

**PENGEMBANGAN MEDIA STORYBOOK CERITA WAYANG BERGAMBAR  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI  
MEMBACA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI MULUR 03**

Fikrun Najih Hidayat<sup>1</sup>, Para Mitta Purbosari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Veteran Nusantara

[1fikrunnhidayat221@gmail.com](mailto:1fikrunnhidayat221@gmail.com), [2paramittapurbosari@gmail.com](mailto:2paramittapurbosari@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a picture storybook based on local wisdom and determine its feasibility in improving the reading literacy of fifth-grade students at Mulur 03 Public Elementary School. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analyze, design, develop, implement, and evaluate. The research subjects consisted of 24 fifth-grade students, one classroom teacher, as well as media and subject matter experts. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using the Likert scale and the Guttman scale. The results showed that the developed storybook media obtained validation scores of 97% from media experts, 91% from subject matter experts, 97% from classroom teachers, and 100% from students, with an average score of 96%, which is categorized as highly valid. This illustrated puppet storybook media based on local wisdom has been registered for Intellectual Property Rights (IPR) and has been proven to increase students' interest, motivation, and reading literacy skills. Thus, this media is feasible for use as an alternative reading literacy learning media in elementary schools, especially in schools with limited technological facilities.*

**Keywords:** storybook, reading literacy, local wisdom

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal serta mengetahui kelayakannya dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD Negeri Mulur 03. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas V, satu guru kelas, serta ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan skala Likert dan skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *storybook* yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli media sebesar 97%, ahli materi 91%, guru kelas 97%, dan siswa 100% dengan memperoleh rata-rata 96% berkategori sangat valid. Media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal ini telah didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) dan terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta kemampuan literasi membaca siswa.

Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, khususnya pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi.

**Kata Kunci:** *storybook*, literasi membaca, kearifan lokal

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan berfungsi merancang generasi muda agar siap menyambut, bahkan menghadapi seluruh perkembangan zaman di masa depan. Oleh karena itu, pembinaan harus dilaksanakan secara optimal untuk menghasilkan kualitas yang tinggi dan tetap menghargai martabat serta potensi bawaan sumber daya manusia (Husna & Supriyadi, 2023). Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi harus berkembang pesat. Dunia pendidikan ikut mengalami perkembangan yang dinamis, terutama dalam Upaya menciptakan media, metode, strategi, serta proses pembelajaran yang lebih initeraktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu mendorong semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana dan metode yang digunakan untuk memperlancar komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa guna meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar di sekolah (Belva Saskia Permana et al., 2024)

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan proses belajar mengajar(Kaniawati et al., 2023). Media merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan guru untuk mengalirkan pesan atau informasi kepada murid. Dalam kegiatan belajar, media pembelajaran adalah proses komunikasi yang menjadi perantara antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media berfungsi sebagai perantara utama yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi kepada murid (Widyaningrum et al., 2022). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, memperbaiki persepsi, dan membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif (Pratiwi et al., 2024).

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran berbasis karakter dan konteks kehidupan nyata, pengembangan *storybook* sebagai media pembelajaran menjadi semakin penting dan sesuai dengan kebutuhan

peserta didik(Ulfha et al., 2025). *Storybook* merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam satu kesatuan cerita dan gambar, serta memiliki alur cerita sesuai materi pembelajaran (Gunawan et al., 2023).

*Storybook* dapat diartikan sebagai buku yang berisi cerita untuk anak-anak. Ilustrasi dalam *storybook* tidak hanya berperan sebagai penghias teks, tetapi juga menjadi media yang membantu menyampaikan cerita (Pasaka et al., 2022). Ilustrasi yang menarik dalam *storybook* mampu memperkaya alur cerita serta membantu peserta didik memahami dan menyerap isi bacaan dengan lebih baik, sehingga dapat menjadi sarana pendukung dalam kegiatan membaca (Ulfha et al., 2025). Salah satu media yang bisa digunakan untuk meningkatkan literasi membaca pada siswa yaitu dengan cara menggunakan media *storybook*.

Pewayangan Jawa adalah warisan budaya yang sangat kaya, memuat nilai-nilai filosofis dan ajaran moral yang mendalam. Kekayaan nilai ini telah mengakar kuat dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia (Mukhlis et al., 2025). Dalam bahasa Jawa, kata “wayang” berarti “bayang”

atau “bayangan”, yang merujuk pada bentuk teater tutur yang memanfaatkan permainan bayangan dan efek cahaya, serta diiringi oleh alunan musik gamelan. Secara lebih luas, wayang dapat diartikan sebagai gambar atau boneka yang menyerupai manusia, dibuat dari bahan seperti kulit, kardus, atau bahan datar lainnya, maupun dari kayu berbentuk pipih atau tiga dimensi (Sukmawati et al., 2022).

Kearifan lokal adalah sekumpulan nilai, norma, dan tradisi yang telah tumbuh dan dipertahankan dalam kehidupan suatu komunitas masyarakat setempat (Yoma Hatima, 2025). Dalam konteks pendidikan, memasukkan kearifan lokal berarti mengajarkan nilai-nilai yang selaras dengan budaya lokal. Tujuannya adalah membantu peserta didik memahami dan menghargai identitas budaya mereka sendiri(Andini & Sirozi, 2024). Dengan memasukkan unsur kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis, tetapi juga dapat memahami jati diri budaya serta nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi dalam masyarakat (Setiawaty et al., 2025).

Pembangunan sumber daya manusia yang dilakukan melalui pendidikan dapat dioptimalkan lewat kegiatan literasi. Literasi membekali individu dengan keterampilan berpikir kritis, yang merupakan kunci untuk mencapai kualitas kecakapan hidup yang lebih unggul (Ulfha et al., 2025). Kegiatan literasi memiliki hubungan yang sangat erat dengan dunia pendidikan karena dianggap sebagai syarat penting untuk terlibat dalam proses belajar. Literasi merupakan kemampuan individu dalam memperoleh pengetahuan melalui kegiatan membaca. Dengan kata lain, literasi mencakup keterampilan dalam menggunakan kemampuan membaca untuk mengakses berbagai informasi, memahami dan menilai argumen, serta mempelajari bidang pengetahuan yang benar-benar baru (Bungsu & Dafit, 2021).

Membaca termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kemampuan membaca yang baik menjadi dasar penting dalam memperoleh pengetahuan serta mendukung keberhasilan akademik (Ratminingsih et al., 2020). Seluruh proses pembelajaran berlandaskan pada kemampuan membaca. Jika

kebiasaan membaca telah tertanam dalam diri setiap anak, maka peluang untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun dalam kehidupan bermasyarakat akan semakin besar, sehingga dapat membuka jalan menuju kesuksesan hidup yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksukan di SD Negeri Mulur 03 diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa masih belum berjalan secara optimal. Guru cenderung menggunakan media berupa buku cerita, dengan metode pembelajaran siswa diminta untuk berkunjung ke perpustakaan, membaca buku pilihan mereka, lalu membuat ringkasan dari bacaan tersebut. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Mulur 03 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa perempuan kelas V sudah lancar membaca, meskipun masih terdapat dua siswa yang belum menunjukkan kelancaran dalam membaca. Sementara itu, siswa laki-laki pada umumnya sudah lancar membaca, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan menganalisis cerita.

Faktor-faktor penyebab kurangnya kemampuan literasi membaca siswa kelas V yaitu kondisi perpustakaan yang jarang dibuka turut memengaruhi rendahnya minat baca siswa. Selain itu, keterbatasan sarana teknologi seperti LCD, komputer, dan proyektor menjadi kendala dalam penerapan media digital di sekolah. Akibatnya, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak. Pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal juga belum diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas V.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Storybook* Cerita Wayang Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Negeri Mulur 03”. Tujuan dari pengembangan media *storybook* cerita wayang bergambar yaitu untuk mempermudah meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

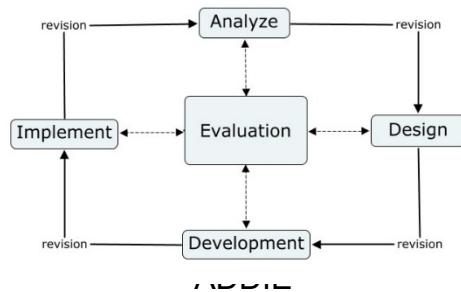
Media *Storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah masih belum memadai seperti minimnya LCD, komputer, dan proyektor. Perpustakaan yang jarang beroprasi serta belum terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Selain itu media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal mempunyai peran penting untuk meningkatkan siswa dalam kemampuan literasi membaca sehingga siswa dapat dengan lancar

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian *Research and Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. *Research and Development* (R&D) adalah metode yang dilakukan secara sistematis dalam bidang akademik maupun industri untuk menciptakan inovasi berupa produk, sistem, atau model baru yang dapat diterapkan secara praktis (Ade Rahayu, 2025). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari yaitu ADDIE. Tahap model ADDIE meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan

**Evaluate.** Pengembangan pada setiap tahapan saling terkait satu sama lain.

Model ADDIE biasanya digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan produk atau model pembelajaran. Keunggulan dalam model ini terdapat pada validitas hasilnya, sebab di setiap tahapannya dimulai dari analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, hingga evaluasi di setiap tahap tahap dilakukan melalui proses yang mendalam dan sistematis(Waruwu, 2024).



Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mulur 03, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas V, 1 guru kelas V, ahli media, dan ahli materi. Instrumen data yang digunakan adalah instrument data untuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validasi ahli materi, ahli media, guru, dan angket peserta didik. Data kualitatif diperoleh melalui masukan, saran, dan respon

ahli materi, ahli media dan guru serta lembar observasi kemampuan literasi membaca.

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru diolah menggunakan skala *likert*, skala *likert* merupakan alat ukur yang dipakai untuk menilai sikap, pandangan, serta persepsi individu ataupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1 Skor Penilaian**

Alternatif Pilihan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber (Sugiyono, 2017)

Data dari angket dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Persentase hasil validasi dihitung berdasarkan penilaian para validator menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Akbar, 2017) sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiris yang dicapai

- Tsh : Total skor maksimal  
Sumber (Akbar, 2017)
- 2) Mengubah skor pencapaian ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan kategori validitas untuk mengetahui keefektifan implementasi media (Akbar, 2017) sebagai berikut.

**Tabel 2 Kriteria Kevalidan Media**

Kriteria pencapaian nilai (Keefektifan)	Tingkat efektifitas/validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa perbaikan)
61,00% - 80,00%	Cukup valid (dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil)
41,00% - 70,00%	Kurang valid (perlu perbaikan besar)
51,00% - 60,00%	Tidak valid (tidak tuntas)
00,00% - 50,00%	Sangat tidak valid (sangat tidak tuntas)

Sumber (Akbar, 2017)

Data mengenai kemenarikan dari peserta didik diperoleh melalui angket yang mereka isi, dan angket tersebut menggunakan skala Guttman. Skala Guttman hanya memiliki dua pilihan jawaban, yaitu "setuju" dan "tidak setuju". Skala ini digunakan apabila peneliti membutuhkan respons yang jelas dan pasti terhadap pertanyaan yang diajukan (Sugiyono, 2017).

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

Hasil penelitian pengembangan media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement* dan *evaluate*.

#### **1. Tahap Analisis**

Tahap analisis sebagai langkah awal dalam memulai proses pengembangan media pembelajaran literasi membaca. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di SD Negeri Mulur 03 dengan melakukan pengamatan kegiatan literasi membaca di kelas serta menggali informasi dari guru kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan literasi membaca siswa masih belum optimal. Guru cenderung mengandalkan penggunaan buku cerita dengan strategi pembelajaran berupa kegiatan kunjungan ke perpustakaan untuk memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih bahan

bacaan. Namun, kondisi perpustakaan sekolah yang jarang beroperasi menjadi kendala utama, sehingga kesempatan siswa untuk membaca dan mengakses buku bacaan di perpustakaan tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa perempuan telah memiliki kemampuan membaca yang lancar, namun masih terdapat dua siswa yang belum menunjukkan kelancaran membaca. Adapun siswa laki-laki secara umum sudah mampu membaca dengan baik, tetapi masih menghadapi kendala dalam memahami isi bacaan serta menganalisis alur dan pesan cerita. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan sarana pendukung dalam meningkatkan literasi membaca siswa, sehingga mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran melalui media yang

menarik dan dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas V .

## 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan fase penyusunan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang berupa *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal. Proses pembuatan media dilakukan dengan memanfaatkan ChatGPT Plus dan Canva sebagai sarana pendukung. Adapun materi yang disajikan dalam buku cerita tersebut berupa kisah pewayangan yang bersumber dari Serat Tripama.

### a) Penyusunan naskah cerita

Proses pengembangan *storybook* cerita wayang bergambar diawali dengan penyusunan naskah dan alur cerita. Materi cerita diadaptasi dari Serat Tripama yang mengangkat kisah tokoh pewayangan Patih Suwanda, Kumbakarna, dan Adipati Karna.

### b) Perancangan prompt desain karakter

Pada langkah *storybook* cerita wayang bergambar berbasis

kearifan lokal yang bersumber dari Serat Tripama terdapat tiga tokoh utama, yaitu Patih Suwanda, Kumbakarna, dan Adipati Karna. Untuk menghasilkan visual tokoh dan latar cerita, peneliti menyusun *prompt* desain tokoh dan latar cerita dengan menggunakan ChatGPT Plus dan Canva. Dalam media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal memiliki beberapa keunggulan. Pertama, peneliti memilih cerita yang bersumber dari Serat Tripama, sehingga peserta didik dapat memahami, mengenal, dan menghargai identitas budaya mereka sendiri. Kedua, dalam perancangan ilustrasi cerita, peneliti memanfaatkan ChatGPT Plus dan Canva untuk menghasilkan gambar yang menarik dengan beragam pilihan ilustrasi yang dapat disesuaikan dengan karakter yang diinginkan. Selain itu, ChatGPT Plus dan Canva memiliki proses penggerjaan yang lebih cepat, sehingga

waktu dapat dimanfaatkan secara lebih efektif.

c) Pembuatan ilustrasi gambar



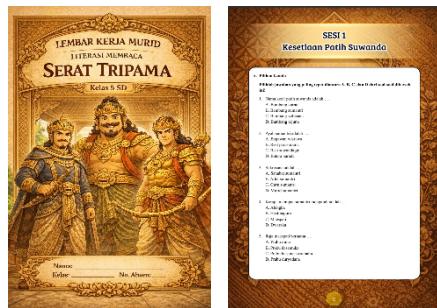
Gambar 2 hasil ilustrasi gambar *Prompt* dari setiap tokoh dan latar yang telah dirancang kemudian digunakan kembali dalam ChatGPT Plus untuk menghasilkan ilustrasi gambar pada setiap halaman *storybook*, kemudian untuk pengabungan gambar dan teks bacaan di setiap halaman supaya runtut sesuai dengan cerita peneliti menggunakan aplikasi Canva.

d) Perancangan struktur isi *storybook*

Penyusunan isi *storybook* cerita wayang bergambar dilakukan secara sistematis, dimulai dari desain sampul depan dan belakang, kata pengantar, pengenalan Serat Tripama, penyajian isi cerita, biografi penulis, hingga penyediaan lembar kerja murid.

Dalam penyajian isi *storybook* memiliki tiga tokoh utama dalam cerita pewayangan yang diambil dari *Serat Tripama* yaitu Patih Suwanda, Kumbakarna, dan Adipati Karna.

- e) Penyusunan lembar kerja murid



Gambar 3 Lembar Kerja Murid  
Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap isi *storybook* yang telah dibaca, peneliti menyusun lembar kerja murid sebagai instrumen pendukung evaluasi pembelajaran. Lembar kerja murid dilengkapi dengan petunjuk penggerjaan dan memuat tiga tokoh pewayangan yang diadaptasi dari *Serat Tripama*, di mana setiap tokoh disajikan dalam satu sesi lembar kerja tersendiri. Pada setiap sesi tersebut terdapat 15 soal pilihan ganda serta 5 soal esai singkat. Peneliti menyusun

lembar kerja peserta didik yang diperuntukkan bagi murid, serta menyediakan versi pegangan guru yang dilengkapi dengan kunci jawaban.

### 3. Tahap Pengembangan Media

Pada tahap pengembangan, peneliti melaksanakan validasi terhadap produk yang dikembangkan melalui penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru sebagai pengguna, serta siswa sebagai penerima. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru selanjutnya dianalisis menggunakan skala Likert, sehingga diperoleh hasil penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan :

**Tabel 3 Validasi Kelayakan Media**

No.	Validator	Skor
1.	Ahli Media	97%
2.	Ahli Materi	91%
3.	Guru kelas	97%
4.	Siswa	100%
	Rata-rata	96%
	Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi kelayakan media oleh ahli media, ahli materi, guru kelas, dan siswa yang diperoleh berdasarkan

angket dengan kriteria yang telah dipaparkan dalam tabel diatas, maka hasil yang diperoleh rata-rata sebanyak 96% dengan tingkat validitas sangat valid.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal melewati proses validasi dan dinyatakan layak oleh para ahli. Pada tahap ini, dilakukan uji kelayakan validasi terhadap media *storybook* cerita wayang bergambar dengan menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa terdiri atas 10 butir pertanyaan yang disusun menggunakan skala Guttman, dan seluruh butir pertanyaan memperoleh jawaban positif.

Berdasarkan hasil pengisian angket tersebut, diperoleh persentase penilaian 100% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi

membaca siswa kelas V SD Negeri Mulur 03.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penerapan model ADDIE yang berfokus pada penilaian kualitas produk yang telah dikembangkan, yaitu *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal dengan tujuan meningkatkan literasi membaca siswa. Proses evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, serta guru sebagai pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak digunakan, dengan beberapa masukan berupa saran dan kritik sebagai bahan penyempurnaan. Saran dan kritik yang diberikan antara lain mencakup perbaikan penggunaan kata dalam deskripsi cerita, seperti penulisan *Pandawa* menjadi *Pandhawa* berdasarkan masukan dari ahli materi. Selain itu, ahli media juga memberikan saran terkait penyusunan lembar kerja murid yang dibedakan antara pegangan guru dan pegangan murid.

Rendahnya tingkat literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri Mulur 03 dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang masih mengandalkan buku cerita umum, di mana siswa diminta mengunjungi perpustakaan untuk membaca dan membuat ringkasan bacaan. Namun, keterbatasan pengelolaan perpustakaan menyebabkan fasilitas tersebut jarang beroperasi sehingga aktivitas literasi tidak berjalan optimal. Faktor kedua adalah terbatasnya sarana teknologi pembelajaran, seperti LCD, komputer, dan proyektor, yang menghambat penerapan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut berdampak pada dominannya penggunaan buku cetak dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal yang telah melalui uji validitas dan terdaftar Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). Media yang dikembangkan juga dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada siswa

kelas V sekolah dasar. Kelayakan media ini didukung oleh penyajian materi bacaan dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan literasi membaca. Keunggulan lainnya terletak pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal melalui cerita wayang yang mengandung pesan moral, seperti kejujuran, keberanian, tanggung jawab, dan sikap ksatria, yang disampaikan secara kontekstual melalui tokoh dan alur cerita. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga pembelajaran karakter serta pengenalan budaya lokal sejak dini. Berdasarkan hasil kelayakan validasi media yang telah dilakukan, media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal yang dikembangkan melalui model

ADDIE dinyatakan sangat layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran literasi membaca siswa kelas V SD Negeri Mulur 03. Hasil kelayakan validasi media dari ahli media, ahli materi, guru kelas, dan siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Respons siswa terhadap penggunaan media ini juga menunjukkan penilaian sangat positif, yang menandakan bahwa *storybook* mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Media yang dikembangkan juga telah didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) sebagai bentuk perlindungan terhadap produk pengembangan.

Integrasi nilai-nilai kearifan lokal melalui cerita wayang yang bersumber dari *Serat Tripama* menjadikan media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa, seperti kejujuran, keberanian, tanggung jawab, dan sikap ksatria. Dengan demikian, media *storybook* cerita wayang bergambar berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif,

kontekstual, dan berkelanjutan, khususnya di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana teknologi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Akbar, S. (2017). *INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN* (PT Remaja). PT Remaja Rosdakarya.
- Andini, D. R., & Sirozi, M. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pembangan Pembelajaran*, 4(3), 465–471. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.566>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). *Pelaksanaan Literasi Membaca di Sekolah Dasar*. 4(3), 522–527. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40796>
- Gunawan, G., Suhardi, S., & Makawawa, J. C. (2023). Developing Picture Storybook

- Learning Media in Terms of Students' Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 161–175. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.56795>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Mukhlis, N. A., Fathurrohman, M., & Mahmud, A. (2025). KEARIFAN LOKAL DAN NILAI MODERASI: Analisis Tokoh Punakawan dalam Budaya Pewayangan Jawa. *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 8(1). <https://doi.org/10.61941/iklila.v8i1.354>
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Pratiwi, V. U., Nugrahani, F., Sohnui, S., & Taher, M. (2024). Developing Description Writing Skills through Comic-based Story. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(1), 149–154. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i1.996>
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Kurnia, W. D. A. (2020). Local culture-based storybook and its effect on reading competence. *International Journal of Instruction*, 13(2), 253–268. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13218a>
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD: Sistematic Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500–510. <https://journals.eduped.org/index.php/jpsd/article/download/1524/1049>
- Sugiyono, P. (2017). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243–249. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.417>
- Ulfha, M., Sumarni, W., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). *Tinjauan Literatur Sistematis : Pengembangan Storybook sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar ( 2019-2024 )*. 14(3). <https://doi.org/10.58230/27454312.2353>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widyaningrum, R., Putra, A. W., Suyahman, S., Sutrisno, T., Aulia, E. R. N., Dewi, D. A., Yulaila, N., Khaulani, F., S, N., Irdamurni, I., Annisa, F., Ani, N. A., Mardiyah, S., Khalimah, E., Prasetyo, I., Subandi, Lestari, P. I., Prima, E., Hidaya, Z. Y. P., ... Rahmawati, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1295–1301.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang%0Ahttps://ejournal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/90>

Yoma Hatima. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(3), 24–39.  
<https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i3.47>