



Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak

Baiq Deviana Fitri Aryanti^{1*}, Syaiful Musaddat¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.7511>

Received : 20 Maret 2024

Revised : 07 Mei 2024

Accepted : 10 Mei 2024

Abstract: This research aims to produce Indonesian language picture book media based on the local wisdom of the Sasak tribe that is appropriate and practical for learning in class II of the Janapria 2 State Elementary School. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (i.e. analysis, design, development, implementation, evaluation). The data collection instruments used were media and material expert validation questionnaire sheets, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The data analysis techniques in this research are qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of research on Indonesian language picture book media based on local wisdom of the Sasak tribe for class II of the Janapria 2 State Elementary School show that it is very feasible and very practical to use in the learning process, this is based on the results of media expert validation. 92%, material expert validation was 81.17%, teacher response was 96%, and responses from 15 students got a score of 88.4%. The assessment criteria for the media used in schools are in the very appropriate and practical category for the media being developed.

Keywords: Sasak Local Wisdom, Picture Book Media, Learning Motivation.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak yang layak dan praktis untuk pembelajaran di kelas II SDN 2 Janapria. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket validasi ahli media dan materi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian terhadap media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk kelas II SDN 2 Janapria menunjukkan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini berdasarkan hasil validasi ahli media. 92%, validasi ahli materi sebesar 81,17%, respon guru sebesar 96%, dan respon 15 siswa memperoleh skor sebesar 88,4%. Kriteria penilaian media yang digunakan di sekolah berada pada kategori sangat sesuai dan praktis untuk media yang dikembangkan.

Kata Kunci: Kearifan Lokal Sasak, Media Buku Bergambar, Motivasi Belajar.

Pendahuluan

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Gawise, dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Mustaqim, 2016). Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik (Firmadani, 2020).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi lebih diminati oleh siswa, sehingga siswa fokus pada pembelajaran (Hidayati, dkk, 2022). Menurut Tafonao (2018) penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Pengalaman belajar yang berkualitas tentunya akan mempengaruhi prestasi akademik siswa sehingga penggunaan media oleh guru harus inovatif. Lebih lanjut Tafonao (2018) menyatakan bahwa media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, bukan saja mengatasi persoalan, namun media pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik.

Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerepkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah (Yustiqvar, dkk, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara di sekolah, ditemukan adanya beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran diantaranya, (1) belum ada buku pegangan lain selain yang disediakan oleh pemerintah; (2) penyampaian materi oleh guru yang tidak menggunakan media yang bervariasi; (3) guru tidak pernah memvisualisasikan materi yang relevan dengan kearifan lokal tempat tinggal mereka dalam bentuk gambar. Hal ini tentunya menimbulkan dampak yang negatif pada siswa diantaranya; (1) masih kekurangan media pembelajaran yang cenderung membuat pembelajaran menjadi membosankan; (2) siswa tidak tahu kebudayaannya mereka sendiri; (3) kurangnya semangat dan minat sehingga menyebabkan hasil belajar yang kurang

maksimal, sesuai data yang diperoleh dari penilaian harian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni kurang lebih 10 dari 24 siswa dengan nilai dibawah KKM, antara lain 50, 60, dan 65, kemudian dilihat dari penilaian tengah semester pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni kurang lebih 15 siswa dari 24 siswa dengan nilai dibawah KKM, antara lain 50, 60, dan 65. Oleh sebab itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang memuat materi spesifik yang bersifat kontekstual yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menyelipkan nilai kearifan lokal. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal akan lebih membuat siswa memiliki pengalaman belajar. Dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif, menarik, dan bermakna apabila seorang pendidik menghadirkan sebuah media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan bacaan bermuatan integrasi kearifan lokal dapat diinovasikan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga ada timbal balik sebagai bahan refleksi secara kontekstual.

Adapun media yang disarankan dalam hal ini yaitu media buku bergambar berbasis kearifan lokal, buku bergambar merupakan buku bacaan cerita anak yang di dalamnya berisi gambar. Dalam setiap buku bacaan cerita anak terdapat berbagai macam gambar ilustrasi yang menarik, dipenuhi dengan warna-warni, berbentuk buku yang didesain dengan gambar yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dari usia 7-8 tahun atau masih duduk di kelas II SD. Pada buku bergambar akan diselipkan nilai kearifan lokal yang akan dikembangkan dengan menggambarkan kesesuaian dari apa yang dapat siswa dengar, lihat, serta siswa dapat mengambil pelajaran langsung dari potensi lokal sekitar siswa. Hal tersebut penting bagi siswa agar dapat lebih memahami dan mengenal manfaat dari potensi lokal yang ada dilingkungan sekitarnya, dengan harapan siswa mampu membedakannya dengan daerah lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizkiawan (2019) dengan judul "Pengembangan Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Siswa Kelas IV SDN Gerunung Tahun Ajaran 2020/2021". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penilaian media yang digunakan di sekolah termasuk kategori sangat bagus terhadap media yang dikembangkan. Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2021) dengan judul "Pengembangan Media Buku Bergambar Materi Menulis Puisi Kelas IV SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021". Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa Media buku bergambar materi menulis puisi termasuk ke dalam kriteria sangat baik dan layak digunakan di SDN Jango.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2022) dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB Untuk Menanamkan Nilai -Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB dinyatakan layak untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Dari ketiga penelitian tersebut memiliki banyak persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal. Memberikan gambaran mengenai metode penelitian yang digunakan serta hasil penelitian sehingga diharapkan dapat menjadi acuan maupun penunjang dalam penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak kelas II SDN 2 Janapria. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada tempat penelitian sehingga subjek penelitiannya berbeda. Selain itu materi pada mata pelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran juga berbeda, dimana peneliti terdahulu lebih banyak menggunakan materi yg spesifik yakni pada penulisan puisi namun pada penelitian ini akan ada kebaharuan yakni pada materi Bahasa Indonesia dengan menambahkan cerita rakyat dan menggunakan bahasa daerah yaitu suku sasak di dalam buku bergambar, tentunya pada penelitian sebelumnya belum ada. Sehingga hal tersebut merupakan suatu hal yang baru.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Kelas II SDN 2 Janapria Lombok Tengah. Kebaruan penelitian ini adalah adanya penambahan bahasa daerah yaitu suku Sasak pada materi buku bergambar. Media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadi alternative atau solusi dalam memfasilitasi siswa, memudahkan siswa dalam memahami, dapat memberikan kesan yang menarik, interaktif, serta kontekstual dengan lingkungan siswa.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (2019) model

penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 2 Janapria, Kecamatan Janapria, Kabupaten Lombok Tengah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Janapria. Objek penelitian ini adalah media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. Tehnik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun cara menganalisisnya yakni dengan analisis kinerja dan kebutuhan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yaitu berupaya mengungkapkan fakta-fakta lapangan dengan cara menguraikan dan menginterpretasikan

Hasil dan Pembahasan

Prototipe Media Buku Bergambar

Prototipe media dalam penelitian ini tercantum dalam bagian dari model ADDIE yang digunakan yaitu:

Analysis (analisis)

1. Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga dibutuhkan pengembangan media buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak. Analisis ini dilakukan dengan wawancara di SDN 2 Janapria. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDN 2 Janapria bahwa di SDN 2 Janapria tepatnya pada kelas II masih menggunakan buku paket sebagai sarana dalam belajar mengajar, serta guru juga belum pernah memvisualisasikan materi dalam bentuk gambar, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada hari tersebut. Dengan adanya media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal diharapkan guru dapat meningkatkan kinerjanya sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dalam belajar dan menerima materi dari pendidik.

2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi sehingga dibutuhkan pengembangan media buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak. Analisis ini dilakukan di SDN 2 Janapria, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDN 2 Janapria yang didapat bahwa beberapa dari peserta didik di SDN 2 Janapria dinilai kurang bersemangat dalam belajar Selain itu, pendidik juga mengungkapkan bahwa peserta didik sangat menyukai buku yang didominasi oleh gambar dan

setuju dengan adanya pengembangan media buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak pada kelas II SDN 2 Janapria. Ditemukan bahwa di dalam pembelajaran pendidik menggunakan buku paket yang kurang relevan dengan perkembangan siswa karena memiliki tampilan yang sama dari kelas 1 sampai 6 dan kurang relevan dengan kearifan lokal daerah setempat.

Design (Perancangan)

Fase ini adalah sebuah fase perancangan sebuah kerangka media yang dikembangkan. Media Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Terdapat beberapa jenis rancangan pada tahap antara lain:

1. Menentukan Konsep Media Buku Bergambar

Media buku bergambar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berbentuk sebuah buku berukuran 14,8 × 21 cm (ukuran kertas A5). Bahan dasar untuk cover adalah art paper, sedangkan untuk isinya menggunakan kertas hvs.

Adapun isi dari buku ini yaitu cerita rakyat suku Sasak "Legenda Putri Mandalika" yang berasal dari daerah Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Cerita ini dikemas menggunakan bahasa yang sederhana dan lebih menonjolkan gambar-gambar menarik yang menarik. Cerita ini dipilih sebagai bentuk pembelajaran kontekstual berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Menyusun Naskah Cerita "Legenda Putri Mandalika"

Untuk memudahkan perancangan media buku bergambar, maka diperlukan adanya naskah cerita yang berisi narasi dan scene sebagai penggambaran awal dalam menyusun ilustrasi media buku bergambar yang akan dikembangkan. Cerita "Legenda Putri Mandalika" yang disajikan dalam media ini disesuaikan dengan materi ajar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Sehingga cerita yang awalnya berupa teks panjang dikemas menjadi lebih sederhana dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Development (pengembangan)

1. Rancangan Isi Media

Rancangan Media Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak memuat :

a) Cover

Cover media terdiri dari dua bagian yaitu cover depan dan belakang. Cover depan memuat judul, dan ditunjukkan untuk kelas II SD. Sedangkan cover belakang memuat ringkasan singkat media yang dikembangkan.

b) Pendahuluan

Pendahuluan dalam media ini memuat beberapa konten atau isi yaitu redaksi, kata pengantar dan daftar

isi. Kemudian dalam redaksi berisikan materi, nama dosen pembimbing dan nama penulis, halaman dan animasi sebagai pendukung dalam pembelajaran.

c) KI, KD, Indikator

KI yang terdapat dalam media ini adalah KI untuk sikap, pengetahuan dan keterampilan. terdapat juga KD untuk pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan materi tema 2 (bermain di lingkunganku), subtema 4 (bermain di tempat wisata), pembelajaran 1. Indikator merupakan turunan atau penjabaran dari KD yang berisikan pencapaian yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d) Cara Penggunaan

Cara penggunaan yang terdapat pada media merupakan langkah-langkah yang dapat dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran.

e) Penjelasan konsep materi

Konsep materi dari media buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak ini mencakup subtema 4 (bermain di tempat wisata), pembelajaran 1 yaitu, ada di sekitar siswa secara khusus dan di luar wilayah secara umum.

f) Latihan soal

Latihan soal diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi siswa dalam belajar dan soal yang diberikan disesuaikan dengan materi yang dipelajari atau dibahas dan terdapat kolom jawaban untuk menuliskan jawabannya.

Beberapa tampilan media bergambar disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Isi Media

2. Tampilan Media

Tampilan media berhubungan dengan syarat pengembangan media yakni tulisan. Syarat teks/tulisan mengacu pada tiga aspek yaitu gambar, tulisan dan warna yang dirincikan sebagai berikut:

a) Tampilan

Jenis font yang dipakai untuk tulisan dalam media ini ada tiga yakni *more sugar*, *nuniti sans bold*, dan *open sans light*. *More sugar* digunakan untuk tulisan judul dan topic materi sedangkan *nuniti sans bold* dan *open sans light* digunakan untuk menjelaskan materi dan latihan-latihan. Ukuran font berkisar antara 28-141. Ukuran 28-40 untuk penjelasan materi pada buku sedangkan ukuran 50-141 untuk tulisan pada cover sebagai judul besarnya.

b) Gambar

Gambar yang digunakan untuk penyampaian materi yaitu gambar potensi wilayah lokal siswa di lingkungannya ditambah dengan animasi sebagai hiasan untuk menambah keindahan dalam buku bergambar. Kemudian gambar yang ditampilkan tidak membuat siswa bosan melihatnya. Adapun gambar yang ditampilkan di media yaitu gambar yang sering siswa lihat di sekitar lingkungannya, namun belum mengetahui secara lebih rinci nama dari benda tersebut yang menjadi unsur lokal di daerahnya sendiri dengan menampilkan gambar-gambar tempat wisata dan adat istiadat di lingkungan sekitarnya seperti gambar pantai seger, patung putri Mandalika, pakaian adat suku sasak, dan rumah adat. Selain itu ada gambar animasi yang dapat menambah gambaran tentang materi yang disampaikan seperti gambar anak yang sedang bermain di tempat wisata bersama ibunya dan gambar anak bersekolah, serta terdapat gambar yang mendukung karakteristik peserta didik kelas rendah seperti gambar animasi anak-anak.

c) Warna

1) Sampul yang ditampilkan dalam media yang dikembangkan dengan latar belakang berwarna biru kombinasi putih, biru muda dan terdapat animasi gambar adat suku sasak seperti rumah dan baju adat, serta ada pula gambar anak sekolah sebagai pendukung untuk memperindah tampilan media.

2) Kemudian untuk sampul setiap halaman disamakan dengan latar belakang biru tua dan biru muda dengan beberapa kombinasi animasi dan gambar-gambar adat suku sasak, kemudian untuk penomoran halaman ditaruhkan bentuk bulat bergeriging dengan warna biru muda. 3) Media yang dikembangkan menarik minat siswa dalam belajar karena menyajikan berbagai teks dan gambar yang menarik di dalam media. 4) Warna tulisan disesuaikan dengan karakteristik anak SD seperti tulisan yang ada di buku paket.

3. Percetakan Buku

Setelah buku selesai langkah selanjutnya adalah mencetak buku dengan spesifikasi sebagai berikut:



Gambar 2. Percetakan Buku

Implementation (implementasi)

Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk menguji kelayakan dari Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Validasi Buku Oleh Ahli Media

Aspek	Skor	Rata Rata	Hasil (%)	Kriteria
Tampilan	56	92	92%	Sangat Layak
Penyajian	23			
Bahan	13			

Tabel 2. Hasil Validasi Buku Oleh Ahli Materi

Aspek	Skor	Rata Rata	Hasil (%)	Kriteria
Relevansi	17	69	81,17%	Sangat Layak
Keakuratan	11			
Komunikatif	8			
Berorientasi Pada Student Centered	17			
Kebahasaan	8			
Keterbacaan	8			

Berikut adalah revisi dari Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak sebelum dan setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Sebelum dan Setelah Revisi

Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak yang telah dikembangkan. Hasil uji coba disajikan pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Skor	Rata Rata	Hasil (%)	Kriteria
Penyajian	20	72	96%	Sangat Praktis
Isi materi	29			
Manfaat	23			

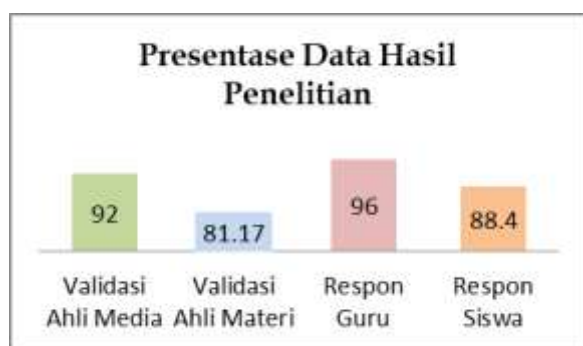
Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Siswa	Rata Rata	Hasil (%)	Kriteria
15	663	88,4%	Sangat Praktis

Evaluation (evaluasi)

Evaluasi ini dilakukan pada tahap validasi buku oleh ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon siswa. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak memperoleh skor persentase kelayakan 92% dan presentase kepraktisan 96%. Dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa, dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Data Penelitian

Prototipe Media Buku Bergambar

Prototipe ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono (2019) melalui tahap yang dikenal

dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Adapun prototipe media buku bergambar termasuk ke dalam model ADDIE.

Analysis (analisis)

Pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak didasarkan pada hasil analisis masalah dan kebutuhan yang dianalisis peneliti.

a) Analisis Masalah

Analisis masalah bertujuan untuk mengetahui hambatan pendidik dalam mengajar, dalam analisis masalah tersebut pendidik di SDN 2 Janapria tepatnya pada kelas II masih menggunakan buku paket sebagai sarana dalam belajar mengajar, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar pada hari tersebut. Perubahan sistem pembelajaran ini menyebabkan setiap pendidik harus beradaptasi dengan keadaan yang baru. Pendidik harus mampu melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan media pembelajaran (Hadisaputra, dkk, 2019). Sejalan dengan itu, pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Maulia, dkk, 2022).

Media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak dapat digunakan sebagai media pembelajaran, selain menggunakan buku paket pendidik juga dapat menggunakan buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak ini sebagai terobosan baru bagi pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan, dkk (2021) bahwa terobosan baru harus terus dilakukan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dasar tentang budaya mutu sehingga pelayanan di bidang pendidikan dapat dilakukan secara professional dan terorganisir.

b) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Hasil analisis kebutuhan dapat dilihat bahwa beberapa dari peserta didik di SDN 2 Janapria dinilai kurang bersemangat dalam belajar dan minat membaca peserta didik juga kurang. Pendidik mengungkapkan bahwa peserta didik sangat menyukai buku yang didominasi oleh gambar dan setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak pada kelas II SDN 2 Janapria. Hal ini mengacu pada kondisi sekolah yang umumnya masih menggunakan buku paket.

Penelitian ini berawal dari hasil analisis kinerja dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang sifatnya bisa menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan interaktif. Kondisi kelas yang tidak kondusif membuat peserta didik cenderung kurang semangat belajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik cenderung kurang aktif dikelas (Gunayasa dkk., 2022:154). Berdasarkan data yang didapat menunjukkan berbagai macam karakteristik siswa, dimana salah satu karakteristik siswa semangat belajar apabila pada buku terdapat gambar didalamnya. Anak usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (Marinda, 2020).

Menurut Ramdani, dkk (2021) peserta didik cenderung mampu memahami sesuatu melalui pengalaman atau benda-benda konkret di sekitar mereka. Menurut Edgar Dale (dalam Arsyad, 2017) berdasarkan Cone experience yang dikemukakannya, dapat dilihat bahwa pembelajaran secara langsung merupakan pembelajaran yang paling konkrit. Dengan adanya media pembelajaran yang baik tidak hanya dapat meningkatkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas (Yustiqvar, dkk, 2019). Sejalan dengan pendapat Musaddat, dkk (2023) pembelajaran dengan menggunakan buku cerita berbasis kearifan lokal Sasak lebih efektif dalam meningkatkan semangat belajar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan buku cerita. Sehingga dengan adanya media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik dalam belajar agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Design (perancangan)

Media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran buku bergambar ini berisi materi bahasa Indonesia yang diselipkan cerita rakyat yakni cerita legenda putri mandalika yang menjadi potensi lokal suku sasak. Sesuai pendapat Rahmatih dkk. (2020), kearifan lokal (*local wisdom*) mengandung nilai-nilai moral, pengetahuan dan sebagai sumber ilmu kontekstual. Dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar kontekstual yang lebih bermakna serta mendekatkan dan menambah wawasan terkait lingkungan sekitarnya.

Istiningasih, dkk (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun, karena

pada usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda nyata atau konkret, artinya dalam proses pembelajaran peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah memahami pelajaran dan memudahkan untuk berfikir. Sehingga media yang dikembangkan menggambarkan kesesuaian dengan tingkatan tahap perkembangan dan karakteristik siswa yang senang belajar jika terdapat sebuah gambar dan teks yang ada dalam media pembelajaran.

Development (pengembangan)

Branch (2009) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi dari rancangan produk. Pada tahap ini, desain media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak disusun menjadi sebuah buku berukuran A5 dengan 44 jumlah halaman, dan bentuk media dijilid kawat (*Saddle Stitching*). Cover media buku bergambar menggunakan art paper, sedangkan isinya menggunakan kertas hvs. Menurut Ningsih (2020) melalui penelitiannya, salah satu kelebihan media buku bergambar adalah tidak memerlukan banyak alat dan bahan serta biaya yang cukup mahal. Sehingga pemilihan art paper dan kertas hvs sebagai bahan media buku bergambar yang dikembangkan, yaitu untuk menghasilkan produk dengan biaya yang terjangkau namun tetap menarik.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap menerapkan prototipe media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak kepada peserta didik dengan cara menguji cobakan produk. Menurut Ulandari dkk (2022:216-222) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk memulai menggunakan produk baru yang dikembangkan pada proses pembelajaran, melihat tujuan pengembangan produk dan interaksi antar peserta didik ketika menggunakan produk pembelajaran. Uji coba produk dilakukan di kelas II SDN 2 Janapria yang terdiri dari kelompok kecil dengan jumlah 15 siswa dan melibatkan 1 guru selaku wali kelas dari kelas II di SDN 2 Janapria untuk melihat kepraktisan dari prototipe media buku bergambar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ani & Lazulva, (2020) bahwa uji coba dilakukan untuk menguji tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Setelah media buku bergambar diujicobakan, media buku bergambar juga perlu diberikan respon oleh siswa dan guru kelas II. Uji coba dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Uji coba ini melibatkan siswa kelas 2 yang

terdiri dari 15 orang dan wali kelas dari kelas 2 yang berjumlah 1 orang. Hasil respon pada media buku bergambar oleh siswa sebesar 88,4% (sangat praktis) tanpa kritik atau masukkan saran kepada peneliti sedangkan hasil respon guru terhadap prototipe media pembelajaran buku bergambar sebesar 96% (sangat praktis) yang menandakan bahwa media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak dikategorikan sangat praktis.

Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak, Enha (2019). Hasil yang didapatkan setelah media buku bergambar diujicobakan kepada siswa dikategorikan praktis dan hasil respon dari guru terkait dengan media buku bergambar yaitu sangat praktis digunakan. Hasil uji coba terhadap prototipe media pembelajaran buku bergambar kepada siswa sebesar 88,4% dinyatakan (sangat praktis) digunakan. Presentase tersebut didapatkan dari hasil uji coba yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media buku bergambar dikatakan sangat praktis digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Istiningsih, dkk (2018) mengatakan bahwa media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran papan kata merupakan langkah yang tepat dalam membelajarkan peserta didik terkait dengan menulis dan membaca.

1. Kelayakan Media Buku Bergambar

Tingkat kelayakan media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor masing-masing sebesar 92% dan 81,17% dengan kategori sangat layak.

Menurut Hadisaputra, dkk (2019) media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menghadirkan hal yang baru akan menjadi pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Fikri dan Madona (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik. Sehingga media buku bergambar yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami. Selain itu, pada aspek keakuratan, didapatkan bahwa media buku bergambar sudah dapat memvisualisasikan materi dalam bentuk gambar.

2. Kepraktisan Media Buku Bergambar

Tingkat kepraktisan media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal Sasak berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor masing-masing sebesar 96% dan 88,4% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil pengembangan media buku bergambar Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak, menurut Sugiyono (2019) kualifikasi tingkat kelayakan maupun kepraktisan produk dengan persentase 61–80% dikategorikan layak/praktis, dan persentase 81–100% dikategorikan sangat layak/praktis.

Uji kepraktisan berdasarkan respon siswa dan respon guru menemukan bahwa media buku bergambar yang dikembangkan sangat menarik baik bagi siswa maupun guru. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Pagarra et al., 2022), media pembelajaran yang menarik akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Tidak hanya itu, media buku bergambar juga dapat merangsang motivasi belajar siswa. Merujuk pada Fiemadani (2020) yang mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, motivasi siswa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan belajar. Fikri dan Madona (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa. Media buku bergambar yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, dari segi akurasi, kami menemukan bahwa media buku bergambar mampu memvisualisasikan materi dalam bentuk gambar.

Oleh karena itu, secara keseluruhan media buku bergambar Indonesia berbasis kearifan lokal suku Sasak masuk dalam kategori sangat praktis. Menurut Qomariyanti dan Ermiana (2023), media pembelajaran buku bergambar yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis kearifan lokal suku sasak maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prototipe dari media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak ini yaitu secara garis besar media ini terbuat dari bahan yang sederhana dan dapat ditemukan, selain itu media ini dirancang dengan aplikasi canva. Pengembangan dan penelitian media buku bergambar ini menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran buku bergambar untuk kelas II

- sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diselipkan nilai-nilai kearifan lokal suku sasak.
2. Tingkat kelayakan dari media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak kelas II SD dapat dikatakan sangat layak berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 81,17%.
 3. Tingkat kepraktisan media buku bergambar bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal suku sasak kelas II SD dapat dikatakan sangat praktis berdasarkan nilai dari respon guru dan siswa. Nilai yang diperoleh dari siswa sebesar 88,4% dan nilai yang diperoleh dari respon guru yaitu 96%.

Referensi

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Issue July). New York: Springer Science + Bussines Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Enha, H. F. M. A. (2019). Pengembangan media tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa kelas IV MI AlMufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munasif, M., & Jamaludin, J. S., (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Agustus 12, 2022.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153-1160.
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 31-41.
- Marinda, L. (2020). "Piaget dan problematikanya". *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152
- Maulia, B. Z. P., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 198-207.
- Musaddat, S., Suarni, N.K., Dantes, N., & Putrayasa, I.B. (2023). The Effectiveness of the Influence of Digital Storybooks Based on Sasak Local Wisdom on Interpersonal Intelligence and Writing Skills. *International Journal of Membrane Science and Technology*.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Ningsih, P. R. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI". 21(1), 1-9.
- Qomariyanti, N., & Ermiana, I. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 178-184.
- Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Syazali, M. (2020). "Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literatur Review". *Jurnal Pijar MIPA*, 15(2), 151-156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Renza, M. A. (2021). *Pengembangan Media Gambar Erseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV*. Agustus 17, 2022

- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61-70.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulandari, S., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengembangan alat peraga Jari Baru (Jaring-Jaring Bangun Ruang) berbasis inkuiri pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI SDN 02 Pejanggik Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 216-222.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.