

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

Betti Indriyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia

Email: bettyindriyani31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) yang bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang mengangkat tentang cerita Istana Siak untuk siswa di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE; analysis (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluate (evaluasi). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 001 Kecamatan Tualang, Kabupaten Siak pada semester genap 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini berupa angket validasi dan angket praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data berupa saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli yang kemudian menjadi acuan bagi peneliti untuk merevisi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil dari penilaian lembar validasi serta untuk menganalisis data berupa skor dari lembar validasi kepraktisan media. Hasil yang diperoleh dari uji validitas media menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar Istana Siak mendapatkan kategori valid dengan skor persentase 83,33%. Pengembangan buku cerita bergambar dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria penilaian yang dilihat dari aspek tampilan, aspek isi dan aspek bahasa. Kemudian pada penilaian praktikalitas oleh guru mendapatkan kategori sangat baik dengan skor persentase 95%. Dalam melaksanakan uji coba, berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba kelompok kecil pada penelitian ini, terlihat bahwa siswa dapat dengan mudah menggunakan produk yang dikembangkan dan merasa senang serta tidak bosan ketika menggunakannya dalam pembelajaran. Informasi yang disajikan pada buku cerita bergambar sangat berguna bagi pengetahuan siswa. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil untuk melihat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar "Berkunjung ke Istana Siak" termasuk pada kategori sangat baik dengan presentase 95,11% yang diperoleh dari respon siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar layak digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil validitas dan praktikalitas, disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar "Berkunjung ke Istana Siak" dinyatakan valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Kearifan lokal, Validitas, Praktikalitas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Komponen yang penting digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media. Penggunaan media dapat memberikan siswa pengalaman nyata dalam belajar. Media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Susilana dan Riyana (2009) mengatakan bahwa media pembelajaran bisa disebut sebagai alat komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (*source*) kepada penerima pesan (*receive*). Maka dalam pembelajaran, pesan atau informasi yang ingin guru sampaikan kepada siswa akan lebih mudah tersampaikan dengan menggunakan media sehingga dapat mendorong proses belajar siswa ke arah yang lebih baik. Media perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan secara efektif dan efisien. Dengan adanya media, diharapkan dapat

meningkatkan waktu pembelajaran dan pemahaman siswa dalam mempelajari hal-hal baru atau yang asing baginya. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Nurseto (2011) mengatakan bahwa media yang menarik juga akan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan cenderung mendapatkan kesan pembelajaran yang tidak terlupakan. Pengenalan kearifan lokal bisa dijadikan sebagai salah-satu cara untuk menarik perhatian siswa dan membuat media terlihat lebih menarik. Pengenalan kerifan lokal ini bisa dilakukan melalui buku cerita bergambar. Dengan adanya buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal, siswa mempunyai bahan bacaan cerita anak yang relevan dengan kebudayaan kearifal lokal tempat tinggal mereka.

Untuk memupuk kebiasaan anak membaca bisa dijadikan jembatan dalam membiasakan dan melatih anak bergelut dengan buku. Jika anak telah terbiasa membaca, maka kebiasaan untuk membaca buku pelajaran atau umum lainnya akan dapat dirangsang. Untuk memudahkan anak mengerti atas pesan atau maksud yang disampaikan dari sebuah cerita, maka perlu memilih kata-kata yang tepat dengan bahasa yang tentunya sederhana sehingga anak lebih mudah mengerti dan memahami. (Munandar, Mulyadiprana, dan Aprilia, 2018) Menurut Tarigan dalam Tanggulungan (2014) mengatakan bahwa yang paling penting dalam pembelajaran membaca adalah menarik minat dan perhatian siswa terhadap buku bacaan dan kemauan belajar dengan keinginannya sendiri tanpa merasa terpaksa untuk melakukannya. Dalam hal ini, pemilihan penggunaan buku cerita bergambar terhadap membaca siswa sekolah dasar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena anak-anak menyukai cerita dan gambar-gambar yang penuh warna. Buku cerita bergambar mempunyai efek visualisasi sehingga dapat merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami teks yang memberi penjelasan pada gambar. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang dapat mendukung guru untuk bisa menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berbagai macam *software* atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam hal ini, pada pembuatan buku cerita bergambar guru bisa menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. *Ibis Paint X* merupakan salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan menggambar atau mendesain (Farkhatun, 2021). Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mencoba mengembangkan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) atau biasa disebut penelitian pengembangan. Sugiyono (2019). Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 001 Tualang yang berada di Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Penelitian ini dilakukan di bulan Oktober pada kelas tinggi yaitu kelas 5 semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 001 Tualang, sedangkan objek uji cobanya adalah buku cerita bergambar istana Siak yang dihasilkan dengan aplikasi *Ibis Paint X*. Sampel uji coba dilakukan pada uji coba One to one yang terdiri dari 3 orang siswa dan 6 orang siswa kelompok kecil serta uji coba praktikalitas pada 1 orang guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket. Adapun angket tersebut terdiri dari uji validasi ahli dan uji praktikalitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analysis. Pada tahap analisis, dilakukan beberapa analisis yang memuat beberapa aspek sebagai berikut.
 - a. Analisis gaya belajar siswa. Analisis gaya belajar siswa ini menjelaskan bagaimana gaya belajar siswa di kelas. Dalam hal ini, peneliti dalam melakukan pengembangan buku cerita bergambar menyesuaikan dengan gaya belajar siswa agar tepat pada sasaran. Analisis ini dilakukan dalam bentuk wawancara terhadap guru wali kelas 5. Berdasarkan wawancara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas V SDN 001 Tualang, siswa di kelas belajar dengan tatap muka yang di mana sering diberikan tugas mandiri dan tugas kelompok baik itu dikerjakan di sekolah ataupun di rumah. Namun kendalanya, media yang membantu siswa dalam mengerjakan tugas yaitu hanya buku pelajaran. Maka media buku cerita bergambar ini akan membuat siswa lebih tertarik dan senang untuk membacanya. Buku yang dilengkapi dengan gambar yang berwarna dan bacaan yang tidak rumit ini menjadi nilai tambah bagi siswa. Wali kelas juga mengatakan bahwa tidak adanya buku yang memuat kearifan lokal daerah dalam pembelajaran yang dilakukan. Hal ini akan membuat pengembangan buku cerita bergambar akan sesuai sasaran.
 - b. Analisis karakteristik siswa. Analisis karakter siswa berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif pada siswa. Siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar kelas V. Siswa kelas V SD biasanya memiliki umur 11-12 tahun. Menurut Ma'rifatun Nisaa, dkk. (2023), anak yang berusia 11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, di mana dalam tahap ini ditandai dengan pemikiran yang telah terorganisir dan rasional. Anak sudah mulai menunjukkan cara memecahkan suatu masalah dan cara berpikir yang logis. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap perkembangan kognitif siswa kelas V sudah termasuk dalam tahap konkret, yang artinya siswa telah mampu berpikir secara logis dalam memecahkan sebuah masalah. Yulia Marni, dkk. (2023) mengatakan bahwa karakteristik anak usia 11-12 tahun, yaitu: Anak sudah mampu membedakan mana yang baik dan buruk; Anak sudah mampu memahami nilai-nilai atau norma-norma yang ada di tengah masyarakat. Anak dapat memahami dan memikirkan orang lain. Dalam hal ini biasanya dalam bentuk penilaian atau kritikan. Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas, bahwasanya karakteristik siswa kelas V SDN 001 Tualang, siswa lebih senang dengan pembelajaran yang tidak terlalu kaku, oleh karena itu dengan media buku cerita bergambar ini diharapkan siswa akan lebih menikmati pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa untuk menggali informasi yang terdapat di dalam buku cerita bergambar ini. Media buku cerita bergambar yang dikembangkan harus dapat diterima dan dipahami oleh semua siswa SD kelas V.
 - c. Analisis Kurikulum. Kurikulum yang dipakai di SDN 001 Tualang merupakan kurikulum merdeka. Pengembangan buku cerita bergambar ini cocok digunakan pada mata pelajaran Bab 6 "Cinta Indonesia". Dengan menggunakan kearifan lokal daerah yang ada, salah satunya yaitu cerita Istana Siak maka siswa akan memiliki pengetahuan dan gambaran tentang kearifan lokal Istana Siak, di mana di dalamnya terdapat berbagai macam benda-benda peninggalan sejarah istana Siak. Analisis kurikulum ini dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan media yang akan dibuat dalam penelitian pengembangan sehingga tujuan pembelajarannya sesuai.
 - d. Analisis Sarana dan Prasarana. Dilihat dari hubungan dengan proses pelaksanaan pembelajaran, sarana terbagi menjadi 3 jenis yaitu:
 - Alat pelajaran, yaitu alat yang dipakai dengan cara langsung dalam proses

pembelajaran,. Contohnya alat tulis, buku dan alat praktikum.

- Alat peraga, yaitu sebagai alat penolong dalam proses pembelajaran, yang bisa berbentuk benda-benda atau tindakan yang mudah memberikan pemahaman berturut-turut kepada siswa mulai dari abstrak sampai ke yang konkret.
- Media pengajaran, yaitu sebagai perantara agar bisa menaikkan lagi efisiensi dan efektivitas untuk mencapai tujuan pendidikan. Terdapat tiga macam media, yakni media audio visual, media visual, dan media audio.

Sedangkan prasarana pendidikan di sekolah dikategorikan menjadi dua jenis, yakni:

- Prasarana pendidikan dipakai untuk pelaksanaan pembelajaran secara langsung, misalnya ruang perpustakaan, ruang teori, ruang laboratorium, dan ruang praktik keterampilan.
- Prasarana sekolah yang ada tidak dipakai dalam pelaksanaan pembelajaran, tapi mendukung sekali secara langsung saat terjadinya pelaksanaan pembelajaran, contohnya taman baca, kantin sekolah, ruang guru, toilet, tempat parkir, ruang kepala sekolah dll. (Ristianah 2018).

Berdasarkan wawancara langsung dengan wali kelas V SDN 001 Tualang, ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah SDN 001 Tualang cukup lengkap. Terdapat pojok baca juga yang mendukung siswa untuk lebih menyukai kegiatan membaca, namun kebanyakan buku yang tersedia adalah buku yang berhubungan dengan mata pelajaran. Untuk buku yang memuat tentang informasi kearifan lokal yang sesuai dengan pembelajaran belum tersedia sehingga pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang memuat cerita Istana Siak ini menarik dan membuat siswa tertarik serta memiliki rasa ingin tahu sehingga senang untuk membacanya.

2. *Design* (Perancangan). Pada tahap ini, peneliti merancang buku cerita bergambar, di mana buku cerita bergambar dibuat dengan ukuran 24 cm x 16 cm. Buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal ini berjudul “Berkunjung ke Istana Siak” yang berisi cerita mengenai benda-benda peninggalan Kerajaan Siak dan sejarahnya. Buku cerita bergambar ini dibuat di aplikasi *Ibis paint x*. Adapun beberapa format pada buku cerita “Berkunjung ke Istana Siak” yaitu sebagai berikut.

- a. Cover, merupakan sampul buku atau halaman paling depan pada sebuah buku. Cover pada produk yang peneliti kembangkan yaitu anak beserta ayah dan ibunya yang berada di halaman Istana Siak dengan dihiasi pepohonan.
- b. Kata pengantar, merupakan bentuk kerangka tulisan yang berisikan ungkapan dari penulis tentang karya (buku) yang telah dibuatnya kepada pembaca sebelum membaca ke inti buku atau sebuah karangan. Kata pengantar sebaiknya memiliki isi yang mewakili karangan yang telah dibuat. Biasanya dalam kata pengantar terdapat ucapan syukur dan terima kasih penulis kepada Allah SWT, orang tua atau orang-orang yang berpengaruh atau terlibat dalam pembuatan suatu karangan atau karya. Selain itu, kata pengantar juga memaparkan tujuan dan manfaat karya yang telah dibuat serta penulis juga meminta kritik dan saran. Jadi, penulis memberikan gambaran isi karya (buku) tersebut secara singkat dan permohonan maaf jika seandainya ada bagian-bagian yang kurang berkenan pada pembaca. Karena sifatnya mengantarkan atau membuka suatu karya (buku), maka kata pengantar berada di bagian depan. Di akhir bagian kata pengantar, terdapat tanggal dan tempat penulis membuat karya (buku) serta nama penulis yang terletak di bagian kanan bawah halaman.

- c. Daftar isi, merupakan daftar yang berupa petunjuk jalan untuk pembaca dengan mudah menemukan bagian-bagian penting dalam suatu karya tulis. Singkatnya, daftar isi memberikan gambaran umum tentang struktur dan organisasi karya tulis. Daftar isi dapat ditemukan pada awal karya tulis, setelah halaman judul dan halaman-halaman pendahuluan lainnya. Penyusunan daftar isi harus dilakukan secara sistematis dan logis, mengikuti struktur penulisan karya tulis. Setiap judul bab dan subbab harus tercantum dalam daftar isi, beserta nomor halaman tempat bab atau subbab tersebut dimulai. Daftar isi juga memuat daftar tabel, gambar dan lampiran jika ada.
 - d. Materi, merupakan bahan atau isi cerita dari suatu karya tulis.
 - e. Daftar pustaka, merupakan daftar yang berisi semua buku atau tulisan ilmiah yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian. Daftar pustaka disebut juga suatu susunan tulisan di akhir sebuah karya ilmiah yang isinya berupa nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit. Daftar pustaka digunakan sebagai sumber atau rujukan seorang penulis dalam berkarya.
3. Development (Pengembangan)
- a. Validasi Ahli Media. Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Otang Kurniaman, S.Pd, M.Pd yang merupakan dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNRI. Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 19 September 2024. Validator mengisi angket dan memberikan penilaian serta kritikan dan saran terhadap media buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” yang telah dikembangkan.
 - b. Validasi Ahli Bahasa. Validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh Bapak Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Riau. Validasi dilakukan pada tanggal 22 September 2024.
 - c. Uji Coba *One to One*. Uji coba *One to One* dilakukan pada 3 orang siswa. Pada uji coba ini dilakukan bertujuan untuk dapat melihat respon dan tanggapan siswa terhadap buku cerita yang dikembangkan sebelum dilaksanakan tahap uji coba kelompok kecil. Penilaiannya dilakukan dalam bentuk wawancara terbuka dan instrumen yang berupa angket praktikalitas respon siswa.

Pada 30 September 2024, dilaksanakan uji coba *One to One*. Ada tiga orang siswa yang ikut berpartisipasi dalam uji coba *One to One* ini. Uji coba *One to One* bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dapat digunakan sebelum uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba *One to One*, terlihat bahwa siswa dengan mudah menggunakan produk yang dikembangkan dan merasa senang serta tidak bosan saat menggunakan buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” dalam pembelajaran. Siswa diberikan angket praktikalitas respon siswa yang telah dibuat untuk diisi agar bisa mengetahui tingkat kepraktisan buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak”. Berdasarkan wawancara terbuka ada uji coba *one to one*, terlihat bahwa siswa merasa senang dan termotivasi dan sangat terlihat bersemangat untuk belajar. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa merasa tidak bosan. Berdasarkan hasil uji coba *one to one* dapat disimpulkan bahwa tidak ada kendala siswa dalam penggunaan buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” ini. Maka dari itu tidak ada revisi sehingga selanjutnya dapat dilaksanakannya uji coba kelompok kecil pada tahap implementasi dengan jumlah responden 3 orang siswa.

4. Implementation (Implementasi). Tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba produk pengembangan buku cerita “Berkunjung ke Istana Siak”. Uji coba dilaksanakan pada uji praktikalitas respon guru wali kelas dan uji coba siswa kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan bertujuan untuk dapat melihat respon dan tanggapan guru dan siswa terhadap media buku cerita bergambar yang dikembangkan di mana dalam hal ini memuat aspek isi,

aspek penyajian, dan aspek bahasa. Sebelum uji coba dilaksanakan, produk (buku cerita bergambar) telah direvisi sesuai saran dan kritikan dari validator. Uji coba produk pengembangan media buku cerita bergambar ini penilaiannya dilakukan dalam bentuk instrumen berupa angket praktikalitas respon guru dan siswa mengenai buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan pada seorang guru dan siswa kelompok kecil, yang terdiri dari 6 siswa yang dilaksanakan dengan mengisi lembar angket praktikalitas siswa. Pada angket praktikalitas siswa memuat 4 butir pernyataan aspek isi buku, aspek penyajian memuat 5 butir pernyataan dan aspek bahasa memuat 3 butir pernyataan.

5. Kepraktisan Produk. Angket respon praktisi dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2024. Angket respon guru diberikan kepada guru wali kelas V yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang memuat aspek isi, penyajian dan bahasa. Hasil angket praktikalitas guru wali kelas mendapatkan skor 90,38% dengan kategori “Sangat Praktis”. Tidak ada saran dan masukan dari praktisi sehingga media buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” dapat langsung diimplementasikan.
6. Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil. Pada tanggal 03 Oktober 2024 dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 6 orang siswa. Siswa diberikan pengarahan terlebih dahulu tentang produk (buku cerita bergambar). Lalu uji coba produk dilakukan. Siswa diarahkan untuk menggunakan buku cerita “Berkunjung ke Istana Siak” dan diminta untuk membaca dan memahami dengan baik apa saja informasi yang ada pada buku tersebut. Setelah uji coba selesai, siswa diberi angket untuk diisi dengan memberikan tanggapannya terhadap buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak”. Dalam uji coba respon siswa mengenai buku yang dikembangkan ini mendapatkan hasil bahwa buku cerita bergambar “Berkunjung ke Istana Siak” termasuk ke dalam kategorisangat praktis dengan rata-rata praktikalitas yang diperoleh 85,76% dan praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.
7. Evaluate (Evaluasi). Tahap terakhir pada penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu evaluasi, di mana pada tahap ini dilakukan perbaikan dan revisi. Pengembangan melakukan revisi dan perbaikan pada setiap tahapan yang tujuannya untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan yaitu media buku cerita bergambar yang dibuat menggunakan *ibis paint x*. Pada tahap analisis, evaluasi berisi informasi latar belakang dan pendukung terciptanya media buku cerita bergambar. Validasi ahli media, ahli bahasa, dan uji coba one to one adalah evaluasi tahap pengembangan. Saran dan komentar dari validator menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk yang telah dikembangkan. Setelah uji coba kelompok kecil dan uji coba praktikalitas dilakukan evaluasi pada tahap implementasi. Respon guru dan respon siswa menjadi bahan penilaian untuk perbaikan. Pengembang melihat keseluruhan hasil pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang telah dibuat dan mengevaluasinya setelah uji coba.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Jenis penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan juga untuk menguji keefektifan produk (Sugioyono, 2018). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran siswa kelas V di sekolah dasar dengan mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Siak menggunakan *Ibis paint X* yang dikembangkan secara valid dan praktis. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluate*) pada tahun 1990 yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang tahapan-tahapannya disusun secara sistematis untuk mewujudkan suatu produk yang komprehensif (Pribadi, 2016). Model ADDIE terdiri dari lima Langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*

and Evaluate. Langkah yang pertama adalah tahap analisis (*Analysis*). Tahap analisis adalah langkah untuk menentukan apa yang dibutuhkan oleh siswa, yang dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa analisis seperti analisis gaya belajar siswa, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan analisis sarana dan prasarana siswa yang dapat memudahkan pengembang dalam melakukan pengembangan buku cerita bergambar yang tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan pengguna, pada tahap analisis ini dilakukan dalam bentuk wawancara. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti mendapatkan bahwasannya belum tersedianya buku yang memuat informasi kearifan lokal yang sesuai dengan pembelajaran sehingga pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang memuat cerita Istana Siak ini bisa menarik dan membuat siswa tertarik serta memiliki rasa ingin tahu sehingga senang untuk membacanya.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*Design*). Tahap perancangan merupakan langkah dalam merancang media yang akan dibuat. Tujuannya untuk memastikan bahwa pengembangan berlangsung secara terstruktur sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan desain media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar yang dimulai dari format *cover*, kata pengantar, daftar isi, materi, dan daftar pustaka. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan ini setelah produk telah selesai dirancang kemudian menguji validitas produk sehingga produk yang dihasilkan nantinya sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan dari produk media buku cerita bergambar. Dalam penelitian ini, tanda valid dan praktis diberikan oleh validator dan responden. Uji validasi dan uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya dalam menghasilkan bahan ajar yang baik dan relevan dengan landasan teoristik pengembangan. Kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif sangat penting dilakukan untuk memastikan apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak atau tidaknya digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang divalidasi oleh validator diberikan penilaian, saran, dan komentar, selanjutnya peneliti memperbaiki produk sesuai dengan arahan validator agar lebih sempurna produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, penilaian validitas produk pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V Sekolah Dasar ini dilakukan oleh 2 tenaga ahli dari dosen PGSD Universitas Riau yang berkompeten pada bidangnya sesuai dengan aspek penilaian validitas yaitu validator ahli media dan validator ahli bahasa. Hasil penelitian validitas dari produk yang dikembangkan memperoleh hasil pada validator ahli media dengan rata-rata 93,18% dalam kategori sangat valid dan aspek bahasa dengan rata-rata 100% dalam kategori sangat valid. Tahap ke empat yaitu implementasi (*Implementation*). Setelah produk dinyatakan valid, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah penilaian praktikalitas terhadap media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik (uji kelompok kecil). Tujuan uji kepraktisan yaitu untuk menguji apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan praktis dan mudah digunakan oleh pengguna. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan respon peserta didik agar diketahui tingkat kepraktisan dari produk media buku cerita bergambar ini. Salah satu tahap uji kepraktisan dilakukan dengan meminta guru dan peserta didik mengisi angket respon pengguna atau angket kepraktisan. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru diperoleh rata-rata keseluruhan praktikalitas dengan nilai 90,38% dalam kategori sangat praktis dan pada penilaian praktikalitas yang dilakukan peserta didik dengan tahap kelompok kecil (*small group*) dengan 6 orang siswa mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 85,76% dalam kategori praktis.

Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), di mana pada tahap ini merupakan tahap terakhir dilakukan perbaikan atau revisi pada setiap tahap pengembangan produk. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki media buku cerita bergambar berdasarkan tahap analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Hasil nilai yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi saat proses validasi dan uji coba lapangan yang terdapat saran dan juga kritikan yang menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan media buku cerita bergambar. Pada media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan yang memuat materi cerita Istana Siak yang dikemas dalam bentuk tampilan gambar dan teks yang menarik minat belajar peserta didik. Media buku cerita bergambar ini dapat digunakan oleh pengguna tanpa ada batasan waktu penggunaan dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar yang dihasilkan berupa pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V di sekolah dasar dapat dinyatakan “sangat Valid dan Praktis”. Peneliti berharap melalui media buku Istana Siak untuk siswa kelas V di sekolah dasar ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal ini menggunakan metode ADDIE yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar yaitu *ibis paint x*. Setelah semua tahapan pengembangan dilakukan media buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pada kelas 5 sekolah dasar dengan berbagai saran dan masukan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang diberikan terhadap kelayakan media oleh validator ahli media dan ahli bahasa bahwa buku cerita bergambar menggunakan aplikasi *Ibis paint x* memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat valid. Pengembangan buku cerita bergambar menggunakan aplikasi *ibis paint x* dikatakan sangat valid karena telah memenuhi kriteria penilaian yang dilihat dari aspek grafis, efektifitas dan bahasa. Kemudian, kelayakan media dapat dilihat dari rekap hasil praktikalitas respon guru dan siswa. Berdasarkan praktikalitas, hasil respon guru yang diperoleh mendapat kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 95% dan hasil respon siswa juga mendapat kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 90,78%. Maka berdasarkan hasil validasi media dan praktikalitas media, disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran di sekolah dasar yang dikembangkan peneliti dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Farkhatun (2021). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembuatan Desain Busana Pesta *Jurnal Pendidikan*. 6(3), 1-14.
- Munandar, A., Mulyadiprana, A., & Apriliya, S. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Mendong Tasikmalaya Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 152-162
- Nisaa, M., dkk (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia 11 Tahun Sudah Sesuai dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget dalam Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 6, 372-375
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model Addie*. Jakarta: Prenada Media Group.



- Ristianah. (2018). Perencanaan Sarana Prasarana Pendidikan. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2 (1).
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wahana Prima.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanggulungan, Viktor Lambe, dkk. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Permulaan Melalui Media Kartu Kata Siswa Kelas I SD Inpres Kamarora". *Jurnal Kreatif Tadulako*. 5 (7): 227-228
- Yulia Marni. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIPSubang*, 9(2),2123-2136.