

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya menjadi pilar penting dalam membentuk sekaligus mengembangkan kapasitas tenaga kerja agar mampu tumbuh menjadi individu yang kompetitif di berbagai bidang (Suhartini & Hasibullah, 2025). Tidak hanya sekadar proses penyaluran ilmu, pendidikan dirancang secara sistematis untuk menghadirkan lingkungan belajar yang meningkatkan keterlibatan aktif siswa untuk menggali serta mengoptimalkan potensi dirinya (Arifin, 2022). Melalui proses tersebut, siswa diharapkan tidak terbatas pada perkembangan secara kognitif, melainkan mampu memperkuat aspek religius keagamaan, mengendalikan diri, membangun karakter yang baik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menginternalisasi nilai-nilai moral dalam aktivitas harian yang berdampak positif bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara (Setiyorini & Setiawan, 2023).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kurikulum menjadi landasan utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejak tahun 2022, sistem pendidikan nasional mulai menerapkan Kurikulum berbasis kebebasan belajar berperan sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013 (Cholilah, 2022). Implementasi kurikulum ini menitikberatkan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai acuan dalam pengembangan standar isi, proses pembelajaran, capaian kompetensi, tujuan pendidikan, hingga sistem penilaian yang diterapkan baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler (Salamah et al., 2024). Di dalam Kurikulum Merdeka, setiap mata pelajaran memiliki capaian pembelajaran yang perlu diraih

secara bertahap dari siswa, termasuk diajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 sekolah dasar (Triana et al., 2023).

Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat Pendidikan dasar mempunyai peran fundamental sebagai landasan penguasaan keterampilan berkomunikasi secara baik dan benar. Tujuan utamanya adalah membangun empat ranah keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara seimbang (Santika & Nasution, 2021). Sebagai bagian penting dalam struktur Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia memiliki posisi strategis karena berfungsi sebagai bahasa nasional yang harus dikenalkan pada seluruh jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar (Ilhami, 2022). Demi mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II secara optimal, penggunaan media pembelajaran yang relevan sangat dibutuhkan agar materi dapat terhubung dengan pengalaman nyata peserta didik. Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak sekolah dasar yang cenderung memanfaatkan alat bantu belajar yang bersifat konvensional yang kurang variatif contohnya bacaan teks juga papan tulis kelas, sehingga proses kegiatan belajar menjadi kurang menarik dan cenderung monoton (Khoerunnisa et al., 2024).

Kurangnya keberagaman dalam penggunaan media pembelajaran sering kali menjadikan proses belajar berlangsung secara tidak interaktif dan didominasi oleh pendidik (*teacher-centered*). Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya keterlibatan siswa karena pembelajaran terasa kurang menarik dan cenderung monoton. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif, partisipasi menurun, serta motivasi belajar pun tidak berkembang secara optimal. Situasi ini semakin diperparah ketika alat pembelajaran yang diterapkan bukan dikaitkan terhadap

nilai-nilai kearifan lokal, sehingga materi yang disampaikan terasa jauh dari realitas sosial dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa.

Dengan demikian, keberadaan alat pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta selaras bersama karakteristik siswa kelas II menjadi sangat penting. Pada tahap perkembangan ini, siswa terletak pada fase tahap pemikiran nyata, yang berarti siswa lebih cepat menangkap pemahaman pembelajaran melalui pengalaman nyata, objek yang terlihat, disentuh, serta dimanipulasi tanpa perantara (Syafawani & Safari, 2024). Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran termasuk salah satu solusi yang ditawarkan strategis demi menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan capaian kemampuan yang telah ditentukan.

Media kegiatan belajar atas dasarnya berfungsi sebagai sarana penyampai pesan pembelajaran, baik dalam bentuk nyata maupun abstrak, yang memudahkan pendidik dalam memaparkan materi kepada siswa. Seiring perkembangan teknologi, pengelolaan materi pembelajaran kini dapat dikemas secara lebih kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan media digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif, seperti penggunaan visual, audio, video, hingga animasi. Kondisi ini tidak hanya menumbuhkan ketertarikan belajar siswa, melainkan juga membuka ruang interaksi dan kolaborasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran (Fachtur Rozie, 2022).

Hasil wawancara awal yang dilakukan kepada guru kelas 2 UPTD SDN Dharma Tanjung 1 pada 15 September 2025 diperoleh hasil, bahwa permasalahan siswa kelas 2 cenderung cepat merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran

karena hanya menggunakan buku teks, papan tulis dan ensiklopedia yang kurang menarik. Namun, siswa kelas 2 sudah mampu membaca, akan tetapi belum bisa memahami materi pembelajaran. Minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara monoton dengan berpedoman menggunakan buku teks, papan tulis, dan ensiklopedia yang diterapkan guru sebagai media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas 2 di UPTD SDN Dharma Tanjung 1 pada 15 September 2025 siswa lebih minat ketika guru memberikan pembelajaran dalam bentuk cerita atau kegiatan yang melibatkan siswa dengan kehidupan sehari-hari, seperti cerita nusantara dan permainan tradisional. Namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional sehingga kurang mengatasi kebutuhan siswa.

Analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Karakteristik siswa yang cenderung merasa bosan dan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi tantangan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi hobi yang menjadi prestasi di kelas 2 SD.

Di sisi lain, UPTD SDN Dharma Tanjung 1 telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. Namun, alat pembelajaran yang

tersedia belum luas, di mana bacaan teks juga papan tulis tetap digunakan sebagai media pokok dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, tempat belajar memang telah menyediakan beberapa fasilitas seperti proyektor, LCD, dan smartboard, tetapi jumlahnya masih sangat terbatas sehingga pemanfaatannya belum dapat dioptimalkan secara menyeluruh dalam setiap proses pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran menjadi hal yang esensial untuk mendukung keberhasilan dari kegiatan pembelajaran, sehingga media pembelajaran dibutuhkan guru dalam menyajikan kembali materi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk konten pembelajaran yang terstruktur.

Pemilihan lokasi tersebut oleh peneliti didasarkan pada fakta bahwa sekolah itu telah menggunakan program pembelajaran merdeka dalam proses belajar mengajar. Permasalahan atau fenomena di lokasi tersebut yang berkaitan dengan judul yang dibahas serta didukungnya dari temuan dari pengamatan langsung pada siswa tingkat 2. Berdasarkan hasil observasi, peneliti mengidentifikasi permasalahan Ketika proses pembelajaran berlangsung pada pembelajaran Bahasa Indonesia bab 8 hobi yang menjadi prestasi, dimana pada saat itu pembelajaran hanya memakai alat pembelajaran berupa papan tulis dan ensiklopedia. Maka sebab itu, siswa dengan tingkat motivasi rendah pada kegiatan belajar mengajar berlangsung serta berdampak pada rendahnya partisipasi siswa saat merespon guru saat memakai alat pembelajaran tersebut dan siswa tidak begitu memahami materi pembelajarannya.

Sebelumnya siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif, karena mereka sekedar memanfaatkan alat pembelajaran kongkret misalnya gambar, bigbook, ensiklopedia, papan pengajar, dan televisi yang hanya

digunakan untuk menampilkan media vidia visual, karena belum tersedianya media pembelajaran berbasis interaktif. Siswa dengan rasa ingin tahunya dan antusiasnya yang sangat tinggi dalam penerapan alat pembelajaran yang interaktif, terkendala pada pembuatan media. Maka dari itu, guru belum bisa membuat media yang interaktif yang inovatif dan belum menemukan ahli medianya. Akan tetapi, sebelum membuat media kita bisa menganalisis kebutuhan dari sisi guru dan siswa. maka dapat disimpulkan berdasarkan deskripsi dan analisis kebutuhan dalam proposal ini, bahwa media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sangat dibutuhkan. Informasi tersebut harus valid dan akurat dengan memperoleh hasil daya berupa wawancara dan observasi untuk mendapatkan kevalidan tersebut.

Penggunaan media *Flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia sangan direspon baik oleh guru dan siswa. Dengan didukung penelitian dari (Nuryani & Surya Abadi, 2021) yang menjelaskan bahwa dalam pengembangannya menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berupa *Flipbook* pada materi system pernafasan mahluk hidup dalam materi IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Peninjoan. Sesuai dengan hasil uji validitas yang dinilai oleh uji ahli isi media pengembangan memperoleh presentase skor (98%) dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian dari uji pakar desain media pembelajaran mendapatkan nilai 93% dengan katagor dangat baik, dalam penelitian uji ahli media pembelajaran mendapatkan nilai (92,5%) dengan katagori sangat baik, lalu hasil penelitian evaluasi individu mencapai nilai presentase (95%) dengan katagori sangat baik. Hal ini mampu mendukung penanganan masalah dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Flipbook* bukan hanya sebagai alat penerima pesan isi dan materi pembelajaran, tetapi media *Flipbook* termasuk buku yang mirip album virtual dengan model digital, yang berisi bahan pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dikelas yang disajikan dalam kolom warna warni (Nuryani & Surya Abadi, 2021). Media *Flipbook* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dan mengoptimalkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Disamping itu, *Flipbook* juga mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Alat belajar *Flipbook* pada matapelajaran Bahasa Indonesia ini, diintegrasikan dengan kearifan lokal dan di desain menggunakan *Bookish Play*. *Bookish play* kearifan lokal ini nantinya diterapkan dengan menggunakan *Flipbook* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD.

*Bookish play* merupakan kegiatan bermain yang menguatkan tema atau gagasan dari sebuah buku. Tujuannya untuk membantu siswa dapat memahami isi buku secara visualisasi yang dilakukan dalam kegiatan permainan. *Bookish play* kegiatan bermain yang dijadikan cara dalam membaca buku menjadi lebih interaktif, memvisualisasikan isi buku, dan menyenangkan untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Melalui *Bookish play*, siswa cepat memahami isi cerita, karakter cerita, kearifan lokal suatu daerah di Indonesia, serta dapat melakukan kegiatan praktek yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

*Bookish play* kearifan lokal ini disusun dengan menggabungkan beragam macam kearifan lokal di Indonesia ke dalam bidang studi Bahasa Indonesia salah satunya kearifan lokal dari pulau Madura. Sehingga media ini menjadi pijakan dalam pengembangan sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memberikan

pengetahuan tentang kearifan lokal yang dimiliki oleh daerah yang ada di Indonesia salah satunya kearifan lokal pulau madura. Contohnya seperti kerapan sapi.

Kerapan sapi merupakan perlombaan pacuan sapi. Kerapan sapi juga dapat didefinisikan berupa sepasang sapi dengan sapi lainnya, yang di pertautkan dengan pengonong dan kaleles. Kerapan sapi biasanya diperlombakan di beberapa lokasi di pulau Madura, baik itu tingkat kecamatan kemudian berlanjut ke tingkat kabupaten, dan terakhir di tingkat se-Madura (Siyati & Kamariyah, 2022). Dalam perlombaan kerapan sapi yang dilombakan di stadion kerapan sapi sudah disertai dengan sarana seni tari dan musik sebagai penunjang utama. Serta didukung adanya sarana penunjang lainnya seperti bazar makanan yang menyediakan olahan makanan khas daerah yang ada di Madura.

Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia Pendidikan, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi berbahasa, tetapi juga mampu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan media *Flipbook* berbasis *BookishPlay* kearifan lokal berperan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di jadikan alternatif untuk memadukan teks, gambar serta interaktivitas secara menarik. Pengembangan *Flipbook* berbasis *Bookish Play* menjadi relevan karena pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas bermain dengan kegiatan membaca, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

Kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar mempunyai posisi sangat berpengaruh dan penting dalam pembentukan karakter siswa, meliputi proses

internalisasi kearifan lokal sejak kecil. Termasuk di antara potensi budaya yang sarat makna edukatif merupakan tradisi karapan sapi khas Madura, yang mengandung nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, serta rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerah. Sayangnya, nilai-nilai kearifan lokal tersebut belum banyak diintegrasikan secara maksimal ke pada kegiatan mengajar, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berbasis konteks budaya.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran berbentuk *Flipbook* berbasis *Bookish Play* yang mengangkat kearifan lokal karapan sapi menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak untuk direalisasikan. Kehadiran media ini diharapkan mampu menghadirkan kegiatan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sejalan dengan perkembangan karakteristik anak kelas 2 sekolah dasar. Selain itu, media ini juga diharapkan tidak hanya memenuhi standar untuk digunakan, secara pedagogis, akan tetapi juga selaras dengan kebutuhan belajar siswa serta mampu menjadi sarana efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan dan kajian yang telah dipaparkan, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Bookish Play* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 di UPTD SDN Dharma Tanjung 1”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, sehingga rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media *Flipbook* berbasis *Bookish*

*play* kearifan lokal pada Bahasa Indonesia siswa kelas 2 di UPTD SDN Dharma Tanjung 1?.

### **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* kerifan lokal pada Bahasa Indonesia kelas 2 SD.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

#### **1. Konstruk**

Bagian sampul (*cover*) pada media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik bagi peserta didik. Di dalamnya terdapat judul yang ditampilkan secara jelas serta elemen visual seperti gambar yang mendukung daya tarik tampilan. Media ini dikembangkan dalam bentuk *flipbook* digital dengan memanfaatkan perangkat lunak atau platform berbasis web yang mampu menghadirkan efek seperti membuka halaman buku secara nyata dalam bentuk digital. Hal ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Dalam proses pengembangannya, tampilan visual dibuat semaksimal mungkin dengan mengombinasikan variasi elemen multimedia, meliputi gambar ilustratif dan video pendukung menggunakan aplikasi *canva* sehingga belajar mengajar menjadi lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa.

#### **2. Konten**

Media pembelajaran ini memungkinkan penggunaan tanpa bantuan orang lain oleh siswa maupun dalam kegiatan belajar kelompok di kelas.

Materi yang diangkat berasal dari mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II dengan tema “Hobi yang Menjadi Prestasi” pada Bab 8.

Isi pembelajaran difokuskan pada kegiatan literasi melalui konsep *bookish play*, yaitu pembelajaran berbasis cerita yang dikombinasikan dengan aktivitas bermain edukatif. Siswa diajak untuk membaca teks cerita dengan teknik membaca nyaring (*read aloud*) serta menyimak arahan guru secara aktif. Setelah itu, siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan lanjutan yang berkaitan dengan isi cerita.

Pada bagian akhir kegiatan, siswa diberikan instruksi untuk menyiapkan berbagai barang bekas seperti tutup botol, gunting, dan alat tulis sederhana guna membuat alat musik sederhana sesuai arahan pembelajaran.

a. Capaian pembelajaran dan elemen

Membaca dan memirsa

Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tanyangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajimatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan / atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tanyangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.

b. Tujuan pembelajaran

Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tanyangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajimatif, dan puisi anak.

c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyebutkan tokoh dan tempat dalam bacaan tentang diri dan lingkungan.
2. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan.
3. Peserta didik mampu memilih alat musik yang akan digunakan untuk mengiringi lagu yang ada dalam teks bacaan.
4. Peserta didik mampu membuat alat musik sesuai dengan cerita yang ditampilkan.

**E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipbook* berbasis *Bookish Play* yang mengangkat kearifan lokal diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya bagi siswa kelas II sekolah dasar. Kehadiran media ini tidak sekedar memfasilitasi guru dalam mengajarkan materi secara lebih efektif, bahkan juga mempermudah peserta didik dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menyimak melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna

Adapun relevansi penelitian dan pengembangan ini bisa dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi ilmiah pada bidang pengajaran, khususnya pendidikan guru sekolah dasar, sebagai bekal untuk menambah mutu pembelajaran serta hasil belajar peserta didik di sekolah.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital maupun inovatif lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* yang mengangkat kearifan lokal diharapkan mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak siswa, terutama pada kelas II sekolah dasar.

### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih modern, kreatif, dan kontekstual.

### c. Bagi Peneliti

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* ini diharapkan memberikan pengalaman berharga sekaligus dampak positif bagi peneliti

dalam memahami proses perancangan, pengembangan, hingga penerapan media pembelajaran di lingkungan kelas.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Bookish Play* yang mengintegrasikan kearifan lokal memiliki sejumlah asumsi serta keterbatasan sebagai berikut:

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. UPTD SDN Dharma Tanjung 1 telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam membaca.
- c. Sekolah didukung fasilitas yang memadai penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Media *Flipbook* tersebut difokuskan hanya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Penggunaannya terbatas pada peserta didik kelas II sekolah dasar.
- c. Media tersebut dirancang khusus sebagai konteks budaya Madura dengan fokus pada elemen membaca dan memirsa.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yang

mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dan berkesinambungan.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar informasi yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

## 3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media merupakan proses yang dapat menciptakan produk yang sebelumnya sudah ada dan dikembangkan menjadi lebih baik dan menarik dalam membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

## 4. Media Pembelajaran *Flipbook*

*Flipbook* merupakan sebuah buku dengan animasi gambar yang ketika dibuka per sub halaman memiliki efek animasi unik dari gambar tersebut.

## 5. *Bookish Play*

*Bookish play* merupakan aktivitas bermain yang melibatkan tema atau konsep dari sebuah buku yang dapat dijadikan sumber inspirasi pengetahuan dan menemukan ide kegiatan bermain seperti menggambar, membuat kerajinan, eksperimen, origami, dan kegiatan yang membuat anak senang. *Bookish play* kearifan lokal ini, meingintegrasikan kearifan lokal madura dalam kegiatannya.

## 6. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan nilai-nilai dan gagasan konseptual yang lahir, tumbuh, dan berkembang secara sadar dan berkesinambungan didalam kehidupan masyarakat.