PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DONGENG FABEL DIGITAL BEBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN 101797 DELITUA

Mutia Ramadhani[1], Sutarini[2]

PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Alamat e-mail : [1]mutiaramadhani@umnaw.ac.id, [2]sutarini@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to: (1) develop learning media in the form of a digital fable story book based on the local wisdom of North Sumatra, and (2) test the feasibility of the media. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), However, this study is limited to the Develop stage in accordance with level 1 R&D. The resulting product is a digital fable story book based on the Local Wisdom of North Sumatra. This media is designed using the Canva and FlipBuilder applications, this media contains three fable stories by linking the local wisdom of North Sumatra and the characteristics of the Malay, Javanese, and Karo tribes and is equipped with illustrations, semi-motion animations, and audio. The subjects in this study were media expert validators, material experts, language experts, and learning experts. The validation results showed the following levels of feasibility: media expert validation with a score of 98% (very feasible), material expert validation with a score of 97% (very feasible), language expert validation with a score of 94% (very feasible). validation of learning experts (class teachers) is 98% (very feasible). From the results obtained an average feasibility of 96.75% included in the category of "very feasible". The results of the study indicate that the digital fable story book based on local wisdom of North Sumatra is declared very feasible as an innovative media in learning Indonesian narrative texts for class III while introducing local cultural values.

Keywords: Learning Media, Digital Fable Story Book, Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara, dan (2) menguji kelayakan media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), Namun pada penelitian ini dibatasi hingga pada tahap *Develop* (pengembangan) sesuai deng an level 1 R&D. Produk yang dihasilkan adalah buku dongeng fabel digital berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara. Media ini dirancang dengan menggunakan aplikasi Canva dan *FlipBuilder*, media ini berisi tiga cerita fabel dengan mengaitkan kearifan lokal Sumatera Utara serta ciri khas dari suku Melayu, Jawa, dan Karo serta dilengkapi ilustrasi, animasi semi-gerak, dan audio. Subjek dalam penelitian ini adalah Validator ahli media, ahli

materi, ahli bahasa , dan ahli pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebagai berikut: validasi ahli media yaitu dengan skor 98% (sangat layak), validasi ahli materi yaitu 97% (sangat layak), validasi ahli bahasa yaitu 94% (sangat layak). validasi ahli embelajaran (guru kelas) yaitu 98% (sangat layak). Dari hasil mendapatkan rata-rata kelayakan 96,75% termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dinyatakan sangat layak sebagai media inovatif dalam pembelajaran teks narasi Bahasa Indonesia kelas III sekaligus memperkenalkan nilai budaya lokal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Dongeng Fabel Digital, Kearifan Lokal

A. Pendahuluan

Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar (Hidayat,dkk 2021:1). Dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi), media pembelajaran yang paling ngetrend atau yang paling popuer pada saaat ini adalah media pembelajaran digital (Ditha Tiara & Sutarini, 2023).

Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran karena media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi, sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan alat-alat tersebut dapat digunakan dimana pun untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya, salah satunya adalah penggunaan media teknologi (Raynanda & Kadir, 2024).

Menurut (Landong et al., 2023:4), media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga memudahkan seorang guru membangkitkan motivasi ataupun minat belajar peserta didik. (Ningrum & Sutarini, 2023) Mengemukakan bahwasanya media pembelajaran adalah suatu alat bantu fisik dan non-fisik yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Sedangkan Wiguna & Nurmairina (2023) Berpendapat bahwasanya dalam penggunaan media pembelajaran aspek yang dinilai dari produk meliputi semua aspek

yaitu pokok bahasa, kominikatif, perkembangan siswa, dan kesesuain bahasa dengan kaidah bahasa. Selain itu, (Hariadi, R.O dan Napitupulu, S., 2024) juga mengemukakan bahwa pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan inofatif melalui media pembelajaran.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, bersamaan dengan aspek penalaran dan hafalan, sehingga pengetahuan dan informasi yang diperoleh peserta didik terfokus pada hasil dari bahasa dan sastra (Juwita & Ginting, 2020). (Sutarini & Wariyati, 2022) menyatakan bahwa problematika pembelajaran bahasa Indonesia saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan. (Br Ginting, 2023:3) menjelaskan bahwasanya pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk memperbaiki keterampilan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Salah satu implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pada aspek kearifan lokal adalah Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5), khususnya dalam penggunaan bahasa daerah. Menurut (Cindana & Sutarini, 2022), menyatakan bahwa penerapan P5 dalam bidang bahasa daerah telah memperkaya kosakata anak-anak saat bermain atas bercerita dengan teman sebaya. (Hasanah & Nurmairina, 2023) Salah satu pulau di Indonesia yang tidak sedikit memiliki kearifan lokal yaitu pulau Sumatera. Kebudayaan yang ada di pulau Sumatera ini tidak dapat terpisahkan dengan masyarakat Indonesia itu sendiri. Untuk itu akan lebih baik jika siswa lebih mengenal daerah lingkungannya sendiri agar bisa mempelajari dan melestarikan apa yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Maulida & Sutarini, (2023) juga berpendapat bahwasanya dalam penerapan pembelajaran tematik dilingkungan sekitar ini, siswa dihadapkan langsung dengan benda yang sesuai dengan materi.

Supriyono & Lestari, (2023) menyatakan bahwa sebagai seorang pendidik, penting untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada

peserta didik. Dalam hal ini guru harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Erica dan Sukmawati, 2021).

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di SD Negeri 101797 Delitua bahwasanya dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, khususnya pada kelas III SD Negeri 101797 Delitua menunjukkan bahwa (1) pemanfaatan teknologi dan komunikasi belum secara optimal diterapkan oleh guru. Selain itu, guru juga setiap harinya hanya menggunakan buku teks siswa dan buku pegangan guru saja dalam mengaplikasikan pembelajaran di kelas tanpa adanya inovasi dalam literasi budaya peserta didik. (2) peserta diidk pada kelas III mayoritasnya adalah suku melayu, suku jawa dan suku karo. Namun, meskipun latar belakang budaya mereka beragam, pembelajaran di sekolah belum banyak mengangkat kearifan lokal yang terkait dengan budaya mereka. Maka pengetahuan tentang kearifan lokal pada peserta didik masih kurang. Selain itu di sekolah tersebut belum tersedianya buku dongeng fabel berbasis digital yang mengangkat cerita dengan kearifan lokal Sumatera Utara.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut menjadi landasan utama bagi peneliti untuk membuat buku dongeng yang berbasis kearifan lokal dengan budaya-budaya serta ciri khas dari Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku dongeng fabel digital yang disajikan secara digital dan dilengkapi dengan ilustrasi pada setiap adegan dalam ceritanya. Buku dongeng ini juga dirancang dengan berlandaskan kearifan lokal Sumatera Utara.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembanganatau Research and Development (R&D).

Dalam hal ini (Sugiyono, 2020:297) juga berpendapat bahwasanya metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa

dikenal sebagai metode R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Namun, penelitian yang dilakukan oleh peneliti berada pada tahap level 1, yang berarti penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan produk dan validasi oleh para ahli, tanpa melalui tahap uji coba luas kepada pengguna.

Menurut (Sugiyono, 2022:451) menjelaskan bahwa, peelitian dan pengembangan pada level 1 adalah penelitian dan pengemabangan di mana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji rancangan produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi).

Subjek dalam penelitian ini adalah validator Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen, dan Ahli Pembelajaran yaitu Guru Kelas III SDN 101797 Delitua. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel Digital Bebasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn 101797 Delitua. Adapun Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari empat langkah pengembangan, yaitu *Define* (Pendefenisian)*, Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan)*.* Namun, sesuai dengan penelitian pengembangan level 1. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Develop.* Adapun prosedur yang akan diterapkan dalam pengembangan ini melalui model 4D yang digunakan yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

   Tahap ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi.. Pada tahap ini dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

   a. Analisis Kebutuhan

      Analisis Kebutuhan dan permasalahan siswa yang dilakukan dengan mengidentifikasi serta menganalisis keadaan media

pembelajaran untuk mendukung pengembangan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal di sumatera utara.

b. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis ini merupakan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan media ajar berupa buku dongeng Fabel. Tujuan pada tahap ini adalah menelaah karakteristik peserta didik. Hasil tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan buku tersebut.

c. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum ini yang dilakukan untuk menyusun tuntutan kurikulum yang berlaku atau yang sedang digunakan dalam sekolah. Sehingga, dapat disesuaikan dengan pengembangan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis dilapangan, maka pada tahap ini dilakukan perancangan produk. Produk yang dirancang dan dikembangkan adalah buku dongeng fabel digital yang disajikan dalam bentuk *flip book* dan di desain menggunakan aplikasi canva. Dimana media yang dikembangkan berisi tentang kumpulan dongeng fabel yang berkaitan dengan kearifan lokal di sumatera utara.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan design menjadi kenyataan. Buku dongeng fabel yang akan dikembangkan pada tahap ini, akan menggunakan penyajian materi dan gambar-gambar yang mendukung. Tahap ini juga merupakan tahap utama dalam penelitia R&D level 1.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara serta angket validasi. Sedangkan Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala *likert.*

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan Media Pembelajaran

No	Persentase(%)	Kriteria
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60%	cukup layak
4	61 – 80%	layak
5	81 – 100%	Sangat layak

Sumber: Arikunto (dalam Ernawati, 2017)

Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

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

(Sembiring, 2024)

Keterangan :
P = Persentase
f = Jumlah keseluruhan skor yang didapat
N = Jumlah keseluruhan skor ideal
100 = konstanta

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel Digital Bebasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi agar peserta didik lebih memahami materi dengan mudah.

Menurut Puspitoningrum et al., (2022:1) dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dihasilkan dari imajinasi, kreatifitas, bersifat rekaan atau khayalan, dan bisa juga terinspirasi dari peristiwa nyata yang didalamnya terdapat unsur fantastis, tetapi mengandung hiburan, pesan moral, sindiran, serta cara berinteraksi dengan makhluk lainnya.

Fabel adalah jenis cerita yang sangat terkenal dan disukai oleh anak-anak. Megawati et al., (2020:7) menyatakan bahwa fabel merupakan suatu cerita dunia binatang yang tingkah lakunya seperti manusia.

Dapat disimpulkan bahwasanya Dongeng fabel adalah cerita yang biasanya menggambarkan kehidupan binatang yang bertingkah laku seperti manusia, baik dalam berbicara, berpikir, maupun bertindak. Dongeng ini sering kali mengandung pesan moral atau pelajaran yang berguna bagi pembacanya. Dalam konteks pembelajaran, fabel dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai kehidupan melalui cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 101797 Delitua. Proses pengembangan media pembelajaran buku dongeng digital ini menggunakan model 4D yang terdiri dari seperti sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam

pembelajaran. Berkaitan dengan produk yang dikembangkan, pada tahap pendefinisian ini berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi. Terdapat beberapa langkah dalam tahap ini, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan dan permasalahan siswa yang dilakukan dengan mengidentifikasi serta menganalisis keadaan media pembelajaran untuk mendukung pengembangan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal di sumatera utara. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi terhadap guru kelas III SDN 101797 Delitua. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan di kelas III SDN 101797 Delitua, ditemukan permasalahan mengenai pembelajaran dimana Guru hanya memanfaaatkan buku guru dan buku siswa saja, Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam membaca, Kurangnya penggunaaan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, Kurangnya pemahaman siswa terhadap kearifan lokal di Sumatera Utara.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Adapun pengembangan media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran buku dongeng digital.

b. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum ini yang dilakukan untuk menyusun tuntutan kurikulum yang berlaku atau yang sedang digunakan dalam sekolah. Sehingga, dapat disesuaikan dengan pengembangan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokalAdapun kurikulum yang digunakan di SDN 101797 Delitua yaitu Kurikulum Merdeka.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Tujuan pada tahap ini adalah menelaah karakteristik dan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media. Analisis ini dilakukan dengan cara observasi terhadap guru kelas III SDN 101797 Delitua. Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas III sangat tertarik pada cerita bergambar dan juga konten digital serta cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk visual dengan cara yang interaktif.

Dari hasil analisis tersebut maka peneliti melakukan inovasi pengembangan buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal. Peneliti mengembangkan media ini karena peserta didik kurang tertarik dalam membaca hanya menggunakan buku teks saja, lalu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap kearifan lokal Sumatera Utara.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis dilapangan, maka pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk. Produk yang dirancang dan dikembangkan adalah buku dongeng fabel digital yang disajikan dalam bentuk flip book dan di desain menggunakan aplikasi canva lalu di eksport melalui aplikasi flipbuilder. Dimana media yang dikembangkan berisi tentang kumpulan dongeng fabel yang berkaitan dengan kearifan lokal di Sumatera Utara serta kebudayaan dari suku melayu, jawa dan juga batak karo

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mendesain produk adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Konsep Cerita dan Capaian Pembelajaran

Langkah pertama adalah menentukan konsep cerita yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia kelas III, khususnya pada materi teks narasi. Peneliti memilih bentuk cerita fabel dikarenakan karakter binatan yang berperilaku seperti manusia dinilai menarik bagi siswa dan didalamnya mengandung nilai-nilai moral.

Dalam hal ini cerita yang dikembangkan bertujuan :

- Menanamkan nilai-nilai kearifan lokal.
- Mengenalkan budaya lokal yaitu ciri khas dari Sumatera Utara serta budaya yang ada di

Sumatera Utara sepertisuku melayu, jawa, dan karo.

- Melatih siswa dalam keterampilan membaca dan memahami teks narasi.
- Agar cerita ini lebih kontekstual maka isi cerita juga disesuaikan dengan tema lokal serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

2) Menyusun Naskah Cerita

Menyusun cerita fabel dengan menggunakan tokoh-tokoh Binatang lokal, seperti burung serindit, harimau sumatera, burung beo nias, dan hewan lainnya. Menyesuaikan menggunakan latar tempat khas dari Sumatera Utara seperti Istana Maimun, sibolangit dan sibayak. Dan disesuaikan dengan karakteristik siswa III dan menyertakan nilai-nilai moral serta kearifan lokal seperti tanggung jawab, cinta lingkungan, dan sopan santun.

3) Desain Visual dan Ilustrasi

Desain awal pembuatakn media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi ini dipilih karena memiliki tampilan yang mudah digunakan, serta menyediakan berbagai fitur desain yang lengkap dan juga menarik. Canva juga menyediakan berbagai banyak elemen grafis, template, dan tema yang sesuai untuk pembuatan media pembelajran anak-anak, sehingga peneliti merasa aplikasi ini tepat untuk digunakan dalam proses pengembangan media.

Selama proses desain menggunakan berbagai fitur interaktif dan juga elemen grafis yang tersedia pada aplikasi tersebut agar nantinya tampilan buku menjadi lebih menarik sertra menyenangkan bagi siswa.

Ilustrasi yang dirancang secara visual menggunakan gaya *watercolour for children*. Gaya ilustrasi ini dilpih karena mampu menarik perhatian siswa serta memberikan nuansa yg lembut dan menyenangkan bagi anak. Ilustrasi juga tidak hanya berfungsi sebagai hiasan saja, namun juga dapat membantu siswa memahami isi dan alur cerita secara lebih konkret dan menyenangkan.

Gambar 1. Proses Editing

4) Pembuatan Desain Layout Serta Elemen Interaktif Pada Buku Dongeng Digital.

Setelah menyelesaikan naskah dan ilustrasi, langkah selanjutnya adalah membuat layout atau tampilan media dalam bentuk digital. Setelah rancangan media dari aplikasi canva telah selesai maka selanjutnya media disimpan dengan menggunakan format Pdf.

Gambar 2. Tampilan Desain

Selanjutnya file yang telah disimpan dieksport ke dalam aplikasi *flip builder*, dimana pada aplikasi ini media dirancang dalam bentuk *flipbook* interaktif yang nantinya dapat dibuka melalui perangkat digital seperti laptop ataupun handphone.

Adapun tahapan dalam merancang media dengan menggunakan aplikasi *flipbuider* :

a) Melalui aplikasi ini peneliti merancang tombol navigasi sederhana antar halaman, serta merancang daftar isi pada buku tersebut agar memudahkan siswa dalam mengakses ataupun menjelajah isi media.
b) Menggunakan komponen desain yang menarik bagi anak, seperti menambahkan baground animasi semi bergerak.
c) Selanjutnya peneliti menambahkan audio musik yang menggabungkan audio khas suku melayu, jawa , dan karo.
d) Tahap selanjutnya setelah rancangan pada aplikasi ini telah selesai maka media akan dieksport dan di upload agar nantinya media dapat diakses dengan melalui link tautan.

Gambar 3. Tampilan buku digital

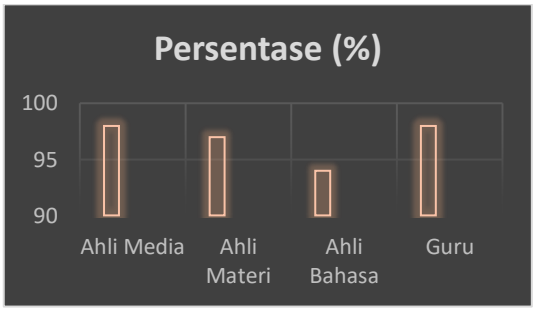
3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (development). Validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan difokuskan kedalam empat tahap tahap, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh validator ahli yang merupakan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Setiap validasi telah disediakan pertanyaan-pertanyaan dengan kolom alternatif pilihan “sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang”. Pada lembar validasi juga diletakkan kolom keterangan untuk validator memberikan komentar ataupun saran, apakah media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal ini layak digunakan tanpa ada revisi, layak digunakan setelah revisi, atau tidak layak digunakan.

Penilaian produk media pembelajaran buku dongen fabel digital didapatkan berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil rekapitulasi validasi

Validasi	Hasil Validai		
	Nilai Yang Diperoleh	Persentase	Ket
Ahli Media	98	98	Sangat layak
Ahli Materi	97	97	sangat layak
Ahli Bahasa	47	94	Layak
Guru	49	98	Sangat layak



Grafik 1. Hasil Rekapitulasi Validasi

Hasil pengembangan yang didapat dari masing-masing validator memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan buku dongeng fabel digital sangat layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 1 sampai 5. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur kelayakan media

pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 101797 Delitua.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian validasi oleh ahli media mendapat skor 98% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat skor 97% dengan keriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli Bahasa mendapat skor 94% dengan kriteria “sangat layak” dan penilaian angket respons guru oleh guru IPAS Kelas IV MIS AL-Bashirah mendapatkan skor 98% dengan kriteria “sangat layak”.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal pada mata pelajran Bahasa Indonesia ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*), namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop* sesuai dengan penelitian pengembangan pada level 1. Produk yang dihasilkan adalah buku dongeng fabek digital berbasis kearifan lokal Sumatera Utara yang disajikan dalam bentuk digital dengan memadukan aplikasi canva dan juga *flipbuilder*. Dalam buku ini terdiri daro tiga cerita fabel yang masing-masing mengandung unsur Kearifan Lokal Sumatera Utara, khususnya dalam budaya suku melayu, jawa, dan karo, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan audio yang mendukung isi cerita.
2. Hasil validasi kelayakan media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dengan hasil Validasi ahli media 98%, Validasi ahli materi 97%, Validasi ahli bahasa : 94%, Validasi ahli pembelajaran 98%.

   Dengan rata-rata kelayakan sebesar 96,75%, produk yang telah dikembangkan ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk siswa kelas III SD.
3. Produk ini tidak hanya memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran teks narasi, tetapi juga memperkenalkan serta

menanamkan nilai-nilai kearifan lokal, meningkatkan literasi budaya, dan menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Br Ginting, L. S. D. (2023). PEMBELAJARAN BAHASA & SASTRA INDONESIA UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR

Cindana, & Sutarini. (2022). Analisis Penggunaan Kosakata Bahasa Indonesia Di Kalangan Generasi Alpha. Ability: Journal Of Education And Social Analysis, 3(3), 43–54.

Ditha Tiara, & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 1(4), 25–40.

Erica, Sukmawati. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah.

Hariadi, R.O., Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan dan Kesatuan di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 9(2).487-498

Hasanah, F., & Nurmairina. (2023). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Bahan Ajar Buku Tematik Tema Merawat Hewan Dan Tumbuhan Berbasis Kearifan Lokal Sumatera. EduGlogal, 02(2), 230–238.

Hidayat, H, Sukmawati,S. & Suwanto,S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. Research, Society and Development, 10(3). 1-6.

Juwita, P., & Ginting, L. S. D. Br. (2020). Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. Wface Threatening Act Of Different Ethnic Speakers In Communicative Events Of School Context, 9(2), 92–97.

Landong, A., Rangkuti, Y. M., Sujarwo, Fadlan, M. N., Sukmawarti, & Dwi, D. F. (2023).

MEDIA PEMBELAJARAN. Jejak Pustaka.

Maulida, & Sutarini. (2023). Analisis Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Lingkungan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 064955 Medan. 05(1), 11–17.

Ningrum, F. S., & Sutarini. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Pembelajaran Tema Cuaca Di Kelas III Sekolah Dasar. Metta Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu, 2(2), 1471–1482.

Raynanda, Z., & Kadir, D. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Komposisi Dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas Iv Di Sd It Darussalam Deli Tua. 09(September), 207–217.

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. ALFABETA BANDUNG.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian & Pengembanggan Research And Development. ALFABETA, Cv.

Supriyono, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Poster Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(3), 5104–5117.

Sutarini, & Wariyati. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Media Daring Solusi Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 91–96. Https://Doi.Org/10.32696/Jip.V2i2.1081

Wiguna, I., & Nurmairina. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SD. Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat, 3, 80–89.