



STORYBOOK BUDAYA LOKAL MALAM SELawe DI GRESIK PADA MATERI BUDAYA LOKAL KELAS IV SD

Deasy Fatma Sari¹, Suprayitno²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 6 Juni 2025

Revisi 19 Juni 2025

Diterima 26 Juni 2025

Abstract

This study on improving the understanding of local culture of fourth grade students of UPT SDN 68 Gresik. The development of the Malam Selawe Local Culture Storybook media designed using the ADDIE model-based research and development (R&D) method, includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, to ensure its quality. The field trial subjects involved 28 students, validation showed that this media was very valid, as evidenced by a score of 93% from media experts and 90% from material experts. In terms of practicality, this media also achieved the predicate "Very Practical". Positive student responses to the field test with an average score of 1175 (83%). The effectiveness of this media is clearly seen from the drastic increase in student learning outcomes. The percentage of pretest completion which was originally only 42% significantly increased to 89% in the posttest. This strong increase in understanding is further strengthened by the average N-Gain value of 0.59 in the field test. The Malam Selawe Local Culture Storybook is a very effective learning media for fostering a deep understanding of local culture among elementary school students.

Kata kunci:

Storybook, Budaya Lokal, Malam Selawe, media pembelajaran, tradisi

Abstrak

Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman budaya lokal siswa kelas IV UPT SDN 68 Gresik. Pengembangan media Storybook Budaya Lokal Malam Selawe yang dirancang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) berbasis model ADDIE, mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, untuk memastikan kualitasnya. Subjek uji coba lapangan melibatkan 28 siswa, validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dibuktikan dengan skor 93% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Dari segi kepraktisan, media ini juga meraih predikat "Sangat Praktis". Respon positif siswa pada uji lapangan dengan rata-rata skor 1175 (83%). Efektivitas media ini terlihat jelas dari peningkatan drastis hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan pretest yang semula hanya 42% signifikan menjadi 89% pada posttest. Peningkatan pemahaman yang kuat ini semakin diperkuat oleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.59 pada uji lapangan. Storybook Budaya Lokal Malam Selawe adalah media pembelajaran yang sangat efektif untuk menumbuhkan pemahaman mendalam tentang budaya lokal di kalangan siswa sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Deasy Fatma Sari

[*deasy.21177@mhs.unesa.ac.id](mailto:deasy.21177@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia terus beradaptasi dengan perkembangan zaman, dan Kurikulum Merdeka saat ini mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan relevan. Satu diantara tantangan yang ditemui guru yakni menemukan media pembelajaran yang menarik juga menyesuaikan pada karakteristik siswa, terutama dalam mengajarkan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang kini terintegrasi. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media ajar menjadi krusial guna mewujudkan pengalaman belajar yang efektif juga menyenangkan untuk siswa. Pemanfaatan teknologi dan kreativitas guru akan sangat membantu dalam menjawab tantangan ini.

Pada kurikulum merdeka saat ini, pada pembelajaran IPAS dikelas IV sekolah dasar terdapat materi “Indonesiaku Kaya Budaya” hal ini menunjukkan bahwa kita juga harus mempelajari cerita-cerita yang ada di daerah kita sendiri. Dalam kurikulum Merdeka pada capaian pembelajaran IPAS fase B mencakup keragaman budaya, kearifan lokal, dan sejarah, termasuk tokoh dan periodisasi, di provinsi tempat tinggal siswa. Aisara (2020) Budaya lokal mulai terlupakan karena dominasi budaya asing, generasi bangsa harus melestarikannya sebagai warisan leluhur agar kebudayaan lokal yang beragam dan menarik tetap dikenal oleh generasi mendatang.

Pendidikan yakni aspek fundamental yang harus dikembangkan oleh suatu negara, mulai awal tingkat Pendidikan Dasar hingga Perguruan Tinggi. Hal itu didasarkan pada esensi pendidikan jadi elemen krusial dalam membangun sumber daya manusia. Sebagai suatu sistem, pendidikan menyatukan berbagai komponen pembelajaran yang saling terhubung guna mencapai tujuan pendidikan (Rachmadyanti et al., 2020). Satu diantara komponen penting yang perlu diperhatikan dalam peningkatan pendidikan serta proses pembelajaran yakni bahan ajar. Bahan ajar berperan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam mengasah serta mengembangkan kompetensi, dari segi ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi manusia melalui pengajaran di berbagai jenjang, guna membentuk pribadi dewasa. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, tujuan pendidikan adalah membentuk karakter, mencerdaskan bangsa, serta menjadikan peserta didik beriman dan bertakwa. Selain itu, pendidikan juga merupakan proses tumbuh dan menyesuaikan diri sepanjang hayat (Firmansyah et

al., 2019). Pembelajaran sendiri merupakan usaha sadar guru agar siswa mengalami perubahan perilaku melalui perolehan kemampuan baru yang bertahan relatif lama (Komang Sanjaya et al., 2022). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran memberikan hasil yang bermanfaat untuk masa depan.

Berdasarkan wawancara di UPT SDN 68 Gresik, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya". Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku siswa, menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik. Media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak sesuai gaya belajar siswa, ditambah beban materi yang padat, membuat siswa kesulitan memahami materi. Keterbatasan fasilitas juga menjadi kendala, sehingga proses pembelajaran belum optimal. Ini menunjukkan urgensi pemilihan media pembelajaran yang efektif guna menaikkan pemahaman dan motivasi siswa.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya beragam akan tetapi masih selaras pada materi yang disajikan, hingga proses belajar mengajar bisa berlangsung secara efektif. Melalui media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi tentang materi ajar serta mampu meningkatkan keterampilan mengajar (Gunansyah et al., 2024). Media pembelajaran yakni sarana komunikasi yang dimanfaatkan oleh guru guna menyajikan informasi pada siswa, sehingga mampu menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran berperan jadi perantara ketika menyampaikan informasi dari sumber hingga ke penerima (Suprayitno et al., 2022). Hingga bisa diambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran yakni sarana yang bisa dipakai sebagai pendukung jalannya kegiatan pembelajaran guna meraih tujuan pembelajaran dengan efektif.

Media pembelajaran mendukung interaksi guru, siswa, dan lingkungan belajar. Untuk membaca permulaan, media yang sesuai kebutuhan siswa, seperti buku cerita bergambar, sangat efektif. Sedangkan pembelajaran di UPT SDN 68 Gresik belum memuat sejarah tentang daerahnya sendiri, meskipun terdapat materi Indonesiaku Kaya Budaya dalam kurikulum merdeka ini. guru harus menyesuaikan materi pembelajaran dengan daerah tempat tinggal siswa, tidak hanya berfokus pada cerita dan sejarah yang terkenal di nusantara, siswa tidak menyadari bahwa di daerahnya juga ada banyak cerita dan sejarah yang dapat dipelajari. Karena saat ini pengakuan ke budaya seseorang

sering dijadikan ajang perebutan oleh negara lain, warga negara harus mempelajari sejarah bangsa mereka sejak dini terlebih mempelajari sejarah lokal di daerahnya. Dengan mempelajarinya mereka akan memahami keanekaragaman bangsa mereka dan menghargai keberadaannya.

Temuan dari studi terdahulu, seperti yang diselenggarakan oleh Haryaningrum dkk (2023) mengenai pengembangan buku cerita bergambar digital dengan basis kearifan lokal, menegaskan bahwa peningkatan minat belajar siswa memerlukan inovasi. Penelitian itu menampilkan bahwasannya media interaktif, termasuk *storybook*, berpotensi besar meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPAS budaya lokal. Media semacam ini juga berperan dalam memicu rasa ingin tahu dan menawarkan pengalaman belajar yang segar, khususnya bagi siswa kelas IV sekolah dasar untuk memahami materi budaya lokal.

Diusulkan salah satu alternatif media pembelajaran *storybook*, karena di dalam *Storybook* terdapat gambar dan teks berisi ilustrasi untuk mengatasi kejenuhan metode ceramah, pengajaran IPAS di UPT SDN 68 Gresik perlu inovasi dengan menggunakan media *storybook* agar pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Dengan menggunakan media *storybook* mengangkat tentang keberagaman budaya malam selawe diharapkan siswa dapat mengenal dan memahami budaya lokal di Gresik. Melalui media pembelajaran *storybook*, siswa dapat belajar sambil berdiskusi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenal dan memahami budaya lokal di Gresik.

Storybook merupakan buku bergambar berisi ilustrasi yang Ilustrasi bukan sekadar hiasan, tetapi sarana bercerita yang membantu anak memahami, menarik minat, meningkatkan kemampuan membaca, melestarikan budaya, dan mengembangkan kognitif (Pasaka et al., 2022). *Storybook* dapat diartikan menjadi buku yang menyajikan pesan melalui dua unsur, yakni gambar dan teks. Ilustrasi dan tulisan dalam *storybook* tidak berfungsi secara terpisah, melainkan saling melengkapi juga memperkuat satu sama lainnya ketika menyampaikan makna atau pesan. *Storybook* adalah cerita bergaya santai seperti percakapan, disertai gambar untuk menyampaikan ide tertentu.

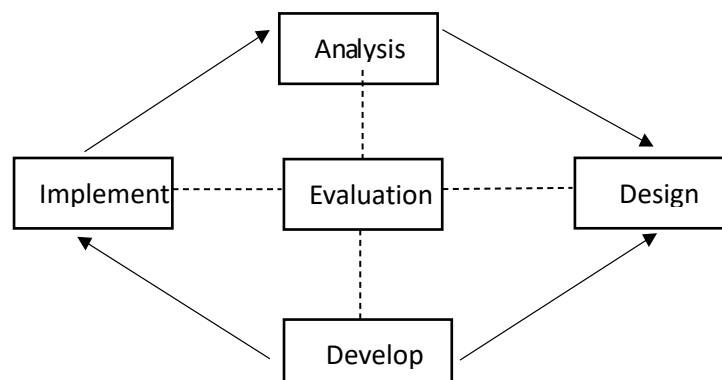
Storybook ini ditujukan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui cerita yang edukatif dan menarik, narasi akan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana. Cerita akan mengangkat nilai-nilai budaya seperti keagamaan,

toleransi, dan kebersamaan. Ilustrasi dalam *storybook* dirancang berwarna dan ilustratif, menampilkan ikon budaya lokal seperti Makam Sunan Giri, tokoh Wali Sunan Giri, masjid tua, serta pedagang makanan khas. Karakter utama akan mencerminkan keberagaman masyarakat Gresik. *Storybook* ini direncanakan memiliki 17 halaman, dengan narasi per halaman yang dilengkapi ilustrasi relevan. Penelitian untuk pengembangan cerita dilakukan melalui literatur budaya Gresik, dan observasi langsung pada perayaan malam selawe. Nilai-nilai utama yang akan ditonjolkan adalah penghormatan terhadap tradisi leluhur, pentingnya keberagaman dan harmoni sosial, serta rasa syukur dan semangat berbagi selama bulan Ramadan. *Storybook* ini akan diterbitkan dalam format cetak dengan ukuran 20x20 menggunakan kertas art paper.

Berdasarkan uraian masalah, peneliti mempertimbangkan untuk mengembangkan dan meneliti “Pengembangan Media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe di Gresik Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar”. Harapannya media pembelajaran tersebut siswa di UPT SDN 68 Gresik dapat mengetahui cerita yang ada didaerahnya yaitu sejarah tentang Malam Selawe di Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Sehingga setelah mengetahui cerita tentang daerahnya diharapkan peserta didik ikut serta dalam menjaga warisan budaya daerahnya dan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah yang ada didaerahnya.

METODE

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang fokus pada pembuatan produk baru ataupun menyelenggarakan penyempurnaan produk yang sudah dibuat. Tujuan utama penelitian R&D ialah menghasilkan produk yang bermanfaat dan efektif untuk digunakan. Prosesnya melibatkan beberapa tahapan, seperti identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, hingga evaluasi untuk memastikan produk tersebut memenuhi standar dan tujuan yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Model ini menawarkan pendekatan sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran, yang terdiri dari lima tahap utama:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian ini uji lapangan yaitu pada 28 siswa kelas IV UPT SDN 68 Gresik. Angket diberikan untuk mengukur respons siswa, dan observasi dilakukan untuk menilai kepraktisan serta efektivitas media. Produk dianggap berhasil jika memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Revisi dilakukan berdasarkan masukan siswa, dengan tetap mempertimbangkan saran dari validator sebelumnya agar konsistensi produk terjaga.

Tabel 1. Kategori Skor Penilaian Respon Siswa

No.	Persentase %	Kategori
1.	0 – 20	Tidak Efektif
2.	21 – 40	Kurang Efektif
3.	41 – 60	Cukup Efektif
4.	61 – 80	Efektif
5.	81 – 100	Sangat Efektif

Untuk menganalisis data, akan dilakukan serangkaian uji statistik: uji normalitas uji-t, serta uji N - Gain. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan data pretest juga posttest berdistribusi normal (kriteria: Sig. > 0.05). Uji-t dilibatkan guna mengetahui perbedaan signifikan diantara skor pretest juga posttest siswa (kriteria: Sig. (2-tailed) < 0.05 menunjukkan perbedaan signifikan).

Untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah intervensi, digunakan uji N-Gain yang mempunyai rumus :

$$g = \frac{T'1 - T1}{Tmaks - T1}$$

Tabel 2. Kriteria Nilai N- Gain

No.	Nilai %	Kriteria
1.	$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan
2.	$g = 0,00$	Tidak Terjadi Penurunan
3.	$0,00 < g < 0,30$	Terjadi Peningkatan Rendah
4.	$0,30 < g < 0,70$	Terjadi Peningkatan Sedang
5.	$0,79 < g < 1,00$	Terjadi Peningkatan Tinggi

HASIL

Penelitian ini masuk kedalam jenis *Research and Development* (R&D) yang berfokus di pengembangan produk berupa media *Storybook* bertema Budaya Lokal Malam Selawe di Gresik pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Produk media *Storybook* telah divalidasi oleh dosen, termasuk ahli media dan materi. Setelah dinyatakan praktis di pengembangan, media *Storybook* tersebut diuji coba di lapangan dengan melibatkan 28 siswa di UPT SDN 68 Gresik, Provinsi Jawa Timur.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

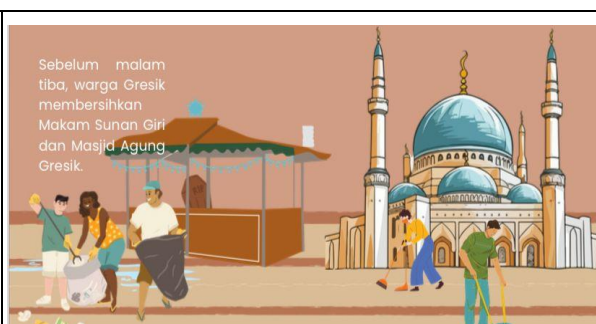
Aspek Validasi	Persentase Yang Diperoleh	Interpretasi
Media	93%	Sangat Valid
Materi	90%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi, media *Storybook* memperoleh skor 42 atau 93% dari dosen ahli, masuk dalam kategori sangat layak. Revisi disarankan pada petunjuk penggunaan dan penyesuaian latar belakang dengan narasi. Dari hasil rekapitulasi, validasi dari ahli materi menunjukkan skor 36 atau 90%, termasuk kategori “Sangat Valid”. Meski demikian, disarankan revisi pada soal posttest agar mencantumkan beberapa materi dari buku *Storybook* yang telah dikembangkan oleh penulis, penulisan soal mohon disesuaikan tanda bacanya dan cantumkan materi kearifan lokal yang ada disekitar lingkungan selain malam selawe.



**Gambar 2 : Produk Pengembangan
Sebelum Revisi**

Pada produk pengembangan sebelum direvisi, bagian background rak buku tidak sesuai dengan narasi bagian Masjid Agung Gresik.



**Gambar 3 : Produk Pengembangan Sesudah
Revisi**

Setelah produk pengembangan direvisi, bagian background rak buku diubah menjadi Masjid sesuai dengan narasi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil uji coba media pembelajaran *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe kepada siswa kelas IV UPT SDN 68 Gresik diketahui jumlah skor yang diperoleh sebanyak 1175 dari 28 siswa dengan persentase yang diperoleh 83%. Pada kriteria ini, media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe dinilai sangat praktis tanpa memerlukan revisi, berdasarkan tanggapan siswa terhadap pertanyaan yang diajukan terkait media tersebut. Data analisis kepraktisan didapat dari angket yang dilengkapi siswa kelas IV selama uji coba produk.

Untuk mengukur tingkat keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* ini menggunakan tes kriteria ketuntasan belajar, uji normalitas, uji – t, dan uji n– gain.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TesAwal	.115	28	.200*	.953	28	.234
TesAkhir	.127	28	.200*	.969	28	.554

Hasil uji normalitas pada uji coba terbatas didapatkan hasil untuk pretest sig. 0.234 dan untuk posttest sig. 0.554. Maka keduanya data bisa dikatakan terdistribusi dengan normal karena sig. > 0.05.

Tabel 7. Hasil Uji-t (Paired Sample T-Test)

Paired Samples Test								
Paired Differences						Significance		
		Std. Mean	Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	d One- f Sided p
					Lower	Upper		Two- Sided p
Pair 1	TesAwal - TesAkhir	-	10.891	2.058	-28.687	-20.241	-	2 <,001
		24.46					11.887	<,001
		4					6	

Hasil uji t (Paired Sample T – Test) data hasil uji implementasi lapangan antara pretest dan posttest sig. (2 – sided) 0.001, hal tersebut bisa dikatakan adanya perbedaan atau peningkatan yang signifikan diantara sebelum serta sesudah perlakuan karena sig. (2 – sided) < 0.05.

Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dari 28 siswa menunjukkan rata-rata N-Gain 0.59, yang diperoleh dari total skor N-Gain dibagi jumlah siswa. Nilai ini tergolong dalam kategori sedang, mengindikasikan adanya peningkatan cukup signifikan dalam hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pemahaman yang baik terhadap materi. Dengan demikian, proses pembelajaran dinilai efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Produk divalidasi oleh dua dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Prodi PGSD. Validasi ahli media oleh Dr. Mujahidin Farid, M.Pd., memperoleh skor 93% dengan kategori “Sangat Valid”, disertai saran untuk memperbaiki petunjuk penggunaan dan menyesuaikan latar belakang dengan narasi. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Ulfi Aminatuz Zahroh, M.Pd., dengan hasil 90% dan interpretasi “Sangat Valid”. Saran yang diberikan meliputi penyempurnaan soal posttest agar mencantumkan isi buku, memperbaiki tanda baca, serta menambahkan materi kearifan lokal selain Malam Selawe. Setelah menerima masukan dari dosen validator, peneliti segera melakukan revisi pada Storybook Budaya Lokal Malam Selawe dan instrumen penelitiannya. Proses revisi ini dimulai dengan meninjau setiap saran yang

diberikan, khususnya terkait dengan media dan materi dalam produk pengembangan. Selanjutnya, peneliti melakukan konsultasi kembali kepada dosen validator untuk memberikan hasil akhir dari revisi media serta materi.

Penilaian kepraktisan penelitian ini dilakukan oleh siswa kelas IV UPT SDN 68 Gresik yang dilakukan oleh 28 siswa dengan perolehan skor 1175 dengan persentase 83% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, dipahami, siswa memberikan respon positif ke penyajian materi dan elemen yang tersedia dalam media tersebut. Hasil ini memperkuat bahwa produk tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan menjadi indikator bahwa produk dapat diimplementasikan secara luas di kelas tanpa memerlukan pelatihan khusus bagi guru atau siswa. Dengan demikian media pembelajaran *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe ini sangat praktis untuk digunakan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

Penilaian efektivitas dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas IV UPT SDN 68 Gresik. Penilaian *pretest* diberikan sebelum siswa menerima proses pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe. Baik *pretest* maupun *posttest* 10 soal pilihan ganda yang sama dan diberikan ke siswa untuk mengukur pemahaman mereka. Untuk mengukur tingkat keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* ini menggunakan tes kriteria ketuntasan belajar, uji normalitas, uji – t, juga uji n– gain.

Hasil *pretest* menunjukkan dari 28 siswa, hanya 12 yang meraih nilai di atas 75, sehingga tingkat ketuntasan belajar saat *pretest* mencapai 42%. Persentase ini mengindikasikan bahwa penguasaan materi sebelum pembelajaran masih tergolong rendah, karena hampir seluruh siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). 16 siswa dari 28 siswa masih memerlukan bimbingan untuk memahami materi dengan lebih baik. Pada hasil *posttest*, terjadi peningkatan signifikan dengan 25 dari 28 siswa memperoleh nilai di atas 75, sehingga ketuntasan belajar mencapai 89%. Temuan ini menunjukkan efektivitas pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya pemahaman

siswa. Media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe terbukti berhasil mendukung pencapaian tujuan belajar secara optimal.

Data pretest juga posttest dari hasil analisis data melibatkan uji N – Gain total keseluruhan nilai N – Gain dari 28 siswa adalah 16.63. Total keseluruhan dari hasil akhir di bagi dengan jumlah siswa mendapatkan nilai rata – rata N – Gain diangka 0.59. Nilai tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi ($0,30 < g < 0,70$), menandakan bahwa mayoritas siswa mengalami kemajuan signifikan dalam pemahaman materi. Dengan demikian, pembelajaran dapat dinyatakan efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa pendekatan media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe berhasil memfasilitasi siswa dalam membangun pemahaman yang mendalam. Temuan ini semakin menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, juga terbukti efektif mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menghasilkan media *Storybook* Budaya Lokal Malam Selawe yang terbukti sangat valid dan layak diterapkan di pembelajaran. Media ini mampu mendorong siswa guna makin aktif serta termotivasi ketika belajar. Di tengah arus globalisasi yang mengancam identitas bangsa, pelestarian budaya lokal menjadi penting agar nilai-nilai luhur tidak tergeser oleh pengaruh budaya asing (Fachrurrazi et al., 2024). Buku cerita bergambar membantu pembaca memahami isi cerita lewat ilustrasi pendukung. Selain menumbuhkan minat baca anak, media ini juga berperan dalam melestarikan budaya lokal dan menyampaikan nilai-nilai moral kepada generasi muda.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *storybook* budaya lokal malam selawe yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didukung oleh 3 aspek utama yaitu kevalidan yang tinggi 93% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, kepraktisan yang signifikan 83% berdasarkan angket siswa, menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman, serta keefektifan yang terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa dari 42% pada pretest menjadi 89% pada posttest, dengan nilai N-Gain 0.59 yang mengindikasikan peningkatan tinggi.

REFERENSI

- Aisara, F., Nursaptini, N., & Widodo, A. (2020). Melestarikan Kembali Budaya Lokal Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Anak Usia Sekolah Dasar. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 9(2), 149–166.
- Fachrurrazi, A., Kinasi, T., & Hartanti, J. (2024). *Pelatihan Pengembangan Kreativitas Guru Membuat Buku Cerita Tanpa Kata (Wordless Story Book) Berbasis Budaya Lokal Bagi Pendidik Anak Usia Dini*. 2(4), 883–888.
- Firmansyah, Arief, M., & Wonorahardjo, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran. *Pai*, 5(2), 87–92.
- Gunansyah, G. (2024). *Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Keberagaman Budaya pada Minat dan Hasil Belajar Siswa*. 10(4), 1315–1322.
- Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 218–235.
- Kartika, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>
- Komang Sanjaya, I. B., Darmada, I. M., & Suarta, I. M. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Bernuansa Budaya Lokal Untuk Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 308–320. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.673>
- 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>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Suprayitno, Rochmada, E. D. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.