

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK UNTUK SISWA KELAS IV SDN I BUWUN MAS

Wulandari Julia Permani¹, Heri Hadi Saputra², Muhammad Sobri³

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ² Jurusan Ilmu Pendidikan, ³
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, ⁴ Universitas Mataram

Wulandarijulia08@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop picture story book media based on local Sasak wisdom that is valid and practical in Indonesian language learning for fourth grade students at SDN I Buwun. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE analysis, design, development, implementation and evaluation development models. The data collection techniques used were validation questionnaires from material experts, media experts and student response questionnaires as well as documentation in the form of photos of the research process at SDN I Buwun Mas. This research was conducted at SDN I Buwun Mas using material and media expert validation sheet instruments as well as student response questionnaires. The results of this research show that picture story book media based on Sasak local wisdom received a percentage of 85% with very valid criteria from material experts, a percentage of 80% with valid criteria from media experts, a percentage of 91.3% with very practical criteria from student responses in the trial. small group, percentage 93.3% with very practical criteria from student responses in large group trials. Therefore, it can be concluded based on the research results that the development of picture story book media based on Sasak local wisdom in class IV Indonesian language learning was carried out through five main stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage and based on the results of data analysis obtained, the picture story book media based on Sasak local wisdom can be declared valid and practical.

Keywords: Story Book, Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak yang valid dan praktis pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SDN I Buwun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa serta dokumentasi berupa foto proses penelitian di SDN I Buwun Mas. Penelitian ini dilakukan di SDN I Buwun Mas dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli materi dan media serta angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak mendapatkan presentase 85% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, presentase 80% dengan kriteria valid dari ahli media, presentase 91,3% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil,

presentase 93,3% dengan kriteria sangat praktis dari respon siswa pada uji coba kelompok besar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dilakukan melalui lima tahapan utama yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi dan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh maka media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak dapat dinyatakan telah valid dan praktis.

Kata Kunci: Buku Cerita, Media

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Menurut UU No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Sedangkan menurut depdiknas dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang SiSdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, Oleh karena itu tenaga pendidik haruslah berusaha mewujudkan dan menciptakan kegiatan pembelajaran

yang menyenangkan untuk peserta didik agar tidak meninggalkan kesan jenuh dan membosankan, serta dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh guru dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mudah difahami oleh peserta didik.

Media yang digunakan saat proses pembelajaran haruslah dibuat dengan melihat minat dan karakteristik. Pada usia sekolah dasar anak lebih suka dengan media yang didalamnya mengandung gambar-gambar dengan banyak warna sehingga anak tidak cepat merasa bosan. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlela Warwey (2018) yang menjelaskan bahwa untuk mengatasi rasa bosan dan kejenuhan siswa, guru sebaiknya menggunakan media bergambar agar

siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran.

Namun dari hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN I Buwun Mas yaitu bapak Sahlan, S.Pd diketahui bahwa guru masih kurang berinovasi dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, terlebih lagi di kelas IV pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia guru masih mengandalkan buku cetak untuk siswa atau lebih dikenal dengan buku pegangan siswa, yang dimana buku cetak pegangan siswa ini lebih banyak mengandung teks-teks sehingga siswa kurang tertarik saat diminta untuk membaca materi pembelajaran. Tarigan (2018) dalam penelitiannya juga telah menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku cetak berupa teks saja membuat siswa kurang semangat dan cepat merasa bosan saat diminta untuk membaca. Maka diperlukan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak untuk siswa kelas IV SDN I Buwun Mas. Digunakan kearifan lokal sasak agar siswa dapat mengenal budaya mereka, Sari, N. dkk (2019) mengatakan buku cerita anak dengan kearifan lokal bisa meningkatkan pemahaman anak tentang

keberagaman budaya. Adapun kearifan lokal menurut Daniah (2016), dalam Bahasa asing kearifan lokal sering diartikan sebagai *local knowledge* (pengetahuan setempat) atau *local genius* (kecerdasan setempat) dan *local wisdom* (kebijaksanaan setempat). Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang jumlah bahan bacaan bergambar yang terdapat di sekolah diketahui bahwa bahan bacaan bergambar di sekolah sebanyak 96 buku dan dari 96 buku bergambar tersebut tidak terdapat buku bergambar dengan kearifan lokal sasak. Buku cerita yang dikembangkan juga haruslah sesuai dengan perkembangan anak agar buku cerita dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Krissandi (2017) menyatakan perkembangan anak merupakan dasar pemilihan dan juga perancangan buku yang paling valid. Adapun perkembangan anak menurut Trimansyah (2020) yaitu perkembangan intelektual (kognitif), perkembangan moral, perkembangan emosi dan personal, dan perkembangan Bahasa. Usia dan tingkat kematangan moral anak menjadi suatu acuan orang tua dan

juga guru dalam memilih serta merancang buku cerita untuk anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak untuk siswa kelas IV SDN I Buwun Mas dan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak yang praktis untuk siswa kelas IV SDN I Buwun Mas.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pada penelitian ini model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dipilih merupakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024. Tempat penelitian ini akan dilakukan di SDN I Buwun Mas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data secara kualitatif yang dilakukan untuk menjabarkan

penilaian atau hasil validasi ahli dan hasil respon peserta didik pada tahapan uji coba, kemudian analisis kuantitatif digunakan dalam menghitung tingkat validasi produk dari akumulasi nilai rata-rata yang diberikan validator ahli serta dalam menghitung pemberian nilai pada angket respon peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, tahapan pengembangan akan melalui 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, Anggio pana (2024) dan Hendri Saputra (2022) juga menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangannya. Setelah semua tahapan pengembangan dilakukan kemudian akan dilakukan dua tahapan pengujian yaitu terdiri dari uji validitas dan uji kepraktisan. Adapun tahapan model penelitian ADDIE yang digunakan sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ada dua analisis yang dilakukan. Analisis yang pertama yaitu analisis bahan bacaan bergambar yang ada di sekolah, dari hasil observasi yang telah dilakukan di SDN I Buwun Mas, bahan bacaan

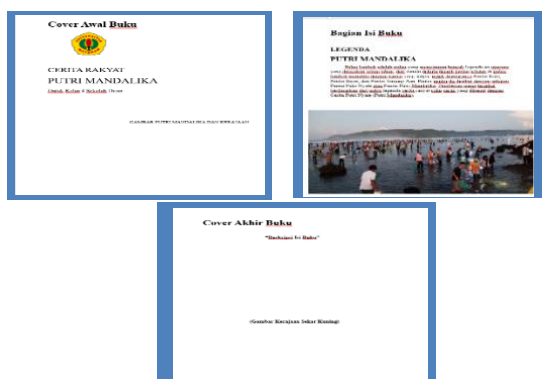
bergambar yang terdapat di sekolah sebanyak 96 buah buku dan buku-buku bergambar tersebut tidak ada yang menggunakan kearifan lokal sasak. Padahal Sari, N. dkk (2019) mengatakan buku cerita anak dengan kearifan lokal bisa meningkatkan pemahaman anak tentang keberagaman budaya. Analisis yang kedua yaitu analisis media yang digunakan disekolah pada muatan bahas Indonesia, berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV yaitu bapak Sahlan, S.Pd diketahui bahwa Pembelajaran muatan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN I Buwun Mas pada materi cerita fiksi dilaksanakan oleh guru tidak menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan buku cetak pegangan siswa yang ada di sekolah. Padahal media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015). Buku cetak pegangan siswa lebih banyak mengandung teks-teks bacaan daripada gambar yang menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang bersemangat saat diminta untuk

membaca ketika proses pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan itu Tarigan (2018) dalam penelitiannya telah menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku cetak berupa teks saja membuat siswa kurang semangat dan cepat merasa bosan saat diminta untuk membaca. Oleh karena itu Buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar perlu dikembangkan karena sebagian siswa lebih tertarik dengan buku yang lebih banyak mengandung gambar dan warna daripada teks, selain itu, mereka juga lebih senang membaca buku cerita bergambar dari pada pelajaran karena kalimatnya mudah dipahami (Rina Purwani, 2020).

2. Design (Desain)

Ada dua tahap yang dilakukan dalam mendesain produk media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak yaitu, pertama menentukan kompetensi dasar dan indikator disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yaitu pada tema 8 daerah tempat tinggalku, pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia materi cerita fiksi, Setelah menentukan kompetensi dasar dan indikator, selanjutnya dilakukan tahap pendesainan media buku cerita

bergambar berbasis kearifan lokal sasak yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat membaca siswa dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik karena membaca adalah kegiatan yang penting agar siswa mampu memahami materi pembelajaran. Abidin dalam Pratiwi (2020) menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi yang ada pada sebuah bahan bacaan. Berikut gambar desain media buku cerita berambar berbsis kearifan lokal Sasak.



Gambar 1. Desain Buku

Berdasarkan gambar 1. diatas dijelaskan pada penyajian media buku cerita bergambar ini didasarkan pada urutan cover awal, bagian isi buku, dan bagian cover akhir buku. Adapun buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak ini menggunakan kertas A5 dan dirancang menggunakan Aplikasi *Mc Word*,

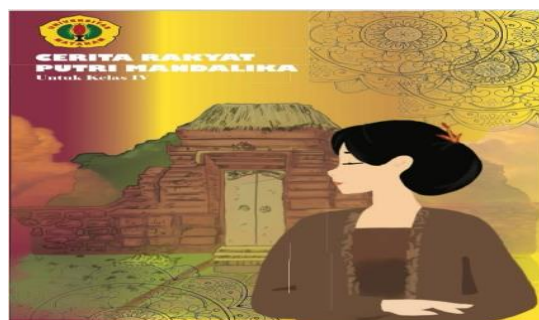
untuk menyusun teks cerita, *Medibang Paint*, untuk membuat gambar, dan *Adobe Indesign* untuk menyatukan teks dan gambar agar berbentuk buku cerita bergambar.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdiri dari tahap pembuatan media buku cerita bergambar yang kemudian memerlukan pemeriksaan dengan memvalidasi produk media buku cerita bergambar kepada ahli media dan materi. Berikut setiap bagian dalam produk media pembelajaran:

1. Cover Awal Buku

Cover awal buku adalah suatu bagian pertama dari media pembelajaran buku cerita bergambar.



Berdasarkan gambar 2. Diatas bagian ini terdiri dari judul buku,

sasaran atau penggunaan buku, dan informasi kelas.

2. Bagian Isi Buku

Isi buku berisi cerita rakyat sasak Putri Mandalika yang tersusun dari teks cerita dengan ilustrasi gambar-gambar yang menarik dan menggambarkan tokoh-tokoh, tempat serta situasi yang ada pada cerita rakyat Putri Mandalika sehingga cerita lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Menurut Munthe & Halim (2019), buku cerita bergambar merupakan buku yang saling berkaitan antara gambar dengan teks menjadi satu kesatuan utuh yang membentuk rangkaian cerita. Adapun isi buku terdapat 18 bagian sebagai berikut:

a. Bagian 1 pada isi buku

Bagian 1 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



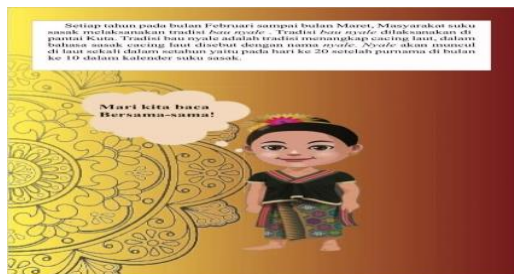
Gambar 3. Bagian 1 Isi Buku

Berdasarkan gambar 3. tersebut, bagian 1 pada isi buku terdiri

dari teks pembukaan berupa asal usul sebutan pantai putri *nyale* atau putri mandalika untuk pantai kuta dengan gambar Masyarakat suku Sasak yang sedang melaksanakan tradisi *bau nyale*.

b. Bagian 2 pada isi buku

Bagia 2 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 4. Bagian 2 Isi Buku

Berdasarkan gambar 4. bagian 2 pada isi buku terdiri dari teks tentang waktu dilaksanakannya tradisi *bau nyale* dengan gambar anak perempuan dengan menggunakan *lambung* (baju adat Wanita suku Sasak) dengan hiasan kepala konde dan *payas*.

c. Bagian 3 pada isi buku

Bagian 3 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 5. Bagian 3 Isi Buku

Berasarkan gambar 5. tersebut, isi buku bagian 3 terdiri dari teks awal cerita dengan gambar suasana jalan masuk menuju kerajaan Sekar Kuning.

d. Bagian 4 pada isi buku

Bagian 4 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:

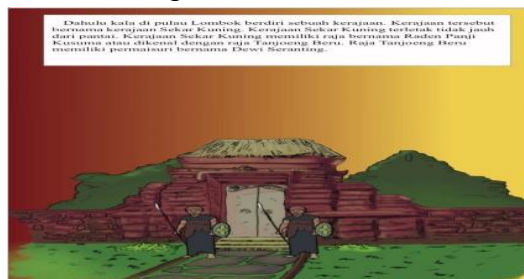


Gambar 6. Bagian 4 Isi Buku

Berdasarkan gambar 6. tersebut, isi buku bagian 4 terdiri dari teks cerita perkenalan tokoh raja dan permaisuri dengan gambar karakter menggunakan baju adat dan aksesoris khas Sasak.

e. Bagian 5 pada isi buku

Bagian 5 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 7. Bagian 5 Isi Buku

Berdasarkan gambar 7. tersebut, isi buku bagian 5 terdiri dari teks cerita perkenalan tokoh Putri Mandalika dengan gambar karakter menggunakan baju adat dan hiasan rambut/kepala khas Sasak.

f. Bagian 6 pada isi buku

Bagian 6 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 8. Bagian 6 Isi Buku

Berdasarkan gambar 8. tersebut, isi buku bagian 6 terdiri dari teks menceritakan masa kecil Putri Mandalika.

g. Bagian 7 pada isi buku

Bagian 7 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:

Gambar 9. Bagian Isi Buku

Berdasarkan gambar 9. tersebut, isi buku bagian 7 terdiri dari teks menceritakan Putri Mandalika saat sudah dewasa dengan gambar karakter menggunakan baju adat dengan aksesoris-aksesoris suku sasak.

h. Bagian 8 pada isi buku

Bagian 8 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 10. Bagian 8 Isi Buku

Berdasarkan gambar 10. tersebut, isi buku bagian 8 terdiri dari teks menceritakan betapa raja dan permaisuri menyayangi Putri Mandalika.

i. Bagian 9 pada isi buku

Bagian 9 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 11. Bagian 9 Isi Buku

Berdasarkan gambar 11. tersebut, isi buku bagian 9 terdiri dari teks menceritakan pria-pria yang datang melamar Putri Mandalika dengan karakter tokoh menggunakan baju adat pria suku Sasak dengan aksesoris khas Sasak.

j. Bagian 10 isi buku

Bagian 10 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 12. Bagian 10 Isi Buku

Berdasarkan gambar 12. tersebut, isi buku bagian 10 terdiri dari teks yang menceritakan raja memberikan keputusan kepada Putri Mandalika dengan gambar karakter menggunakan baju adat suku sasak dengan suasana di dalam kamar.

k. Bagian 11 pada isi buku

Bagian 11 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 13. Bagian 11 Isi Buku

Berdasarkan gambar 13. tersebut, isi buku bagian 11 terdiri dari teks yang menceritakan para pria yang melamar Putri Mandalika berdebat adapun gambar karakter menggunakan baju khas Sasak dan capuq (aksesoris kepala pria suku Sasak).

l. Bagian 12 pada isi buku

Bagian 12 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 14. Bagian 12 Isi Buku

Berdasarkan gambar 14. tersebut, isi buku bagian 12 terdiri dari teks menceritakan Putri Mandalika bingung dalam menentukan pilihannya adapun gambar karakter Putri Mandalika bersemedi.

m. Bagian 13 pada isi buku

Bagian 13 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 15. Bagian Isi Buku

Berdasarkan gambar 15. tersebut, isi bagian 13 terdiri dari teks menceritakan Putri Mandalika meminta semua orang untuk berkumpul di pantai kuta.

n. Bagian 14 pada isi buku



Gambar 16. Bagian 14 Isi Buku

Berdasarkan gambar 16. tersebut, isi buku bagian 14 terdiri dari teks menceritakan Putri Mandalika tiba di pantai kuta adapun gambar karakter Putri Mandalika dan 2 prajurit dengan suasana sore di pantai kuta.

o. Bagian 15 pada isi buku

Bagian 15 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 17. Bagian 15 Isi Buku

Berdasarkan gambar 17. tersebut, isi buku bagian 15 terdiri dari teks yang menceritakan semua orang tegang menunggu Keputusan Putri Mandalika.

p. Bagian 16 pada isi buku

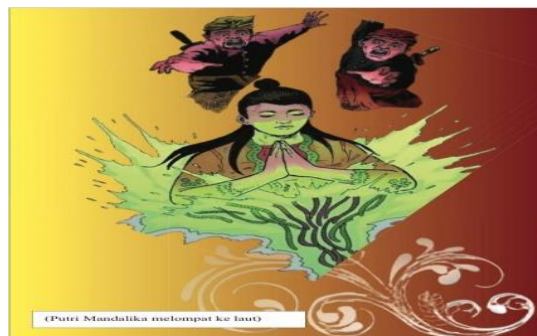
Bagian 16 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:

Gambar 18. Bagian 16 Isi Buku

Berdasarkan gambar 18. tersebut, isi buku bagian 16 terdiri atas teks cerita tentang pengumuman Keputusan Putri Mandalika.

q. Bagian 17 pada isi buku

Bagian 17 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:



Gambar 19. Bagian 17 Isi Buku

Berdasarkan gambar 17. tersebut, isi buku bagian 17 terdiri dari gambar yang mengilustrasikan Putri Mandalika melompat kelaut.

r. Bagian 18 pada isi buku

Bagian 18 pada isi buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak sebagai berikut:

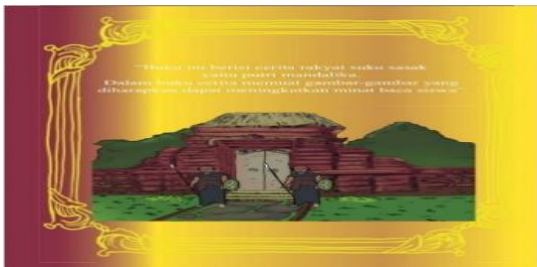


Gambar 20. Bagian 18 Isi Buku

Berdasarkan gambar 20. tersebut, isi buku bagian 18 terdiri dari teks yang menceritakan kesimpulan dari cerita Putri mandalika.

3. Cover Akhir Buku

Cover akhir adalah bagian terakhir dari buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak.



Gambar 21. Cover Akhir Buku

Berdasarkan gambar 21. tersebut, cover akhir buku terdiri dari teks definisi buku cerita bergambar dengan gambar ilustrasi suasana jalan masuk kerajaan dengan 2 karakter prajurit.

Tahap selanjutnya pada pengembangan buku cerita

bergambar yaitu memeriksa kevalidan buku cerita bergambar berbasis kearifan loka sasak dengan melakukan validasi kepada validator ahli materi dan ahli media.

1. Validasi Ahli materi

Validasi tahap pertama dilakukan oleh valiator ahli materi yaitu Bapak Moh. Irawan Zain., S.Pd., M.Pd, untuk menilai kelayakan materi yang terkandung dalam media buku cerita bergambar. Berikut hasil validasi materi dari media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Nilai
Isi	36
Penyajian	18
Karakteristik cerita anak	36
Total Nilai	90

Berdasarkan tabel 1. tersebut, dapat diketahui total skor yang diperoleh berdasarkan uji validasi dari ahli materi 90. Tingkat persentase pencapaian kelayakan produk media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak sebagai berikut:

$$P = \frac{90}{105} \times 100\% = 85,7\%$$

Dari hasil uji validasi materi, didapatkan persentase tingkat validitas produk 85,7% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Terdapat saran perbaikan yaitu pada struktur teks cerita, maka dilakukan perbaikan dengan memperhatikan penggunaan SPOK pada teks cerita.

2. Validasi Ahli Media

Validasi tahap kedua dilakukan oleh valiator ahli media yaitu Bapak Asri Fauzi., S.Pd., M.Pd untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Nilai
Desain cover	16
Tampilan ilustrasi	20
Warna	8
Tipografi	8
Total Nilai	52

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut, dapat diketahui total nilai yang diperoleh berdasarkan uji validasi dari ahli media 52. Tingkat persentase pencapaian kelayakan produk media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak yaitu:

$$P = \frac{52}{65} \times 100\% = 80\%$$

Dari hasil uji validasi media, diperoleh persentase tingkat validitas produk 80% sehingga masuk kategori valid. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu tingkatkan resolusi gambar agar tidak terlihat blur dan pecah-pecah, sehingga dilakukan perbaikan dengan meningkatkan resolusi pada gambar sehingga tidak ada gambar yang terlihat kurang jelas.

Setelah perbaikan dilakukan, maka selanjutnya media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak dapat diuji coba.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk menerapkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak yang telah dikembangkan dan di revisi. Selain menguji kevalidan produk, dalam pengembangan ini juga diuji kepraktisan, apakah produk layak diterapkan pada peserta didik atau tidak (Anjarsari et al., 2020). Ada dua tahap uji coba yaitu:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil akan dilakukan terhadap 6 siswa kelas IV SDN 1 Buwun Mas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Nilai				
	1	2	3	4	5
Hasil Media				70	140
Penggunaan Media				17	33
Jumlah Skor:				87	173
1.213					
Persentase keseluruhan				93,	3%
Kategori	Sangat Praktis				

Berdasarkan tabel 3. tersebut, dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepraktisan tahap 1 (uji coba kelompok kecil) yaitu 274 skor. Adapun persentase tingkat pencapaian kelayakan produk media pembelajaran berdasarkan angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil yaitu:

$$P = \frac{274}{300} \times 100\% = 91,3\%$$

Berdasarkan hasil uji coba tahap pertama diketahui persentase tingkat kepraktisan produk media buku cerita bergambar mencapai 91,3% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Adapun kritik dari siswa yaitu warna huruf yang digunakan gelap sehingga kurang jelas, maka dilakukan perbaikan

dengan menambahkan latar kotak putih pada teks cerita sehingga dapat mudah dibaca oleh siswa.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa kelas IV SDN I Buwun Mas sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Nilai				
	1	2	3	4	5
Hasil Media				19	29
Penggunaan Media				7	5
Jumlah Skor:				26	34
274					
Persentase keseluruhan				91,	7%
Kategori	Sangat Praktis				

Berdasarkan tabel 4. tersebut, dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepraktisan tahap 2 (uji coba kelompok besar) yaitu 1.213. selanjutnya persentase tingkat pencapaian kelayakan produk media pembelajaran berdasarkan angket respon siswa pada uji coba kelompok besar yaitu:

$$P = \frac{1.213}{1.300} \times 100\% = 93,3 \%$$

Berdasarkan hasil uji coba tahap kedua diketahui bahwa persentase tingkat kepraktisan produk media buku cerita bergambar mencapai 93,3% dan masuk dalam kategori sangat praktis.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan metode ADDIE. Adapun Evaluasi yang diterima berdasarkan angket hasil validasi ahli dan siswa bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak ini dapat dikatakan sangat valid dan praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak dilakukan dengan metode pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, implementation, dan Evaluation*. Setelah semua tahapan pengembangan dilakukan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sasak ini dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk kelas IV SDN I Buwun Mas melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon

siswa uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

2. Media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Sasak praktis untuk digunakan dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia materi cerita fiksi berdasarkan dari hasil Uji coba kelompok kecil terhadap 6 siswa yang memperoleh persentase 91,3% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil uji coba kelompok besar terhadap 26 siswa memperoleh persentase 93,3% dengan kategori "sangat praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, steffi dan M. T. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis
- Anggio, P. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran Etnopedagogik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Kurikulum Merdeka Di Sdn Gugus VCakranegara* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.

- Daniah. (2016). Kearifan Lokal (LocalWisdom) Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Hendri, S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Ntb Untuk Menanamkan Nilai Nilai Karakter Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Krissandi, A. D. S. (2017). Merancang Buku Cerita Bergambar Merancang Sebagai Media Membaca Anak Yang Berkarakter. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98–111.
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57-87.
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edurama*, 1-8.
- Purwani, R. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter untuk pembelajaran membaca siswa sd kelas iv. *Jurnal pendidikan bahasa Indonesia*, 8(2), 180-194.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul Media Pembelajaran.
- Tarigan, N. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat baca. *Curere* , 141-150.
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra RI. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Warwey, N. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Rajawali Pers*.