

## SEMINAR NASIONAL SILAMPARILIST

" Artificial Intelligence (AI) Perguruan tinggi: Tantangan menghadapi Sustainable Development Goals dan Disrupsi Global"

Fakultas Sains dan Teknologi, Univeristas PGRI Silampari

Lubuklinggau, 16 Juni 2025

---

### ***Systematic Literature Review: Inovasi E-LKPD Berbasis Flipbook Bertema Wisata Lokal untuk Pembelajaran Matematika Kontekstual***

**Azka Nur Azifah<sup>1</sup>, Idul Adha<sup>2</sup>, Anna Fauziah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha Kelurahan Air Kuti, Kota Lubuklinggau,

e-mail: <sup>1</sup>azkaazifah325@gmail.com; <sup>2</sup>iduladha@unpari.ac.id;

<sup>3</sup>annafauziah21@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penggunaan bahan ajar dalam melakukan proses pembelajaran sangatlah menentukan keefektifan belajar, karena bahan ajar merupakan bahan utama dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Adapun tujuan dari *review* ini adalah untuk mengkaji hasil penelitian yang telah menginovasi pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* dengan tema wisata lokal dalam pembelajaran matematika. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data-data dilakukan dengan mengumpulkan artikel terindeks nasional dan internasional yang diterbitkan pada lima tahun terakhir. Artikel yang digunakan sebanyak 10 artikel yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan, diperoleh dari *Google Scholar* dan *Scopus*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya dibutuhkan pengembangan LKPD berbasis *flipbook* digital interaktif pada kearifan lokal ataupun wisata lokal, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan dengan lingkungan siswa, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara menyeluruh.

**Kata kunci:** E-LKPD, *Flipbook*, Wisata Lokal, Pembelajaran Matematika Kontekstual.

#### **Pendahuluan**

Matematika merupakan mata Pelajaran yang sangat penting, karena hampir setiap aspek kehidupan memerlukan penerapan konsep-konsep matematika (Adha et al., 2025). Rendahnya minat belajar matematika serta kurangnya kepercayaan diri siswa saat mengerjakan soal di papan tulis, diperkuat dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang efektif dan variatif, mengakibatkan pembelajaran matematika kurang menarik bagi siswa (Sapitri et al., 2022). Melihat adanya masalah tersebut, maka diperlukan adanya inovasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Perkembangan teknologi saat ini sangat membawa pengaruh yang besar dalam berbagai bidang disektor kehidupan tidak terkecuali pada dunia pendidikan (Alviana et al., 2024). Di era digital, pembelajaran matematika perlu dikemas secara inovatif agar lebih menarik dan berkaitan langsung dengan pengalaman nyata siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual, yang menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini didukung oleh temuan (Maulida et al., 2025) yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis kontekstual secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keyakinan diri matematis siswa. Seperti yang diungkapkan oleh (Adha et al., 2024) bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat mendukung potensi pada diri siswa yakni dalam

perkembangan cara berfikir akan menjadi lebih kritis secara matematis, penguasaan pengetahuan yang lebih tinggi, serta keterampilan dalam matematika.

Kemajuan teknologi saat ini telah menjadikan E-LKPD sebagai salah satu alternatif inovatif yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu elemen penting dalam kegiatan pembelajaran (Nurlailliyah et al., 2024). Penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sekaligus mendukung kemandirian siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian (Indriani et al., 2022) mengungkapkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan dengan berbantuan *Liveworksheets* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP terhadap konsep segiempat dan segitiga.

Penggabungan teknologi *flipbook* dalam E-LKPD menghadirkan pengalaman belajar yang lebih *visual* dan interaktif. Hal ini didukung oleh pendapat (Kusumawardani & Wibawa, 2024), bahwa *flipbook* dapat menjadi alat yang efektif untuk berbagi ide dan menciptakan hasil proyek yang menarik secara *visual*. Format *flipbook* yang menyerupai buku fisik dengan menggunakan animasi yang menarik, mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Hal yang sama juga diungkapkan oleh (Kusumawati et al., 2024), desain tampilan *flipbook* mirip dengan wujud buku aslinya, yang ketika diklik maka halaman akan berubah dengan gestur seolah-olah membuka lembaran kertas yang didukung dengan bunyi audio layaknya membuka buku. Aplikasi *flipbook* ini dapat menunjang pembelajaran dikarenakan aplikasi ini tidak terpaku pada tulisan saja (Gumelar et al., 2022). Seperti yang diungkapkan oleh (Rahayu et al., 2021) *flipbook* dapat dilengkapi dengan teks, video, animasi dan juga suara.

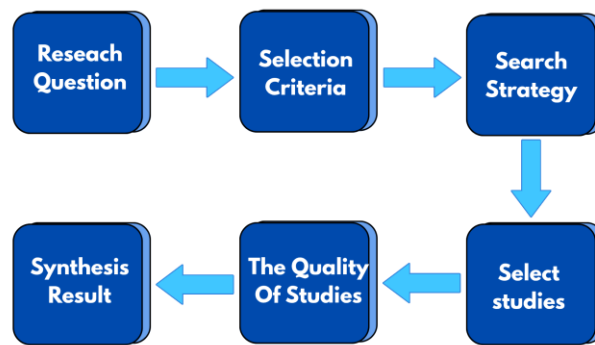
Dengan menghadirkan tema wisata lokal dalam E-LKPD, pembelajaran matematika akan menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan pengalaman sehari-hari yang ada di sekitar siswa, sehingga mempermudah proses pemahaman materi. Pendapat ini sejalan dengan yang diungkapkan (Adha et al., 2024), dengan menghubungkan studi geometri dengan tempat lokal yang familiar dan penting, siswa lebih cenderung tertarik pada subjek tersebut dan menyadari relevansinya di luar kelas. Pendekatan ini selaras dengan prinsip Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) yang mengutamakan pada penggunaan konteks nyata dalam pembelajaran matematika. Pernyataan ini di perkuat oleh fakta bahwa LKPD yang dikembangkan dengan pendekatan PMRI memanfaatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, sehingga menunjukkan bahwa matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari (Mayangsari & Sukasno, 2024). Keberhasilan pendekatan ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan (Krismawati & Nuryadi, 2022), melalui pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* dengan pendekatan PMRI, yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Oleh karena itu tujuan *review* ini adalah untuk mengkaji hasil penelitian yang telah menginovasi pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *flipbook* dengan tema wisata lokal dalam pembelajaran matematika.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) melalui serangkaian tahapan seperti identifikasi, telaah, evaluasi, hingga penarikan kesimpulan dari berbagai hasil penelitian yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahapan *Systematic Literature Review* ditampilkan pada gambar 1.

Langkah awal dalam *Systematic Literature Review* (SLR) adalah merumuskan *research question* untuk memastikan arah kajian. Pertanyaan dalam *review* ini adalah: Bagaimana efektivitas penggunaan media *flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran menurut studi-studi terdahulu?



Gambar. Alur penelitian *Systematic Literature Review*

Tahap kedua adalah melakukan proses seleksi atau memilah jurnal yang akan direview berdasarkan kriteria *inklusi* (E-LKPD berbasis *flipbook* bertema wisata lokal, jurnal terindeks SINTA, non-SINTA, atau *Scopus*, terbit pada tahun 2020-2025) dan *eksklusi* (tidak relevan atau terbit sebelum 2020).

Tahap ketiga yaitu strategi pencarian (*search strategy*), dilakukan dengan memilih kata kunci relevan dan sumber terpercaya seperti *Google Scholar* dan *Scopus*, menggunakan kata kunci seperti E-LKPD, *flipbook*, wisata lokal, pembelajaran matematika kontekstual.

Tahap keempat atau *select studies* dalam proses penelitian. Hasil dari penelusuran terdapat 30 artikel yang berkaitan dengan topik penelitian ini dan dipilih 10 artikel yang relevan dengan penelitian yang berkaitan berdasarkan kata kunci penelitian.

Tahap kelima yaitu *the quality of studies* setiap artikel yang lolos seleksi sebelumnya dievaluasi secara menyeluruh untuk menilai kualitasnya. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa pendekatan metodologis dalam masing-masing artikel sesuai dengan kriteria ilmiah yang berlaku dan relevan dengan arah *review* yang telah dirumuskan.

Pada tahap terakhir yaitu *sintesis result* di mana artikel-artikel yang telah melalui proses evaluasi akan disajikan dalam bentuk tabel. Tabel ini memuat sebuah informasi penting seperti nama penulis, judul penelitian, *inklusi* serta hasil *review* dari masing-masing jurnal.

Dari beberapa penelitian mengenai E-LKPD berbasis *flipbook* bertema wisata lokal ditemukan beberapa hasil dari masing-masing penelitian.

**Hasil dan Pembahasan**

Data hasil *review* yang dimasukkan dalam kajian *literature* ini yaitu artikel yang memenuhi kriteria *inklusi*. Proses pencarian sumber jurnal dilakukan melalui *Google Scholar* dan *Scopus* dengan menggunakan kata kunci seperti E-LKPD, *flipbook*, wisata lokal, pembelajaran matematika kontekstual. Saat telah melakukan *select studies* penulis mendapatkan 30 artikel, akan tetapi saat dilihat dari judul, isi dan hasil pembahasan, hanya 10 artikel yang dinilai relevan dan sesuai dengan fokus kajian. Berikut tabel yang menyajikan berdasarkan kriteria *inklusi* pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Synthesis Result Artikel

Nama Peneliti & tahun publish	Judul penelitian	Inklusi	Hasil Review
(Kusumayanthi et al., 2024)	Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Nusa Penida Pada Materi Teks Negosiasi Kelas X	Sinta 2	LKPD dengan basis kearifan lokal dapat mempermudah siswa dalam mengeksplorasi sejarah dan juga wisata yang ada di sekitarnya, dari hasil penelitian LKPD

			terklasifikasi sangat praktis, valid dan efektif dalam pembelajaran matematika karena memiliki presentasi 97,4%.
(Adha & Refianti, 2021)	Potential Effects of Developing Student Worksheets Based on the Context of Lubuklinggau Main Subject in Class VII	Scopus	Pengembangan LKS berbasis <i>flipbook</i> dilakukan dengan model 4D yang dimodifikasi melalui uji coba kelompok kecil dan besar. Hasilnya LKS yang sudah dikembangkan memiliki potensi efek positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Konteks lokal terbukti membantu siswa memahami konsep matematika, sehingga guru disarankan membuat bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.
(Fayola et al., 2022)	Electronic Module Based on Local Wisdom of Mangrove Ecotourism Using Profession 3D Pageflip for Elementary Schools	Non Sinta	Penelitian ini mengembangkan modul elektronik berbasis ekowisata Mangrove Pangkal Bambu dengan validitas tinggi. Penggunaan teks gambar animasi dan video sangat dimaksimalkan. Hasil penilaian menunjukkan aspek kebahasaan dan media masing-masing memperoleh skor rata-rata 4,28 dan 4,58, dengan kelayakan keseluruhan 4,49, semuanya tergolong sangat layak. Respon siswa dari keterbacaan yang baik bagi siswa rata-rata keseluruhan 3,92 kategori baik.
(Rahma, 2025)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis <i>Flipbook</i> pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bangko	Non sinta	Berdasarkan instrumen pengumpulan data, LKPD memperoleh hasil penilaian kelayakan yang menunjukkan hasil sangat baik, dengan persentase jawaban dari instruktur sebesar 98,7% dan rata-rata jawaban peserta didik sebesar 94,5%.
(Niam et al., 2022)	Inovasi Pengembangan	Non Sinta	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> yang dilakukan sebanyak dua

	<i>Flipbook</i> E-LKPD Berpendekatan Etnomatematika Materi Bangun Datar pada Kelas IV Sekolah Dasar		kali bertujuan untuk meningkatkan hasil <i>posttest</i> di mana diperoleh hasil <i>posttest</i> yaitu 90,3 dengan kriteria baik sekali. Penggunaan elemen dalam penelitian ini yaitu foto atau gambar yang disediakan melalui E-LKPD.
(Friska et al., 2020)	Pengembangan E-LKPD dengan 3D <i>PageFlip</i> Profesional Berbasis <i>Problem Solving</i> pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar	Sinta 5	Penelitian ini merupakan bentuk desain karya inovatif dengan menggunakan LKPD bertema lingkungan sahabat kita yang disajikan dalam format 3D <i>PageFlip</i> Profesional, dan telah dinyatakan efektif. Keefektifan ini didukung oleh hasil persetujuan terhadap LKPD yang mencakup aspek kelayakan konten, kelayakan tampilan (build), dan komponen bahasa.
(Sa'diah et al., 2021)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Matematika SMP	Sinta 4	LKPD berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan pada materi SPLDV berhasil dikembangkan dan divalidasi dengan skor rata-rata 84,06%. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD tersebut valid dan layak digunakan untuk membantu siswa memahami matematika secara lebih kontekstual dan menarik.
(Lake et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa	Sinta 4	Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran <i>Flipbook</i> cerita rakyat Nusa Tenggara Timur yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan literasi budaya siswa SD. Dengan model pengembangan 4D, produk divalidasi oleh para ahli dan guru dengan skor rata-rata 91%, serta mendapat respon positif dari siswa dengan skor 96,64%.
(Nirmala Masamah, 2024)	& Efektivitas Penggunaan E-Modul Pembelajaran	Non Sinta	E-Modul pada pembelajaran matematika kontekstual berbasis wisata

	Matematika Kontekstual Berbasis Potensi Wisata Kayutangan dalam Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa	Kampung Heritage Kajoetangan efektif meningkatkan kepedulian lingkungan siswa SMPN 13 Kota Malang. Hasil uji T-Independen juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan, dengan nilai posttest eksperimen (123,34) lebih tinggi dari kontrol (74,45). Ini membuktikan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis lokal tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap peduli lingkungan siswa.
(Farhatin et al., 2020)	Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa SMP Kelas VIII	Sinta 3 Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar matematika berbasis kearifan lokal karena masih minimnya ketersediaan bahan ajar sejenis. Pengembangan ini dilakukan pada materi Persamaan Linier Dua Variabel. Dari hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan yang sangat baik dengan skor 80% dari ahli materi dan 85% dari ahli media. Respon siswa juga sangat baik dengan persentase 81%, sehingga bahan ajar ini dinyatakan layak digunakan.

Dari *review* terhadap 10 jurnal yang relevan pada tabel 1 didapat bahwa sudah banyak pengembangan bahan ajar dengan konteks pada wisata lokal atau kearifan lokal, baik menggunakan LKPD, E-LKPD maupun E-Modul. Meskipun banyak penelitian mengenai pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal dengan menggunakan aplikasi digital, seperti menggunakan model *Research and Development* (R&D), yang menunjukkan hasil yang sangat baik dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal menunjukkan validitas, kepraktisan dan efektifitas yang tinggi (skor hingga 97,4%) karena membantu siswa mengeksplorasi konteks lokal. Ini sejalan dengan teori *Contektual Teaching and Learning* (CTL), yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa agar pembelajaran menjadi lebih berarti (Lotulung et al., 2018). *Flipbook* digital yang dikembangkan menggunakan model R&D dengan 4D melalui uji coba kelompok kecil dan besar, kemudian memaksimalkan penggunaan teks, animasi, video dan gambar. Pendekatan ini selaras dengan *Cognitive of Multimedia Learning* dari (Mayer, 2014) yakni pemrosesan pada dua saluran (*visual* dan *verbal*), kapasitas terbatas dan pemrosesaan aktif. Data empiris memperkuat hal tersebut: skor kelayakan media (4,58%), bahasa (4,28%), persetujuan instruktur (98,7%) dan siswa (94,5%), serta peningkatan hasil

*posttest* hingga 90,3. Selain pemahaman kognitif, penggunaan media berbasis local juga menumbuhkan kesadaran budaya dan lingkungan siswa. Dengan demikian gabungan teori CTL dan multimedia learning membentuk kerangka yang sangat efektif untuk mengembangkan E-LKD berbasis kearifan lokal. Desain digital interaktif ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga meningkatkan motivasi, pemahaman konseptual, dan literasi lingkungan melalui pembelajaran matematika kontekstual.

Namun ada beberapa hal kesenjangan pada hasil *review* jurnal-jurnal ini yaitu Pertama sebagian besar penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dengan cakupan materi yang sempit keterbatasan pada jenjang dan topik matematika, banyak penelitian difokuskan pada SD dan materi dasar. Belum banyak yang mengembangkan E-LKPD digital berbasis lokal untuk topik yang lebih abstrak di jenjang SMP/SMA, seperti statistic atau kalkulus dasar. Keterbatasan *generalisasi* hasil penelitian. Sehingga hasilnya belum dapat dilanjutkan untuk berbagai kondisi sekolah, jenjang pendidikan atau karakteristik siswa di daerah lain. Kedua, sebagian besar instrumen evaluasi yang digunakan hanya berfokus pada aspek kognitif (pemahaman konsep matematika) dan afektif (respon atau minat siswa), sementara aspek penting lainnya seperti literasi budaya, penguatan karakter, serta *scientific literacy* belum banyak disentuh secara *eksplisit*. Ini menunjukkan kurangnya instrumen berbasis kerangka literasi. Evaluasi pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga mencakup aspek afektif dan konatif, termasuk nilai, sikap, budaya dan katakter (Chappuis, 2005). Evaluasi yang baik harus mencakup ranah pengetahuan(*know*), sikap(*feel*), perilaku(*do*). Bertujuan untuk mendukung perkembangan kompetensi utuh peserta didik. Ketiga, sejumlah penelitian tentang potensi budaya lokal telah berhasil mengidentifikasi nilai-nilai etnomatematika, memang berhasil mengembangkan bahan ajar etnomatematika rumah adat sebagai modul, tetapi masih dalam tahap pengembangan bahan ajar, bukan berupa LKPD lengkap yang telah diujicobakan secara sistematis dalam kelas dan dievaluasi penerapannya. Meskipun penelitian-penelitian terdahulu berhasil mengembangkan modul dan LKPD berbasis etnomatematika dari rumah adat, mereka masih berada pada tahap validasi awal, fokus pada pengembangan dan uji validitas/praktikalitas tanpa pelaksanaan uji coba sistematis dan evaluasi penerapan dalam skala kelas yang pelaksanaan uji coba sistematis dan evaluasi penerapan dalam skala kelas yang memadai, sebagaimana dijelaskan dalam model ADDIE atau Plomp. Model ADDIE (*Analysis, Design, Developmnt, Implementation, Evaluation*) menegaskan bahwa suatu bahan ajar baru dapat dikatakan dimanfaatkan secara menyeluruh apabila telah melalui tahap implementasi dan evaluasi secara sistematis. Namun, hingga kini masih sedikit penelitian yang melanjutkan pengembangan bahan ajar tersebut menjadi LKPD yang terstruktur dan benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas (Thim-Mabrey, 2006)

Dari berbagai kesenjangan tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan inovasi berupa pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* digital bertema wisata lokal atau kearifan lokal yang dirancang secara kontekstual dan terintegrasi dengan pendekatan etnomatematika. Penggunaan teknologi *flipbook* memungkinkan penyajian materi secara *visual*, dinamis, dan mudah diakses oleh peserta didik, serta mampu membangun keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, pengembangan ini perlu dilengkapi dengan instrumen yang mampu mengukur aspek literasi, seperti kemampuan merumuskan masalah kontekstual, membuat model matematika, serta menafsirkan dan mengevaluasi hasil secara bermakna. Dengan demikian, tujuan *review* ini, yaitu untuk mengkaji sejauh mana jurnal-jurnal sebelumnya telah menginovasikan E-LKPD berbasis *flipbook* bertema wisata lokal dalam pembelajaran matematika, sekaligus menemukan arah pengembangan selanjutnya, dapat memberikan dasar yang kuat bagi penelitian lanjutan yang lebih komprehensif dan berdampak nyata dalam pembelajaran di kelas.

## Kesimpulan

Pengembangan E-LKPD berbasis *flipbook* dengan tema wisata lokal atau kearifan lokal memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika kontekstual. Format *flipbook* memberikan pengalaman belajar yang *visual*, interaktif dan mudah diakses karena menggunakan elektronik dengan jaringan internet, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Selain itu, pendekatan berbasis konteks lokal dan etnomatematika terbukti mampu menjadikan materi lebih relevan dengan kehidupan siswa. Namun demikian masih ditemukan adanya kesenjangan seperti, penelitian yang terbatas hanya satu sekolah atau topik tertentu, dominannya aspek kognitif dalam evaluasi, serta belum maksimalnya integrasi kerangka literasi dalam instrumen penilaian. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan E-LKPD *flipbook* yang lebih komprehensif dan terstruktur, serta dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang mengukur literasi budaya dan matematika. Upaya ini diharapkan dapat mendukung tercapainya pembelajaran matematika yang bermakna, relevan, dan berorientasi.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ke depan perlu memperluas cakupan studi dan mengembangkan E-LKPD *flipbook* dengan struktur yang lebih sistematis. Evaluasi juga sebaiknya mencakup literasi budaya dan matematika, tidak hanya aspek kognitif. Penting pula menyusun instrument yang valid dan melibatkan guru serta siswa dalam pengembangannya. Dengan Langkah ini, penelitian selanjutnya dapat menghasilkan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, relevan, dan bermakna yaitu pembelajaran yang dapat membangun pemahaman mendalam, mengaitkan konsep dengan khidupan nyata, serta mendorong siswa unutm menerapkan pengetahuan secara nyata dalam kesehariannya.

## Daftar Pustaka

- Adha, I., & Refianti, R. (2021). Potential effects of developing student worksheets based on the context of Lubuklinggau main subject in class VII. *Journal of Physics: Conference Series*, 1731(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1731/1/012038>
- Adha, I., Refianti, R., Fauziah, A., & Luthfiana, M. (2025). *Jurnal Cemerlang*: pengabdian pada masyarakat pelatihan media pembelajaran menggunakan jurnal cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat. 7(2), 455-462.
- Adha, I., Zulkardi, Putri, R. I. I., & Somakim. (2024). A Learning Trajectory for Surface Area Concept with the Context of the Tourist Destination Bukit Sulap. *Mathematics Education Journal*, 18(3), 409–430. <https://doi.org/10.23107/jpm.v18i3.pp409-430>
- Adha, I., Zulkardi, Putri, R. I. I., & Somakim. (2024b). When designer meets local culture: The promising learning trajectory on the surface area of polyhedron. *Journal on Mathematics Education*, 15(3), 945–960. <https://doi.org/10.22342/jme.v15i3.pp945-960>
- Alviana, M., Sukmawati, A., & Amalia, R. (2024). Pengembangan E-Modul Konteks Lahan Basah Menggunakan *Flipbook* Pada Materi Persamaan Kuadrat Kelas Ix. *JurmadiKta*, 4(1), 63–72. <https://doi.org/10.20527/jurmadiKta.v4i1.2271>
- Chappuis, S. &. (2005). *Introduction to Student-Involved*.
- Fadia Rahma, W. P. S. (2025). pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di sekolah menengah atas negeri 2 bangko. 2(1)
- Farhatin, N., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.2082>
- Fayola, A. D., Octa, R., Saputro, D., Dermawan, H., & Nugroho, M. T. (2022). Electronic module based on local wisdom of mangrove ecotourism using professional 3d pageflip for elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 110–123.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2020). Pengembangan e-LKPD dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Problem Solving pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3200–3206.

- <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Gumelar, A., Sitompul, S. S., & Hamdani, H. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Flip PDF Professional Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1412–1417. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.709>
- Indriani, S., Nuryadi, Marhaeni, N. H., & Kurniati, R. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3959–3966.
- Krismawati, E., & Nuryadi. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan Pmri Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Nubin Smart Journal*, 2(4), 99–107. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Kusumawardani, N., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Project Based Learning Terintegrasi *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKN di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2436–2447.
- Kusumawati, W., Purwosetiyono, F. D., & Handayani, S. H. R. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 156–166. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.484>
- Kusumayanthi, M. Y., Rasna, I. W., & Paramarta, I. K. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Nusa Penida pada Materi Teks Negosiasi Kelas X. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1127–1138. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.980>
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Lotulung, C. F., Ibrahim, N., & Tumurang, H. (2018). Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning (CTL) for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(3), 37–46.
- Maulida, N., Syamsuddin, Z., & Hayati. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual yang Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Educator Development Journal*, 3(2), 1–15.
- Mayangsari, J., & Sukasno. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis PMRI Materi Pecahan dengan Menggunakan Konteks Wisata Taman Bregam. 6(2), 264–272.
- Mayer, R. E. (2014). Research--Based Principles for Designing Multimedia Instruction Overview of Multimedia Instruction. *Acknowledgement and Dedication*, 1–12. [http://hilt.harvard.edu/files/hilt/files/background\\_reading.pdf](http://hilt.harvard.edu/files/hilt/files/background_reading.pdf)
- Niam, A. F., Putri, L. I., & Rinjani, E. D. (2022). Inovasi Pengembangan *Flipbook* E-Lkpd Berpendekatan Etnomatematika Materi Bangun Datar Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 20.
- Nirmala, H. L., & Masamah, U. (2024). Efektivitas Penggunaan E-Modul Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Potensi Wisata Kayutangan dalam Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Siswa. 4(1), 185–195.
- Nurlailiyah, S., Mawartiningsih, L., & Wulandari, T. S. H. (2024). *Uji validitas E-LKPD berbasis kearifan lokal pada materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis*. 4(2), 16-20
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>
- Sa'diah, H., Karim, K., & Suryaningsih, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Matematika SMP. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(2), 54.

---

<https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i2.4097>

Sapitri, M., Fauziah, A., & Friansah, D. (2022). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Pada Kelas Vii Smpn 11 Rejang Lebong. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(2), 259–270.

<https://doi.org/10.31540/jpp.v16i2.1977>

Thim-Mabrey, C. (2006). Sprachwandel in übersetzungsbearbeitungen zwischen 1846 und 1999. *Neuphilologische Mitteilungen*, 107(3), 361–373.