

PENGEMBANGAN BUKU CERITA REMAKE SATUA BALI / BELOG BERORIENTASI ERA POSTMODERNISME UNTUK SISWA SD

Ni Made Mili Dwi Cahyani¹, Putu Nanci Riastini², Ni Putu Kusuma
Widiastuti³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

¹mili@student.undiksha.ac.id, ²putunanci.riastini@undiksha.ac.id

³putu.kusuma.widiastuti@undiksha.ac.id

ABSTRACT

*Primary school students' interest in Balinese *satua* has declined due to their limited understanding of the context of historical stories and the dominance of modern reading materials, resulting in local moral and cultural values not being optimally conveyed. This study aims to produce a remake of a Balinese *satua* storybook entitled *I Belog*, oriented towards postmodernism, for primary school students, which is reviewed in terms of its design, content validity, and practicality. This study is a research and development study using the ADDIE model. The subject of this study is the remake of the Balinese *satua* storybook *I Belog*, oriented towards postmodernism. The developed product was validated by subject matter experts, media experts, and language experts, and was given to primary school teachers and students to obtain feedback on the practicality of the product. The data collection methods used included questionnaires and checklists. The data obtained were analysed using quantitative and qualitative analysis techniques. The results of the content validity test obtained a very high category, with subject matter experts scoring 1, media experts scoring 1, and language experts scoring 0.8. The feasibility of the learning resource was also assessed from the teachers' responses, which scored 100% with a very good qualification, and the students' response test scored 92.53% with a very good qualification. The implications this study indicate that the *I Belog* remake storybook can strengthen students' cultural literacy and character building if supported by collaboration between schools and the government to integrate traditional values into a modern context*

Keywords: Remake Stories, *Satua Bali*, *I Belog*, Postmodernism, Primary School Students

ABSTRAK

Minat siswa sekolah dasar terhadap *satua* Bali mengalami penurunan karena keterbatasan pemahaman terhadap konteks cerita masa lampau

dan dominasi bacaan modern, sehingga nilai moral dan budaya lokal tidak tersampaikan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita *remake satua Bali* berjudul *I Belog*, yang berorientasi era postmodernisme untuk siswa SD yang ditinjau dari rancangan, validitas isi, dan kepraktisannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah buku cerita *remake satua Bali* *I Belog* berorientasi era postmodernisme. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta diberikan kepada guru dan siswa SD untuk memperoleh respons terkait kepraktisan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner dan *checklist*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari uji validitas isi memperoleh kategori sangat tinggi, dari ahli materi memperoleh skor 1, ahli media 1 dan ahli bahasa memperoleh skor 0,8. Kelayakan sumber belajar juga dinilai dari respon guru yang memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji respon siswa memperoleh skor 92,53% dengan kualifikasi sangat baik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita *remake I Belog* dapat memperkuat literasi budaya dan pembentukan karakter siswa, apabila didukung kolaborasi sekolah dan pemerintah untuk mengintegrasikan nilai tradisional ke dalam konteks modern.

Kata Kunci: Cerita *Remake*, *Satua Bali*, *I Belog*, Postmodernisme, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Setiap individu memiliki karakter yang menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya. Pembentukan karakter perlu dimulai sejak usia dini karena tidak dapat terbentuk secara instan, melainkan melalui proses yang berkelanjutan (Khasanah et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, penguatan karakter dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan dan media

pembelajaran, salah satunya melalui karya sastra (Widiastuti, 2024). Cerita rakyat sebagai bagian dari sastra lisan mengandung nilai-nilai moral, pesan kehidupan, serta mencerminkan kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat setempat (Bhuana et al., 2021); Nova & Putra, 2022).

Cerita rakyat yang berkembang di Bali dikenal sebagai *satua Bali*, yaitu warisan

budaya yang berperan penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui pesan moral dan nilai kearifan lokal yang dikandungnya (Dewi et al., 2023). *Satua* Bali berbentuk prosa yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi dan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter masyarakat Bali (Riastini et al., 2021). Selain berfungsi sebagai hiburan, *satua* Bali juga menjadi media pendidikan yang mengajarkan nilai etika, kejujuran, dan kepahlawanan (Suryandewi & Suniasih, 2022). Setiap kisah *satua* Bali umumnya memuat simbolisme perjuangan antara kebaikan dan kejahatan dengan pesan moral yang kuat (Parta & Aryasuari, 2025).

Namun, dalam satu dekade terakhir, tradisi menceritakan *satua* Bali kepada anak-anak mengalami kemunduran yang signifikan (Margunayasa & Riastini, 2021). Keberadaan buku *satua* Bali mulai tergantikan oleh cerita modern seperti novel dan komik yang memiliki alur lebih menarik dan relevan dengan

kehidupan masa kini ((Yasmini, 2021); Ginting & Yuhdi, 2023). Akibatnya, *satua* Bali semakin jarang digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam menanamkan nilai moral dan membentuk perilaku anak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan munculnya berbagai perilaku yang tidak layak pada anak-anak.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 4 Panji, siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap *satua* Bali karena kesulitan memahami alur cerita yang mengandung konteks zaman dulu, makna cerita yang dianggap membosankan, serta keterbatasan jumlah buku yang tersedia. Upaya sekolah melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan membaca *satua* Bali di perpustakaan belum memberikan hasil yang signifikan. Siswa masih mengalami kesulitan memahami cerita sehingga nilai moral yang

terkandung belum terinternalisasi secara optimal.

Salah satu *satua* Bali yang sarat akan nilai pendidikan adalah *I Belog*. *Satua* ini mengajarkan bahwa kurangnya kecerdasan dan sikap kritis dapat menyebabkan seseorang mudah diperdaya oleh orang lain, sehingga merugikan dirinya sendiri (Suadnyana, 2022). *Satua* Bali *I Belog* mengandung nilai kebajikan, keberanian, kecerdasan spiritual, kebijaksanaan, dan kebahagiaan yang efektif dalam membentuk sikap dan budi pekerti anak (Suadnyana, 2022). Namun, penyajian cerita *I Belog* secara konvensional dinilai kurang relevan dengan kehidupan siswa masa kini.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi berupa *remake* *satua* Bali *I Belog* yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pendekatan era postmodernisme dipandang relevan karena

menolak kebenaran tunggal dan prinsip-prinsip kaku, serta menekankan fleksibilitas, pluralitas makna, dan dekonstruksi realitas (Hasanovna, 2022; Gitlin, 2022). Dengan mengadaptasi *satua* Bali *I Belog* ke dalam konteks era postmodernisme, cerita diharapkan menjadi lebih dekat dengan kehidupan siswa, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku cerita *remake* *satua* Bali *I Belog* berorientasi era postmodernisme sebagai sumber belajar bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar dan menanamkan nilai moral. Di samping itu, hasil pengembangan ini lestarikan warisan budaya Bali secara kontekstual dan adaptif terhadap perubahan zaman.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Dalam penelitian pengembangan, sebuah produk dihasilkan melalui tahapan identifikasi potensi masalah, perancangan solusi, dan pengembangan produk yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Subjek uji coba penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang masing-masing berjumlah 2 orang, praktisi berjumlah 2 orang dan siswa berjumlah 15 orang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengembangan dengan model ADDIE dilakukan dalam lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implement*), dan

evaluasi (*evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021).

Tahap pertama adalah tahap analisis (*analyze*). Proses ini mencakup identifikasi karakteristik peserta didik, termasuk minat, gaya belajar, dan kemampuan membaca buku, serta gambaran jenis konten dan pendekatan visual yang tepat untuk *remake*, dan analisis tujuan pembelajarannya.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan meliputi penyusunan dan perancangan isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan (Hidayat & Nizar, 2021). Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis sebelumnya, guna menentukan ruang lingkup materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Hasil perumusan tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *Storyboard* sebagai panduan visual yang menggambarkan alur serta desain media secara sistematis. Selanjutnya, rancangan yang

telah dibuat didiskusikan bersama dosen pembimbing dan guru untuk mendapatkan masukan serta evaluasi melalui *checklist*, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum memasuki tahap pengembangan selanjutnya.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Setelah proses pengembangan buku cerita *remake* *satu* Bali berjudul *1 Belog* selesai, tahap selanjutnya adalah pengujian terhadap produk yang telah dikembangkan. Pengujian ini mencakup uji validitas, uji respon guru, dan uji respon siswa. Seluruh masukan yang diperoleh, baik dari para ahli, guru, maupun siswa, akan menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap buku *satu* Bali yang dikembangkan, agar produk akhir memiliki kualitas yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap keempat merupakan tahap implementasi (*implement*). Tahap implementasi seharusnya mencakup uji efektivitas guna mengetahui keefektivan media

yang dikembangkan. Namun, dalam penelitian ini, tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan karena adanya kendala dalam hal biaya dan keterbatasan waktu yang tersedia. Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian pengembangan ini, proses evaluasi dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahapan.

Subjek dalam penelitian ini adalah buku cerita *remake* *satu* Bali *1 Belog* berorientasi era postmodernisme. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, buku cerita diberikan kepada guru dan siswa sekolah dasar untuk memperoleh respons terkait kepraktisan dan penerimaan produk sebagai sumber belajar. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan *checklist*. Analisis rancangan produk dilakukan menggunakan instrumen *checklist* untuk menilai kelengkapan rancangan visual, bahasa, isi cerita, dan tata letak. Uji validitas isi dilakukan menggunakan instrumen skala

relevansi (relevan dan tidak relevan) yang diberikan kepada ahli materi, media, dan bahasa. Sementara itu, uji kepraktisan dilakukan melalui kuesioner kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan buku cerita *remake*. Kisi-kisi skala penilaian disusun secara terpisah untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan respon siswa, yang tersaji pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1. Materi		Ketepatan isi cerita <i>remake</i> dengan isi <i>satua Bali / Belog</i> .	1	1
		Relevansi cerita dengan karakter yang dibentuk.	2	1
		Kelengkapan isi <i>satua Bali / Belog</i> .	3	1
		Kesesuaian cerita dengan karakteristik siswa SD.	4	1
		Kesesuaian isi <i>remake satua Bali / Belog</i> dengan tingkat kemampuan siswa.	5	1

Sumber: (Safitri et al., 2024) dimodifikasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1. Tampilan		Kemenarikan sampul buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	1	1
		Kemenarikan keseluruhan tampilan ditinjau dari ilustrasi visual, pemilihan warna, tipografi, serta tata letak sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	2	1
		Kesesuaian ukuran sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> dengan Standar Penerbitan Buku Anak dan Pendidikan.	3	1
2. Teks		Kesesuaian ukuran huruf.	4	1
		Keterbacaan teks.	5	1
		Kesesuaian jenis huruf.	6	1
3. Gambar		Ketepatan pemilihan gambar.	7	1
		Kemenarikan gambar yang disajikan.	8	1
		Kualitas gambar yang disajikan.	9	1
4. Warna		Kekontrasan warna teks.	10	1
		Kesesuaian warna gambar.	11	1
5. Teknis		Kemudahan penggunaan sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	12	1
		Ketahanan sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> untuk penggunaan jangka panjang.	13	1

Sumber: (Marlina et al., 2021) dimodifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1. Bahasa		Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.	1	1
		Keefektifan penggunaan kalimat.	2	1
		Ketepatan bahasa dengan karakteristik peserta didik.	3	1
		Keterpaduan antar paragraf dalam membangun alur cerita.	4	1
		Kesesuaian isi dengan era postmodernisme.	5	1

Sumber: (Safitri et al., 2024) dimodifikasi

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1. Tampilan		Kemenarikan sampul buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	1	1
		Kemenarikan keseluruhan tampilan ditinjau dari ilustrasi visual, pemilihan warna, tipografi, serta tata letak sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	2	1
2. Teks		Kesesuaian ukuran huruf.	3	1
		Keterbacaan teks.	4	1
3. Gambar		Kesesuaian jenis huruf.	5	1
		Ketepatan pemilihan gambar.	6	1
4. Warna		Kemenarikan gambar yang disajikan.	7	1
		Kualitas gambar yang disajikan.	8	1
5. Teknis		Kekontrasan warna teks.	9	1
		Kesesuaian warna gambar.	10	1
6. Bahasa		Kemudahan penggunaan sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> .	11	1
		Ketahanan sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i> untuk penggunaan jangka panjang.	12	1
7. Manfaat		Kemudahan dalam pemahaman bahasa yang digunakan.	13	1
		Keefektifan penggunaan kalimat.	14	1
		Ketepatan bahasa dengan karakteristik peserta didik.	15	1
		Kemanfaatan buku cerita <i>remake satua Bali</i> dalam menumbuhkan nilai moral dan budaya lokal Bali.	16	1
		Kesesuaian isi buku cerita <i>remake satua Bali</i> dengan tujuan pembelajaran.	17	1

Sumber: (Puspa & Suniasih, 2022) dimodifikasi

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1. Tampilan		Kemenarikan sampul buku cerita <i>remake satua Bali</i>	1	1
		Kemenarikan keseluruhan tampilan ditinjau dari ilustrasi visual, pemilihan	2	1

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		warna, tipografi, serta tata letak sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i>		
2.	Teks	Kesesuaian ukuran huruf	3	1
		Keterbacaan teks	4	1
3.	Gambar	Kemenarikan gambar yang disajikan	5	1
		Kualitas gambar yang disajikan	6	1
4.	Warna	Kekontrasan warna teks	7	1
		Kesesuaian warna gambar	8	1
5.	Teknis	Kemudahan penggunaan sumber belajar buku cerita <i>remake satua Bali</i>	9	1
6.	Bahasa	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	10	1
7.	Manfaat	Buku cerita <i>remake satua Bali</i> bermanfaat untuk menanamkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari	11	1
		Buku cerita <i>remake satua Bali</i> membantu menambah pengetahuan tentang budaya Bali	12	1

Sumber: (Puspa & Suniasih, 2022) dimodifikasi menggunakan rumus Gregory. Instrumen yang telah disusun divalidasi oleh para ahli, kemudian hasil penilaianya dianalisis Adapun hasil analisis uji validitas instrumen disajikan dalam Tabel 6

Tabel 6. Hasil Validitas Instrumen Penelitian

Instrumen	Skor	Kualifikasi
Ahli Materi	1	Sangat Tinggi
Ahli Media	1	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	1	Sangat Tinggi
Respon Guru	1	Sangat Tinggi
Respon Siswa	1	Sangat Tinggi

Pada penelitian ini, analisis validitas isi dilakukan menggunakan rumus Gregory untuk menilai sejauh mana sumber belajar yang dikembangkan sesuai dan relevan. Sementara itu, analisis kepraktisan berdasarkan penilaian guru dan siswa dihitung menggunakan persentase. Melalui kedua teknik analisis tersebut, penelitian ini memperoleh gambaran yang komprehensif, mencakup aspek teoritis melalui validitas serta aspek praktis melalui kepraktisan sumber belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan **Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita *remake satua Bali / Belog* berorientasi era postmodernisme untuk siswa sekolah dasar. Buku cerita disajikan dalam bentuk cetak berukuran A5 dengan jumlah halaman sekitar 72 halaman. Penyajian buku didominasi ilustrasi berwarna penuh dengan

gaya visual kartun modern, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta penyisipan kosakata bahasa Bali sederhana yang dilengkapi glosarium. Struktur buku meliputi bagian pembuka, isi cerita yang memuat pengenalan tokoh, konflik, klimaks, dan penyelesaian, serta bagian penutup yang berisi pesan moral dan profil penulis. Tampilan buku cerita dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan Buku Cerita *Remake Satua Bali / Belog*

Uji validitas isi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan buku cerita *remake satua Bali / Belog*. Analisis

validitas isi menggunakan rumus Gregory. Hasil uji validitas isi produk yang dikembangkan disajikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Isi Buku Cerita *Remake Satua Bali / Belog*

Ahli	Skor	Kategori
Ahli Materi	1	Sangat tinggi
Ahli Media	1	Sangat tinggi
Ahli Bahasa	0.8	Sangat tinggi

Selain validitas isi, juga dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan buku cerita *remake satua Bali / Belog*

oleh pengguna. Uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa sekolah dasar sebagai responden, dengan hasil yang disajikan dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan Buku Cerita Remake Satua Bali / Belog

	Praktisi	Siswa
Skor/Penilaian	170	694
Presentase	200%	1.388%
Rata-rata	100%	92,53%
Kualifikasi	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik, yang menunjukkan bahwa buku mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sementara itu, hasil kepraktisan oleh siswa memperoleh persentase sebesar 92,53% dengan kualifikasi sangat baik. Hal itu menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, mudah memahami isi cerita, serta menikmati ilustrasi dan penyajian buku.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, produk yang dikembangkan berupa buku cerita *remake satua Bali / Belog* berhasil diwujudkan sebagai sumber

belajar berbasis budaya lokal yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan modern berorientasi era postmodernisme. Cerita */ Belog* yang semula berlatar kehidupan tradisional dengan tokoh polos *diremake* menjadi tokoh yang dekat dengan realitas anak masa kini, khususnya perkembangan teknologi digital, dengan gaya bahasa ringan, komunikatif, dan humoris. Hasil uji validitas oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan kategori sangat tinggi dengan skor berturut-turut 1, 1, dan 0,8, sedangkan uji kepraktisan memperoleh persentase 100% dari guru dan 92,53% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa buku

remake satua Bali / *Belog* valid, praktis, dan relevan sebagai sumber belajar yang memadukan nilai budaya lokal dengan karakter era postmodernisme berupa kebebasan berpikir dan pluralitas makna.

Keberhasilan

pengembangan buku ini dipengaruhi oleh penerapan pendekatan postmodernisme yang memungkinkan reinterpretasi nilai-nilai tradisional agar tetap relevan dengan kehidupan modern tanpa menghilangkan makna aslinya. Cerita / *Belog* dihidupkan kembali melalui narasi reflektif, humoris, dan kontekstual dengan dunia anak-anak masa kini, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menafsirkan pesan moral. Hal ini sejalan dengan pandangan Saputra (2021) dan Gitlin (2022) bahwa postmodernisme dalam pendidikan membuka ruang bagi keberagaman penafsiran dan pembelajaran yang lebih kontekstual.

Dari sisi tampilan, penggunaan warna-warna cerah

seperti kuning, biru, oranye, dan merah serta ilustrasi kartun modern memberikan daya tarik visual yang kuat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Warna cerah terbukti memberikan dampak psikologis positif terhadap motivasi dan fokus belajar anak (Bhuana et al., 2021). Selain itu, ukuran buku A5 dipilih karena ergonomis, mudah digunakan, dan mendukung keseimbangan antara teks dan ilustrasi, sehingga meningkatkan kenyamanan membaca (Juhaeni et al., 2020). Perpaduan desain visual, alur cerita yang sistematis, serta bahasa yang komunikatif dengan sisipan kosakata Bahasa Bali sederhana menjadikan buku ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Widiastuti, 2024; Suryandewi & Suniasih, 2022).

Tingginya validitas isi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu ketepatan dan relevansi nilai karakter seperti berpikir kritis, kejujuran, dan tanggung jawab yang disajikan secara kontekstual

(Arsini, 2021), struktur alur cerita yang logis dan sederhana (Syamsiani, 2022), kesesuaian bahasa dengan kemampuan siswa, serta ilustrasi visual yang mendukung pemahaman dan daya ingat siswa (Yasmin, 2024). Narasi yang ringan, humoris, dan metaforis juga mencerminkan karakter postmodernisme yang dekat dengan gaya berpikir anak masa kini dan mendorong literasi kritis tanpa kesan menggurui (Igirisca et al., 2024).

Hasil uji kepraktisan yang sangat tinggi menunjukkan bahwa buku *remake satua Bali / Belog* mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa. Struktur cerita yang sederhana, ukuran buku yang ringkas, ilustrasi berwarna, dan bahasa yang komunikatif mendukung kenyamanan membaca serta meningkatkan motivasi literasi siswa (Zakiyah et al., 2022; Sidiq & Syaripudin, 2022; Mutiarani et al., 2024). Meskipun demikian, buku ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya berfokus pada satu judul *satua*, belum diuji efektivitasnya, dan belum

dilengkapi panduan penggunaan bagi guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lanjutan berupa perluasan judul *satua*, pelaksanaan uji efektivitas, serta penyusunan panduan guru agar pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPAS dapat lebih optimal.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis dan teoretis dalam pengembangan sumber belajar berbasis budaya lokal di era postmodernisme. Secara praktis, buku cerita *remake satua Bali / Belog* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPAS dengan dukungan panduan guru yang memuat strategi membaca terpandu, diskusi nilai karakter, dan kegiatan reflektif. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa penggabungan nilai tradisional dan konteks modern dalam desain sumber belajar mampu meningkatkan keterlibatan belajar, minat baca, dan pemahaman karakter siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Pengembangan buku cerita *remake satua Bali / Belog* berhasil dikembangkan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar melalui tampilan visual yang menarik, bahasa yang komunikatif, serta penyajian cerita yang lebih relevan dengan kehidupan anak modern. Pendekatan postmodernisme yang diterapkan memberikan kebaruan berupa reinterpretasi nilai-nilai tradisional dalam kemasan yang lebih kontekstual, fleksibel, dan dekat dengan dunia digital siswa masa kini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa buku ini dinilai layak dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Penelitian selanjutnya, dianjurkan untuk memperluas cakupan judul *satua Bali*, penyusunan panduan penggunaan bagi guru, serta pengujian efektivitas untuk melihat dampaknya terhadap pembentukan karakter dan peningkatan literasi siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arsini, N. W. A. (2021). Eksistensi *Satua Bali* Sebagai Media

- Pendidikan Karakter Siswa di SD Negeri 10 Pedungan, Denpasar Selatan. *Jurnal Penelitian Agama*, 6(2), 63–68.
- Bhuana, I. G. N. P. K., Arcana, I. N., & Riastini, P. N. (2021). *Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Cerita Anak Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Dan Aktivitas Siswa Kelas V*.
- Dewi, G. A. E. Y., & Karja, I. W. (2023). *Study of Literary Arts Education by Applying Basic Technique Learning Media of "Masatua" Bali*. *Journal of Aesthetics, Creativity and Art Management*, 2(2), 55–75.
- Gitlin, T. (2022). Postmodernism: roots and politics. In *Cultural politics in contemporary America*. Routledge.
- Hasanovna, R. S. (2022). Ideas of Postmodernism in The Literature of The XXI Century. *American Journal of Philological Sciences*, 02(11), 82–87.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Igirisa, M. A., Mustapa, I., Solong, N. P., & Labaru, S. T. (2024). Kesulitan peserta didik dalam memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar Tajwid di SMP 1 Limboto Kabupaten Gorontalo. *Konstruktivisme*:

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(2), 371-379.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Khasanah, U., Fathurohman, I., & Setiawan, D. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 60–64.
- Margunayasa, I. G., & Riastini, N. P. N. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atthal)*, 2(1).
- Marlina, M. P., Wahab, A., Susidamaiyanti, M. P., Ramadana, M. P. I., Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, M. P., Syafruddin, M. P., Putriawati, W., & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76.
- Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40.
- Riastini, P. N., Sriwijnyani, N. M., Suryadarma, I., & Wangid, M. N. (2021). Innovation in Elementary Schools: Engaging Augmented Reality and Balinese Folklore for Science Learning Aids. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6552–6560.
- Safitri, E., Suartama, I. K., & Simamora, A. H. (2024). Problem Based Video Learning on Civic Education Content for Third Grade of Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 160–168.
- Saputra, R. (2021). Implementasi Paradigma Postmodernisme Dalam Pembaharuan Hukum Di Indonesia Serta Kritik Terhadapnya. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4(1), 67–76.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 594–601.
- Suadnyana, I. B. P. E. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu Dalam Dongeng I Belog. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 59–72.
- Suryandewi, N. W. R., & Suniasih, N. W. (2022). Buku Cerita Bergambar Dwibahasa Bali-Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran Bahasa Bali Materi Satua Bali Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 84–93.
- Widiastuti, N. P. K. (2024). Dongeng: Pembentukan Karakter Melalui Cerita Anak Bergambar, Pendidikan Karakter dalam Keluarga. In *Tangguh Denara Jaya Publisher*. Tangguh Denara Jaya Publisher.