

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk Siswa Kelas V SDN 2 Sakra

¹Suhaemi, ¹Sukri, ¹Moh. Irawan Zain

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: suhaemiemy68@gmail.com

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak yang layak dan praktis digunakan untuk siswa kelas V SDN 2 Sakra. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sakra dengan subjek penelitian siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru, serta angket respon siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan dan kepraktisan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa daerah Sasak) dalam penyajian cerita, yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sekaligus melestarikan bahasa daerah sebagai bagian dari pembelajaran kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak memperoleh validasi dari ahli media sebesar 95,78% (sangat layak), validasi ahli materi sebesar 94,67% (sangat layak), respon guru sebesar 96,62% (sangat praktis), respon siswa skala kecil sebesar 90,95% (sangat praktis), dan respon siswa skala besar sebesar 86,94% (sangat praktis). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, produk ini dapat membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal melalui kegiatan membaca dan memahami cerita rakyat.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Buku Cerita Bergambar, Kearifan Lokal Sasak, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

How to Cite: Suhaemi., Sukri., & Zain, M. I. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk Siswa Kelas V SDN 2 Sakra. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1594-1608 <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3535>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3535>

Copyright© 2025, Suhaemi et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses ini tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan memaknai informasi yang diberikan guru. Menurut Fajriah, Sadih, dan Setiabudi (2022), pembelajaran mencakup hubungan timbal balik antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariani et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu

secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Renza, 2021). Keempat keterampilan tersebut menjadi bekal dasar yang harus dimiliki peserta didik karena berpengaruh pada kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran lain. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia sering menghadapi kendala, terutama dalam hal minat siswa yang rendah terhadap kegiatan membaca dan menulis. Salah satu faktor penyebabnya adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak kontekstual, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai sarana perantara untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa agar materi lebih mudah dipahami. Nurrita (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu memperjelas informasi dan membuat proses belajar lebih efektif serta efisien. Pratiwi dan Meilani (2018) juga menjelaskan bahwa media yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun kenyataannya, guru di sekolah dasar masih jarang menggunakan media secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Sakra yaitu Ibu Maria Aprilia S.Pd. Ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket pemerintah, belum ada upaya yang maksimal untuk mendekatkan materi dengan konteks kehidupan siswa, serta belum digunakan media yang mampu menarik minat belajar mereka. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang bersemangat, cepat merasa bosan, dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang mendalam.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak. Buku cerita bergambar merupakan media yang memadukan teks dan ilustrasi sehingga lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Marinda, 2020). Dengan menambahkan nilai-nilai kearifan lokal Sasak, media ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga menanamkan nilai moral, memperkuat identitas budaya, dan mengenalkan siswa pada warisan budaya daerah mereka. Sari et al. (2019) menyatakan bahwa buku cerita anak berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar dengan integrasi kearifan lokal Sasak relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saputra, Nisa dan Jiwandhono (2022) menunjukkan bahwa Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB dinyatakan layak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rizkiawan, Khair, dan Dewi (2022) menunjukkan bahwa kriteria penilaian media yang digunakan di sekolah termasuk kategori sangat bagus terhadap media yang dikembangkan. Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sabillah et al., (2025) menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan rata-rata 87,5%. Media dinilai sangat

praktis dengan nilai 95,8% dari uji coba satu-satu, nilai uji coba kelompok kecil 90,5%, uji coba kelompok besar dan respon guru dengan nilai rata-rata 89,6%. Uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (2-sided p) $0,002 < 0,05$ dan skor N-Gain sebesar 0,68 untuk kelas eksperimen (kategori sedang) serta 0,03 untuk kelas kontrol (kategori rendah). Dengan demikian, media buku cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Gugus 2 Pekat. Walaupun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan satu bahasa, yaitu bahasa Indonesia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian buku cerita bergambar yang menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa daerah Sasak. Pendekatan bilingual ini memiliki nilai strategis baik dari segi pedagogis maupun kultural. Dari sisi pedagogis, penggunaan dua bahasa dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap isi cerita karena mereka terbiasa membaca dengan bahasa nasional sekaligus bahasa daerah. Dari sisi kultural, penggunaan bahasa Sasak dalam media pembelajaran menjadi upaya konkret dalam melestarikan bahasa daerah yang kini semakin tergerus oleh perkembangan zaman. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah yang belum disentuh oleh penelitian sebelumnya, yakni integrasi pembelajaran bahasa dengan pelestarian budaya melalui media bilingual. Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dengan keterbatasan media yang tersedia di sekolah. Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya inovasi media pembelajaran menjadi titik awal yang mendorong perlunya solusi berupa pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak. Integrasi unsur budaya lokal dalam cerita diharapkan mampu menghubungkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pengalaman nyata siswa, sekaligus menumbuhkan rasa cinta budaya daerah. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi fungsi pedagogis sebagai sarana pembelajaran bahasa, tetapi juga fungsi psikologis untuk meningkatkan motivasi belajar, dan fungsi kultural untuk memperkuat identitas budaya Sasak. Dari kerangka berpikir ini dirumuskan bahwa penelitian perlu dilakukan untuk menghasilkan media yang layak dan praktis, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada upaya mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang memuat kearifan lokal Sasak untuk siswa kelas V SDN 2 Sakra. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk menggambarkan tahapan prosedural dalam proses pengembangan, mengetahui tingkat kelayakan produk melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta menilai tingkat kepraktisan melalui respon guru dan siswa. Produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana kontekstual yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman literasi, dan melestarikan budaya Sasak melalui kegiatan membaca dan memahami cerita rakyat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dick & Carry (dalam Rahman et al., 2022) mengungkapkan bahwa model ADDIE adalah salah satu model

penelitian yang bersifat sistematis, dikarenakan model ini menyusun secara terurut kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk pemecahan masalah pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE menurut Dinatha & Kua (2019) sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap pertama adalah analisis (*analysis*) yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Sakra mengenai penggunaan media, analisis karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, analisis kurikulum berupa capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, telaah buku guru dan siswa sebagai bahan dasar, serta pemilihan cerita rakyat Sasak yang relevan, yaitu “Legenda Batu Golog”. Output dari tahap ini berupa hasil identifikasi kebutuhan dan pemetaan materi.

Tahap kedua adalah desain (*design*) yang berfokus pada perencanaan bentuk media. Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka isi buku, penulisan naskah cerita, pemilihan ilustrasi, dan perancangan tata letak menggunakan aplikasi Canva. Buku dirancang dalam bentuk A5, full color, berjumlah 40 halaman dengan jilid kawat (*saddle stitching*), memuat cerita rakyat Sasak dalam dua bahasa (Indonesia–Sasak), serta dilengkapi soal latihan. Tahap ini menghasilkan blueprint (rancangan awal) buku cerita bergambar. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), yaitu mewujudkan desain menjadi prototipe buku cerita bergambar. Kegiatan meliputi pembuatan ilustrasi, penulisan teks bilingual, serta pencetakan prototipe menggunakan kertas art paper untuk sampul dan HVS untuk isi. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli, yaitu satu dosen PGSD bidang Bahasa Indonesia sebagai ahli materi dan satu dosen PGSD bidang sebagai ahli media. Ahli materi menilai aspek relevansi, keakuratan, kebahasaan, keterbacaan, dan keterpaduan materi dengan ilustrasi. Ahli media menilai aspek tampilan, penyajian, ilustrasi, dan kualitas bahan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum diujicobakan.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) yang bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas kepada 6 siswa kelas V untuk menilai keterpahaman awal dan daya tarik buku, serta uji coba lapangan kepada 22 siswa kelas V SDN 2 Sakra untuk menilai kepraktisan media secara lebih luas. Selain itu, satu orang guru kelas V juga dilibatkan dengan memberikan respon terhadap media. Instrumen respon guru

mencakup aspek isi dan tampilan media, sedangkan respon siswa mencakup aspek kemenarikan cerita, kejelasan ilustrasi, keterpahaman teks, dan kemudahan penggunaan. Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi formatif dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa, sedangkan evaluasi sumatif tidak dilakukan karena penelitian hanya berfokus pada kelayakan dan kepraktisan, bukan pada efektivitas jangka panjang. Evaluasi ini bertujuan untuk merevisi produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang berlokasi di SDN 2 Sakra, Kecamatan Sakra, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Penelitian dilaksanakan dengan melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik, serta uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan 22 peserta didik kelas V dan 1 orang guru kelas V SDN 2 Sakra. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis angket yang digunakan, yaitu angket validasi dan angket respon. Angket validasi ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Sedangkan angket respon ditujukan kepada guru dan peserta didik. Angket validasi ahli materi berisi penilaian meliputi enam aspek yaitu relevansi, keakuratan, komunikatif, berorientasi pada *student centered*, kebahasaan dan keterbacaan. Sedangkan angket validasi ahli media berisi penilaian meliputi tiga aspek yaitu tampilan media, penyajian media, dan bahan. Untuk angket respon guru dan peserta didik berisi penilaian meliputi dua aspek yaitu materi dan media.

Menurut Sugiyono (2023), analisis data kelayakan dan kepraktisan dilakukan menggunakan skala Likert 1-5 dengan kriteria penilaian: 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (tidak setuju), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Selanjutnya, nilai dari responden dihitung dengan rumus rata-rata berdasarkan kriteria penilaian yang dikemukakan Athifah et al. (2022) yakni sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Selanjutnya skor perolehan dianalisis menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabe 1 Kriteria Tingkat Kelayakan dan Kepraktisan Berdasarkan Persentase

| Tingkat Pencapaian (%) | Kriteria |
|------------------------|----------------------------|
| 84% < skor ≤ 100% | Sangat Layak/Praktis |
| 68% < skor ≤ 84% | Layak/Praktis |
| 52% < skor ≤ 68% | Cukup Layak/ Praktis |
| 36% < skor ≤ 52% | Kurang Layak/Praktis |
| 20% < skor ≤ 36% | Sangat Tidak Layak/praktis |

Sumber: Ardhani (2021)

Berdasarkan kriteria pada Tabel 1 produk dapat dikatakan layak/ praktis apabila memenuhi kriteria minimal dalam penerapannya dengan tingkat pencapaian $68\% < \text{skor} \leq 84\%$ atau sangat layak dengan persentase $84\% < \text{skor} \leq 100\%$. Apabila belum memenuhi kriteria maka dapat dilakukan revisi kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak untuk siswa dengan tahapan pengembangan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Berikut ini rincian hasil pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak dalam penelitian pada setiap tahap:

Tahap Analysis (analisis)

Tahap analisis dalam penelitian ini mencakup dua aspek, yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis masalah dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang terjadi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menyebabkan penggunaan media di kelas sangat minim sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung monoton, kurang variatif, dan kurang inovatif. Padahal, guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran (Tahir et al., 2021). Media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak dapat menjadi salah satu alternatif, karena selain menggunakan buku paket, guru juga dapat memanfaatkan media ini sebagai terobosan baru yang bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Asrin (2021) yang menegaskan bahwa inovasi perlu dilakukan secara berkelanjutan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dasar tentang budaya mutu sehingga pelayanan pendidikan dapat berlangsung secara profesional dan terorganisir.

Selanjutnya, analisis kebutuhan peserta didik mencakup dua aspek, yaitu analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum. Analisis karakteristik menunjukkan bahwa siswa memiliki beragam kecenderungan belajar, salah satunya lebih bersemangat ketika buku pembelajaran dilengkapi dengan gambar. Anak sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (Marinda, 2020), sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung atau benda konkret di sekitarnya. Media pembelajaran yang baik tidak hanya meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik, tetapi juga membantu mengatasi kebosanan di kelas (Erfan et al., 2020). Oleh karena itu, pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bermakna dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk meninjau capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang relevan dalam penyusunan buku cerita bergambar. Adapun materi Bahasa Indonesia yang dipilih meliputi unsur intrinsik cerita, kalimat langsung, dan kalimat tidak langsung.

Tahap Design (perancangan)

Tahap desain merupakan tahap perencanaan dan perancangan kerangka bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Menurut Amelia (2018), tahapan desain dilakukan dalam beberapa langkah yaitu:

Menyusun Alur Materi

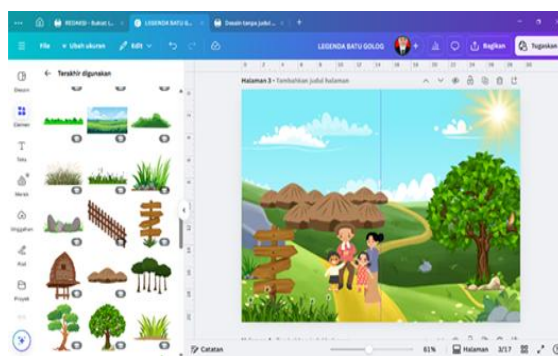
Materi yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya disusun sesuai alur materi berdasarkan sumber buku panduan guru dan buku siswa Bahasa Indonesia Kelas V kurikulum merdeka. Pemetaan alur materi bertujuan agar materi yang dimasukkan di dalam buku cerita bergambar jelas dan berisi poin-poin utamanya saja.

Menyusun naskah cerita

Penyusunan naskah merupakan tahap untuk menuangkan ide cerita ke dalam alur cerita untuk menjadi isi dari buku cerita bergambar. Penyusunan naskah bertujuan untuk mempermudah pembentukan rancangan buku cerita bergambar. Tahapan dalam penyusunan naskah yaitu menentukan cerita dan menentukan gambar-gambar yang akan digunakan pada cerita. Naskah pada pengembangan buku cerita bergambar terdiri dari rancangan cover, redaksi, tampilan kata pengantar, capaian dan tujuan pembelajaran, materi unsur intrinsik cerita dan materi kalimat langsung dan kalimat tidak langsung, pengenalan tokoh, cerita legenda batu golog, pesan moral cerita, latihan soal, sumber materi dan gambar, serta biodata penulis.

Menyusun gambar

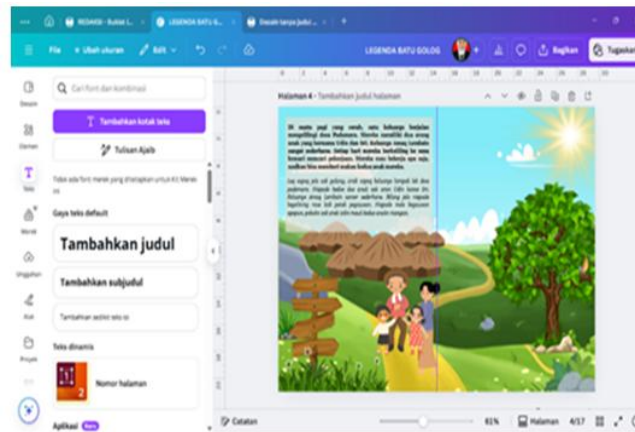
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gambar yang relevan dengan cerita dan penyusunan gambar mulai dari pembuatan layout hingga pewarnaan. Gambar-gambar yang digunakan pada buku cerita bergambar diambil dari sumber gambar yang terdapat pada aplikasi Canva.



Gambar 2. Proses penyusunan gambar

Memasukkan Teks

Jenis font yang digunakan dalam produk adalah Railey, Georgia Pro dan Chunk Five dengan ukuran 19-35,5 untuk cover depan. Font untuk bagian isi dan cover belakang menggunakan Georgia Pro dengan ukuran 12-20. Sedangkan untuk warna tulisan disesuaikan agar kontras dengan latar belakang.



Gambar 3. Proses Memasukkan Teks Membentuk Desain Produk Keseluruhan (Prototype)

Desain tampilan produk dibuat mulai dari cover sampai sumber. Berikut adalah beberapa tampilan desain produk buku cerita secara keseluruhan.



Gambar 4. Cover Depan dan Belakang



Gambar 5. Redaksi dan Kata Pengantar



Gambar 6. Daftar Isi, Capaian dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 7. Materi unsur intrinsik, Materi kalimat langsung dan kalimat tidak langsung



Gambar 8. Tokoh Cerita dan Pesan Moral dalam Cerita



Gambar 9. Cerita Batu Golog



Gambar 10. Latihan Soal



Gambar 11. Biodata Penulis dan Sumber

Tahap *Development* (pengembangan)

Mulyatiningsih (dalam Aeni, 2023) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh karena itu, pada tahap pengembangan ini media buku cerita bergambar yang sudah didesain kemudian dicetak dengan ukuran A5 menggunakan kertas art paper untuk cover dan kertas HVS untuk isi. Jumlah halaman yaitu 40 halaman dan dijilid menggunakan teknik jilid kawat/staples tengah (Saddle Stitching).



Gambar 12. Hasil Cetak Buku Cerita Bergambar

Pada tahap ini juga dilakukan proses validasi, yaitu media yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli sebelum diuji coba. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memberikan saran, masukan, serta kritik terhadap media yang dikembangkan, sehingga dapat direvisi sebelum siap digunakan oleh siswa. Hasil validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

| Ahli | Skor | Persentase | Kriteria |
|-------------|------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 71 | 94,67% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 91 | 95,78% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak, menurut Ardhani (2021) kualifikasi tingkat kelayakan produk dengan persentase $68\% < \text{skor} \leq 84\%$ dikategorikan layak, sedangkan persentase $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ dikategorikan sangat layak. Tingkat kelayakan dilihat dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 94,67%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan revisi berupa perbaikan kesalahan ketik pada materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95,78% dan juga

dikategorikan sangat layak, dengan revisi berupa perbaikan penempatan tulisan agar diletakkan pada ruang kosong. Dengan demikian, secara keseluruhan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak pada muatan Bahasa Indonesia ini dinyatakan sangat layak. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Saputra (2022) yang menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar memperoleh kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Revisi

| Keterangan | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|---|--|--|
| Sebelum revisi, beberapa halaman buku masih terlihat kosong. Setelah revisi, halaman kosong diisi tulisan cerita. |  |  |
| Sebelum revisi, ada beberapa kata dalam kalimat di buku cerita yang mengalami kesalahan penulisan kata. Setelah revisi, kalimat yang salah sudah diubah menjadi kata yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar |  |  |

Tahap Implementation (implementasi)

Pada tahap implementasi, media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dan direvisi diuji coba di lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Uji coba dilaksanakan melalui pembelajaran di kelas dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 siswa. Subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN 2 Sakra. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen angket respon siswa dan guru yang memuat aspek serta indikator-indikator yang dinilai. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Respon Siswa

| Tahap Uji coba | Skor | Persentase | Kriteria |
|-------------------------|-------------|-------------------|-----------------|
| Uji Coba Kelompok Kecil | 382 | 90,95% | Sangat Praktis |
| Uji Coba Kelompok Besar | 1339 | 86,94% | Sangat Praktis |

Menurut Ardhani (2021) kualifikasi tingkat kepraktisan produk dengan persentase $68\% < \text{skor} \leq 84\%$ dikategorikan praktis dan persentase $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ dikategorikan sangat praktis. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 90,95 % (sangat praktis) dan hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar yaitu sebesar 86,94% (sangat praktis) tanpa kritik atau masukan saran kepada peneliti. Adapun hasil respon guru dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Respon Guru

| Skor | Persentase | Kriteria |
|-------------|-------------------|-----------------|
| 63 | 95,78% | Sangat Praktis |

Berdasarkan persentase hasil respon guru terhadap media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak didapatkan hasil 95,78% dengan kriteria sangat praktis.

Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada penelitian kali ini hanya dilakukan evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk dilakukannya penyempurnaan produk. Evaluasi pertama dilakukan pada tahap analisis, yaitu mulai dari menilai dan meninjau kembali materi yang akan digunakan dalam media buku cerita bergambar. Dalam tahapan ini terdapat 2 analisis yang dilakukan yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan peserta didik. Evaluasi kedua yaitu pada tahap design atau perancangan. Pada tahap ini evaluasi dilakukan pada pemilihan materi yang dipelajari peserta didik pada bahan ajar yaitu materi “Cerita fiksi” dalam muatan Bahasa Indonesia kelas V. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan evaluasi dalam tahap perancangan kerangka besar produk mulai dari penentuan tema, alur cerita hingga bentuk dan rancangan produk buku cerita bergambar. Evaluasi ketiga dilakukan pada tahap development atau pengembangan. Pada tahap ini terdapat beberapa evaluasi dan revisi setelah validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Evaluasi keempat dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan 2 skala yakni skala kecil dan besar. Skala kecil dilakukan dengan 6 siswa dan skala besar dilakukan dengan 22 siswa atau seluruh peserta didik dalam kelas V, dalam tahap ini peserta didik menilai produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan dengan mengisi angket yang diberikan. Setelah data dari peserta didik didapatkan, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari dan mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan.

Dalam proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak ini, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah peserta yang terbatas, sehingga hasil kepraktisan belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih

luas. Kedua, durasi pelaksanaan uji coba relatif singkat, sehingga belum dapat menggambarkan konsistensi penggunaan media dalam jangka panjang. Ketiga, penelitian hanya difokuskan pada aspek kelayakan dan kepraktisan, belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, isi buku yang hanya mengangkat satu cerita rakyat yaitu "Legenda Batu Golog" membatasi variasi nilai-nilai budaya Sasak yang dapat ditampilkan. Keterbatasan-keterbatasan ini diharapkan menjadi masukan untuk penelitian lanjutan agar pengembangan media serupa dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan evaluasi yang lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak dengan model ADDIE menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 2 Sakra. Pertama, proses pengembangan telah melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga menghasilkan buku dengan format A5, berwarna penuh, berjumlah 40 halaman, dan memuat cerita rakyat "Legenda Batu Golog" yang dikemas secara bilingual (bahasa Indonesia dan bahasa Sasak). Kedua, hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat layak, baik dari aspek isi, kebahasaan, maupun tampilan. Ketiga, hasil respon guru dan siswa dalam uji coba terbatas maupun uji coba lapangan menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori sangat praktis, karena menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi. Implikasi praktis adalah buku cerita bergambar ini dapat digunakan guru sebagai media alternatif untuk meningkatkan motivasi, keterampilan membaca, dan pemahaman siswa sekaligus memperkenalkan budaya lokal Sasak. Bagi siswa, buku ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Implikasi teoretis adalah hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dan pendekatan bilingual dalam media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan media pendidikan, sehingga memperluas kajian tentang literasi budaya dan bahasa dalam pembelajaran sekolah dasar. Adapun rekomendasi yang diajukan, pertama, bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan buku cerita bergambar ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun muatan lokal, serta mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran aktif. Kedua, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal agar pembelajaran lebih kontekstual. Ketiga, bagi peneliti lain, disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan cerita rakyat Sasak lainnya atau budaya daerah berbeda, serta melakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media ini terhadap hasil belajar siswa secara lebih luas dan jangka Panjang.

REFERENSI

- Aeni, A., Intiana, S. R. H., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik edukasi pada muatan bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2765-2778.
- Amelia, D. J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 6(2), 136-143.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., & Simamora, S. S. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Asrin, dkk. (2021). Pelatihan Implementasi Mutu Berbasis Kearifan Lokal Di Sdn Gugus I Pemenang Lombok Utara. 5(1)
- Athifah, N., Irawan Zain, M., & Ermiana, I. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun". *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Dinatha, N. M., & Kua, M. Y. (2019). Pengembangan modul praktikum digital berbasis nature of science (NOS) untuk meningkatkan higher order thinking skill (HOTS). *Journal of Education Technology*, 3(4), 293-300.
- Erfan, M. dkk. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. 11 (1).
- Fajriah, A. A., Sadih, H., & Setiabudi, D. I. (2022). Penggunaan media pembelajaran pop-up book dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 51-58.
- Marinda, L. (2020). "Piaget dan problematikanya". *Jurnal An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846-1852.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan media gambar berseri pada materi keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445-451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>.
- Rizkiawan, H., Khair, B. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Siswa Kelas IV SDN Gerunung Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(2), 85-94. <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/67>.

- Sabilillah, A. E., Asrin, A., Zain, M. I., & Husniati, H. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Pekat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 789-797.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61-70. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1684>.
- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul media pembelajaran. Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>