (41,2%), dan multimedia interaktif (14%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini juga memiliki urgensi di bidang pendidikan dan pengajaran.

Beranjak dari permasalahan-permasalahan dan fenomena di atas, peneliti melakukan riset pengembangan *digital flipbook* berbasis sastra lisan andei-andei dengan tujuan mendeskripsikan analisis kebutuhan, desain, dan validasi ahli produk terhadap produk yang dihasilkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai upaya pelestarian andei-andei, penggalian nilai-nilai kearifan lokal, dan penguatan pemahaman *ecoliteracy*.

METODE

Riset ini menggunakan model penelitian pengembangan (R&D) modifikasi dari Borg and Gall serta Alessi dan Trollip. Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Tahapan Penelitian Pengembangan Modifikasi Borg and Gall dan Alessi Trollip.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri se-Kabupaten Bangka barat. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada penutur *andei-andei* dan guru. Selanjutnya, angket digunakan untuk analisis kebutuhan serta angket penilaian siswa yang disebarakan melalui *Google Formulir*.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang lebih 30% dari siswa kelas XI di tiap sekolah di SMA Negeri se-Kabupaten Bangka Barat dengan total 247 siswa dan 10 guru. Angket juga diberikan kepada ahli untuk memperoleh data validasi dan kelayakan produk pada bidang bahasa, media, dan materi.

Data kebutuhan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk memperoleh persentase kebutuhan. Persentase diperoleh dari hasil perhitungan skala likert yang telah dimodifikasi dengan ketentuan Sangat Butuh (4); Butuh (3); Kurang Butuh (2); Tidak Butuh (1), dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase yang telah didapatkan kemudian digolongkan berdasarkan tabel yang diadaptasi dari (Lian, et al., 2021) untuk melihat kategori kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan produk sebagai berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skor Respons Guru dan Siswa

Interval Persentase	Kategori
76%—100%	Sangat Butuh
51%—75%	Butuh
26%—50%	Kurang Butuh
0—25%	Tidak Butuh

Validasi ahli dilakukan oleh validator sesuai bidangnya. Penilaian dalam validasi ini menggunakan penilaian skala likert dengan ketentuan Tidak Baik (1); Cukup Baik (2); Baik (3); Sangat Baik (4). Hasil penilaian kemudian dihitung menggunakan rumus berikut untuk mengetahui persentase kelayakan produk:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Produk}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data validasi ahli untuk kelayakan produk selanjutnya dihitung dan disesuaikan kategori kelayakan produk berdasarkan persentase yang mengacu pada tabel yang diadaptasi oleh (Balqis, et al., 2021) berikut.

Tabel 2 Kategori Kelayakan

Interval Persentase	Kategori
76%—100%	Sangat layak
51%—75%	Layak
26%—50%	Cukup layak
0—25%	Kurang layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil analisis kebutuhan dengan mengamati keharusan (*necessities*), kekurangan (*lack*), dan kebutuhan (*needs*) terhadap pengembangan *digital flipbook* kumpulan andei-andei suku Melayu Jerieng Bangka. Produk telah dihasilkan melalui proses desain dan pengembangan yang kemudian divalidasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk sudah valid dan layak untuk didesiminasi. Setelah melakukan validasi, dilakukan revisi dan uji beta (uji praktikalitas). Berikut diuraikan secara rinci proses dan hasil yang didapatkan.

Penelitian Pendahuluan

Melalui wawancara yang dilakukan dengan penutur andei-andei, menunjukkan *andei-andei* harus dilestarikan dan dikembangkan karena banyak generasi muda di daerah setempat tidak lagi mengenal sastra lisan yang berkembang di daerah mereka sendiri. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil survei terhadap siswa Sekolah Menengah Atas se-Bangka Barat. Siswa yang pernah mendengar *andei-andei* yaitu sebanyak 36,44% sedangkan siswa yang belum mengetahui andei-andei adalah 63,56%. Namun, data selanjutnya menunjukkan bahwa 91,58% siswa ingin mengetahui lebih dalam mengenai andei-andei. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan siswa tertarik untuk mengetahui *andei-andei* meskipun sebagian besar dari mereka belum pernah mendengarnya.

Berdasarkan hasil pengisian angket kebutuhan, diperoleh gambaran tanggapan siswa dan guru terhadap pengembangan produk. Melalui hasil angket ini kemudian dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan perlu dilakukan untuk melihat kondisi kesenjangan yang terjadi pada siswa (Oktarina, et.al, 2019). Analisis kebutuhan menurut Nation dan Macalister mencakup keharusan (*necessities*) atau dalam konteks ini merupakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan produk, kekurangan (*lack*) atau hal-hal yang belum terpenuhi pada produk atau kegiatan sejenis terdahulu, dan kebutuhan (*needs*) atau apa yang

diperlukan dan diinginkan siswa. Kebutuhan siswa dan guru dapat diamati dalam 11 pertanyaan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Kebutuhan Siswa dan Guru

No.	Pertanyaan	Persentase	Kategori
1.	Penggunaan <i>digital flipbook</i> sebagai bahan ajar dan media pembelajaran dalam pembelajaran teks cerita rakyat.	79,37%	Sangat Butuh
2.	<i>Digital flipbook</i> memuat indikator pembelajaran dalam mengidentifikasi informasi dan pengetahuan <i>ecoliteracy</i> pada teks cerita rakyat.	78,9%	Sangat Butuh
3.	<i>Digital Flipbook</i> dilengkapi dengan capaian pembelajaran dan kemampuan akhir pembelajaran.	78,3%	Sangat Butuh
4.	<i>Digital flipbook</i> dilengkapi dengan menu <i>game</i> dalam bentuk kuis.	78,89%	Sangat Butuh
5.	<i>Digital flipbook</i> dilengkapi video materi dan animasi yang interaktif.	86,08%	Sangat Butuh
6.	<i>Digital flipbook</i> dilengkapi menu materi yang berbentuk teks.	77,72%	Sangat Butuh
7.	Menu materi dilengkapi dengan kegiatan evaluasi dalam bentuk kolom rumpang, pilihan ganda, atau esai yang berkaitan dengan <i>ecoliteracy</i> .	75%	Butuh
8.	<i>Digital flipbook</i> memuat “ <i>andei-andei</i> dan kearifan lokal Suku Melayu Jerieng Bangka yang terdapat pengetahuan <i>ecoliteracy</i> ”.	81,32%	Sangat Butuh
9.	<i>Digital flipbook</i> dilengkapi <i>hyperlink</i> untuk video materi di <i>YouTube</i> , Audio <i>andei-andei</i> (musik), dan kuis.	83,46%	Sangat Butuh
10.	Tampilan <i>digital flipbook</i> dilengkapi dengan gambar dan animasi yang sesuai dengan tema cerita/materi.	86,57%	Sangat Butuh
11.	Cerita rakyat dalam <i>digital flipbook</i> menggunakan bahasa Indonesia dan nyanyiannya tetap menggunakan bahasa lokal (daerah) dengan disertai terjemahan.	84,04%	Sangat Butuh

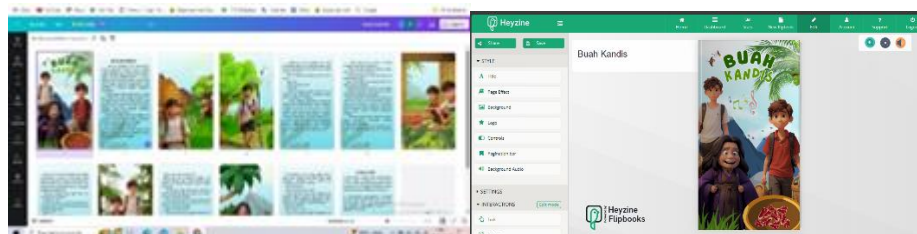
Berdasarkan tabel analisis kebutuhan di atas, *digital flipbook* berisi kumpulan *andei-andei* dibutuhkan sebagai bahan ajar dan media dalam pembelajaran teks cerita rakyat. Pembelajaran teks cerita rakyat memerlukan kebaruan pada teks cerita rakyat yang disajikan sebagai bahan pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri se-Bangka Barat, disimpulkan bahwa cerita rakyat yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa cerita rakyat yang sudah umum dan tidak variatif. Oleh karena itu, pengembangan *digital flipbook* kumpulan *andei-andei* ini mendapatkan respons positif bagi pembelajaran teks cerita rakyat untuk menambah variasi teks sekaligus mengenalkan budaya lokal kepada siswa.

Data analisis kebutuhan juga memuat kebutuhan siswa terhadap tampilan desain grafis dalam *digital flipbook* yang dilengkapi dengan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema cerita. Selain itu, pengembangan cerita rakyat berbentuk *digital flipbook* membutuhkan pengembangan dengan bahasa Indonesia agar dapat dipahami mengingat tidak semua siswa mampu berbahasa daerah Suku Melayu Jerieng Bangka. Meskipun demikian, siswa dan guru tetap membutuhkan nyanyian atau audio yang dikembangkan dalam bahasa daerah, agar tidak menghilangkan esensi dari *andei-andei* itu sendiri.

Desain dan Pengembangan

Produk dikembangkan melalui beberapa tahapan. Pada tahap awal, produk dikembangkan dengan cara mentransformasikan sastra lisan *andei-andei* ke bentuk teks cerita rakyat. Tim peneliti menyimak dan merekam narasumber saat sedang ber-*andei-andei* serta mencatat bagian-bagian penting dalam cerita. Melalui rekaman tersebut, teks *andei-andei* ditulis ke dalam bentuk manuskrip (berbahasa Jerieng) untuk diarsipkan. Naskah manuskrip *andei-andei* berbahasa Jerieng lalu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia agar dapat dinikmati lebih luas untuk selanjutnya dikembangkan menjadi cerita rakyat.

Teks cerita yang telah dikembangkan selanjutnya dihimpun dan didesain tampilan grafisnya dengan melihat karakter tokoh, latar tempat, serta peristiwa dalam cerita. Elemen-elemen yang digunakan dalam pengembangan desain grafis dalam cerita didesain menggunakan aplikasi Canva dan berbantuan aplikasi Leonardo AI. Desain grafis pada produk banyak menggunakan karakter dan gambar-gambar dengan tema alam sebagai penguatan isi cerita yang mengandung kearifan lokal sebagai upaya penggiatan *ecoliteracy*. Contoh desain produk pengembangan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2 Desain Tampilan Grafis Produk

Desain produk yang telah dikembangkan kemudian diubah ke dalam bentuk *digital flipbook* dengan menggunakan aplikasi Heyzine Flipbook. Pada tahap ini, pengembangan dilakukan dengan memasukkan audio yang mendukung isi cerita. Nyanyian dan ratapan dalam cerita juga digunakan sebagai *background* audio dalam *digital flipbook* agar tetap menonjolkan ciri khas dari *andei-andei* Suku Melayu Jerieng Bangka. Ciri khas yang membedakan produk penelitian ini dengan penelitian terdahulu juga terletak pada terdapatnya

audio nyanyian *andei-andei* yang merupakan kekhasan sastra lisan ini. Media yang dihasilkan berupa media audio visual sehingga dalam pembelajaran, siswa dengan gaya belajar visual maupun auditif dapat menyesuaikan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Oktarina, et. al, 2021) yang menyatakan penggunaan multimedia dengan mengkolaborasikan elemen teks, grafis, foto, video, musik, dan narasi yang saling terhubung untuk menyajikan informasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Validasi Ahli

Secara keseluruhan, uji kelayakan produk memperoleh hasil penilaian dengan kategori sangat layak, dengan persentase bidang materi 95,83%. Validasi produk pada bidang materi mencakup penilaian kesesuaian tujuan produk dengan materi berpendekatan *ecoliteracy*, alur cerita, cerita amanat cerita, kemenarikan cerita dan unsur-unsur pembangun cerita. Penilaian ini juga mengacu pada instrumen validasi ahli materi dengan menilai apakah cerita yang disajikan berpotensi menjadi bahan ajar, menambah wawasan baru, serta orisinal dan mengandung nilai kearifan lokal. Secara keseluruhan, isi materi cerita rakyat dinilai sangat bagus, bermanfaat, dan mudah dicerna. Namun, terdapat beberapa masukan yang disampaikan untuk perbaikan produk, yaitu dengan memperjelas kehadiran tokoh dalam beberapa bagian cerita.

Berdasarkan validasi aspek bahasa, produk memperoleh skor 88,36% dengan kategori sangat layak. Produk telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memotivasi, dan sesuai dengan kognitif anak dan remaja. Penggunaan bahasa daerah pada produk dinilai mendukung cerita. Secara tata bahasa, produk dinilai sudah menggunakan kosa kata dan ejaan yang benar. Kerapian dan keterbacaan dalam produk dinilai sudah baik. Secara keseluruhan, penyajian bahasa pada produk dinilai sangat baik. Saran dari validator yaitu perlu menambahkan identitas penulis dan penutur asli cerita, serta penggunaan kata ganti agar lebih menarik..

Validasi pada aspek media memperoleh skor 93,75% dengan kategori sangat layak. Penilaian dalam aspek ini mencakup hal-hal terkait penggunaan, desain, dan tampilan grafis media. Produk dinilai sudah memiliki tampilan yang kekinian dan menarik, serta sesuai untuk diujicobakan lebih luas. Saran yang diberikan oleh validator untuk aspek ini yaitu sebaiknya dibuat satu edisi khusus “Kumpulan Andei-Andei Suku Melayu Jerieng Bangka” yang lebih kompleks.

Revisi

Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan dan dinilai oleh ahli pada tahap sebelumnya. Revisi dilakukan dengan berlandas pada saran ahli. Berikut spesimen tampilan produk yang telah direvisi berdasarkan saran dari validator, yaitu menambahkan identitas penulis dan sumber cerita.



Gambar 4 Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Direvisi

Uji Beta (Uji Praktikalitas)

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk (Arrahman, et. al., 2023). Uji praktikalitas dilakukan ke sepuluh siswa dan memperoleh data bahwa *digital flipbook* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Uji beta dalam penelitian ini berupa penilaian dari siswa setelah mengakses digital flibook yang dihasilkan. Terdapat sepuluh butir pernyataan yang memuat poin-poin penilaian terhadap produk seperti kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, kemenarikan cerita, motivasi terkait dengan *ecoliteracy*, dan lainnya. Dari angket penilaian yang disebarakan, didapatkan skor sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Beta Praktikalitas terhadap 10 Siswa

Nomor soal	Skor
1	92,5
2	85
3	87,5
4	85
5	92,5
6	92,5
7	75
8	80
9	87,5
10	75
Rata-Rata	85,25

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata produk yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 85,25. Hal ini berarti produk memiliki potensi untuk digunakan dalam kelompok yang lebih besar atau didesiminasikan.

SIMPULAN

Digitalisasi sastra lisan andei-andei merupakan keseluruhan upaya yang mencakup kegiatan pendokumentasian, pengarsipan, serta pengembangan andei-andei agar bisa dinikmati dengan alternatif lain. Upaya ini mendapatkan respon positif dari berbagai pihak sehingga dikembangkanlah produk Digital Flipbook Kumpulan Andei-Andei Suku Melayu Jerieng Bangka yang memuat kearifan lokal yang mengandung nilai-nilai dalam upaya menjaga lingkungan (*ecoliteracy*). Berdasarkan uji awal dan uji coba kelompok kecil, produk yang dihasilkan dapat dikategorikan sudah layak untuk disebarakan kepada generasi muda dan masyarakat.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pelestarian sastra lisan serta menjadi pemantik untuk generasi muda agar dapat lebih memperhatikan budaya daerah setempat dan melestarikannya. Upaya pelestarian perlu dilakukan lebih lanjut terhadap tradisi lainnya agar budaya lokal bisa dinikmati dengan cara kekinian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu kegiatan penelitian, khususnya Ditjen Dikti yang telah memberikan pendanaan kegiatan penelitian ini dalam ajang Program Kreativitas Mahasiswa skema Riset Sosial Humaniora tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrahman, R. A., & Samudra, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Lab Pada Mata Pelajaran Resistor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(1), 313-322. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.180>
- Balqis, K., Purnomo, M. E., & Oktarina, S. 2021. Learning Media for Writing Fantasy Story Text Based on Scientific Plus Using Adobe Flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), pp.387-394.
- Cholifah, T.N. and Muslihasari, A., 2022. Pengembangan Digital Flipbook berbasis Dolanan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD di Desa Palaan pada Era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), pp.149-158.
- Hakam, K.A., Adiwikarta, S. and Ruyadi, Y., 2020, March. Learning Gurindam 12 as Local Wisdom Through Role Playing Assisted by Audio Visual to Strengthen Character of Students. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 4, p. 042033). IOP Publishing.
- Kusumaningrum, D. and Masruro, A., 2022. Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), pp.117-122.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need Analysis of MOOCs-Based Learning Media Development to Improve Student Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868-873. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i>
- Limpas, Z. W., 2023. Strategi Pengembangan Inventarisasi Data Objek Kebudayaan Maluku Utara Melalui Digitalisasi. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, pp. 1290-1299.
- Nugraha, R. G., Jalal, F. & Boeriswati, E., 2022. The Urgency of The Ecoliteracy Module in Improving The Ecoliteracy Ability of Elementary School Students. *International Conference on Language and Literature Teaching*, pp. 43-56.
- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis Kebutuhan Buku Teks Sejarah Sastra Berdasarkan Pendekatan Genre. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 6(2), 205-217. <https://doi.org/10.36706/logat.v6i2>
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Bahasa

Indonesia Di Universitas Sriwijaya. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77.

Vioreza, N., Supriatna, N., Hakam, K.A. and Setiawan, W., 2022. Analisis Ketersediaan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dalam Menumbuhkan Ecoliteracy. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), pp.147-156.