

Development Of Picture Storybooks Based On Sasak Tribe Local Wisdom For Third Grade Students

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas III

Saadatul Adawiah^{1)*}, Sukri¹⁾, Ilham Handika¹⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

*Correspondence: saadatuladawiah109@gmail.com

ABSTRACT

The globalization era and rapid technological development threaten Indonesian local wisdom preservation, particularly oral traditions. Globalization triggers shifts toward more practical modern lifestyles, exacerbated by insufficient younger generations interested in inheriting their culture. The objective of this study is to create an illustrated narrative book incorporating indigenous Sasak cultural knowledge intended for elementary third-year learners at SDN 44 Cakranegara. Pre-research interviews and questionnaires revealed urgency: (1) students did not know Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek, a distinctive Sasak folktale; (2) limited picture storybooks about local wisdom. Analysis of student textbook theme 2 "Loving Plants and Animals" showed: folktales presented only as text without attractive visuals, overly simplistic content lacking regional distinctiveness, and no introduction to Indonesian archipelago folktales. This condition created local cultural introduction gaps and disrupted intergenerational cultural transmission. R&D method using ADDIE model was selected for its systematic and structured framework producing quality learning products. Analysis: identifying students' knowledge gaps. Design: designing bilingual book concepts. Development: producing books with Sasak-Indonesian texts, engaging illustrations, and local wisdom values. Implementation: pilot testing with target users. Evaluation: expert validation and user response measurement. Validation results were excellent: media expert 85.71%, material expert 92.31%, student response 98.53%, teacher response 95%. The book effectively facilitates folktale comprehension and introduces Sasak local wisdom, contributing to local cultural preservation.

Keywords: ADDIE Model; Local Wisdom; Picture Storybook; Sasak Tribe

ABSTRAK

Globalisasi dan perkembangan IPTEK mengancam pelestarian kearifan lokal Indonesia, khususnya tradisi lisan. Globalisasi menimbulkan pergeseran ke gaya hidup modern yang lebih praktis, diperparah kurangnya generasi penerus berminat mewarisi kebudayaan sendiri. Kajian ini bermaksud menciptakan media pembelajaran berupa buku cerita ilustratif yang mengusung nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Sasak yang diperuntukkan bagi siswa tingkat tiga sekolah dasar SDN 44 Cakranegara. Hasil wawancara dan angket pra-penelitian mengungkapkan urgensi: (1) siswa tidak mengetahui dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek yang merupakan dongeng khas suku Sasak; (2) keterbatasan buku cerita bergambar tentang kearifan lokal. Analisis buku siswa tema 2 "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan" menunjukkan: dongeng hanya teks tanpa visual menarik, materi sederhana tanpa kekhasan daerah, dan belum mengenalkan dongeng nusantara. Kondisi ini menyebabkan kesenjangan pengenalan budaya lokal dan terputusnya transmisi budaya antar generasi. Metode R&D model ADDIE dipilih karena sistematis dan terstruktur menghasilkan produk pembelajaran berkualitas. Analisis: identifikasi kesenjangan pengetahuan siswa. Design: perancangan konsep buku bilingual. Development: produksi buku dengan teks Sasak-Indonesia, ilustrasi menarik, dan nilai kearifan lokal. Implementation: uji coba kepada target pengguna. Evaluation: validasi ahli dan pengukuran respon pengguna. Hasil validasi sangat tinggi: ahli media 85,71%, ahli materi 92,31%, respon siswa 98,53%, respon guru 95%. Buku terbukti memfasilitasi pemahaman dongeng dan mengenalkan kearifan lokal suku Sasak, memberikan kontribusi pelestarian budaya lokal.

Kata Kunci: Model ADDIE; Kearifan Lokal; Buku Cerita Bergambar; Suku Sasak

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



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk generasi muda yang tidak sekadar memiliki keunggulan dalam pengetahuan dan teknologi, namun juga memiliki jati diri budaya yang solid. Pendidikan berfungsi sebagai instrumen vital untuk melestarikan nilai-nilai luhur bangsa guna menciptakan kehidupan sosial yang berkeadilan, harmonis, dan demokratis (Ferdiantini et al., 2023). Pendidikan yang berkualitas merupakan pendidikan yang sanggup meningkatkan nilai kemanusiaan lokal serta memfasilitasi siswa dalam tahapan perkembangannya, sekaligus melindungi mereka dari berbagai ancaman yang telah terbentuk (Wafiqni & Nurani, 2019).

Pesatnya perkembangan globalisasi dan kemajuan IPTEK menghadirkan tantangan berat bagi bidang pendidikan untuk melestarikan nilai-nilai budaya lokal di tengah derasnya arus modernisasi (Nasir, 2024). Adanya globalisasi berpotensi mendorong transformasi pola hidup masyarakat menjadi lebih modern sehingga masyarakat lebih memilih budaya baru yang dipandang lebih praktis daripada kebudayaan lokal (Nahak, 2019). Keadaan ini diperburuk oleh rendahnya minat generasi penerus dalam mempelajari dan melestarikan kebudayaan mereka. Kearifan lokal berperan penting dalam melestarikan dan mengembangkan potensi lokal melalui sistem pengajaran di sekolah, dengan tujuan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap tanah kelahiran mereka (Raharja et al., 2022). Salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam pendidikan adalah dongeng tradisional yang mengandung nilai-nilai moral dan kultural yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Nusa Tenggara Barat khususnya suku Sasak memiliki kekayaan kearifan lokal berupa dongeng tradisional, salah satunya dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek. Dongeng ini bercerita tentang dua tokoh binatang yaitu Tetuntel Tuntel, seekor kodok dengan karakter jujur, berhati baik, dan peduli terhadap orang lain, sedangkan Tegodek Godek, seekor monyet yang memiliki watak tidak baik seperti sombong, licik, dan rakus (Hastuti, 2019). Namun berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket pra-penelitian kepada siswa kelas III SDN 44 Cakranegara ditemukan bahwa siswa tidak mengetahui dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek yang merupakan dongeng khas suku Sasak, dan terdapat keterbatasan buku cerita bergambar yang relevan dan menarik bagi siswa tentang kearifan lokal.

Hasil telaah pada buku siswa kelas III khususnya tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan yang mencakup kompetensi dasar menjelaskan pesan dalam dongeng memperlihatkan sejumlah kekurangan, di antaranya penyajian dongeng hanya berbentuk teks tanpa disertai elemen visual yang memikat, materi dongeng yang ditampilkan terlalu sederhana dan belum mengeksplorasi keunikan serta potensi daerah di Indonesia, serta perlunya memperkenalkan cerita rakyat khas nusantara terutama dari Suku Sasak untuk mengangkat kearifan lokal daerah agar siswa dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya mereka sendiri melalui dongeng (Arimatus & Rian, 2019).

Penggunaan buku cerita bergambar merupakan jawaban untuk permasalahan tersebut, yakni sebuah media yang menggabungkan ilustrasi dan tulisan secara terpadu menjadi satu kesatuan cerita, dimana pemilihan buku jenis ini sangat cocok bagi siswa SD karena sesuai dengan karakteristik mereka yang masih menyenangi kisah-kisah dengan gambar berwarna (Adipta et al., 2016). Buku cerita bergambar memiliki kelebihan yaitu kemampuannya untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta dapat menjembatani konsep abstrak dengan representasi visual, sehingga mempermudah proses penyerapan informasi (Apriatin et al., 2021).

Penelitian ini memiliki beberapa kebaharuan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2020). Kebaharuan tersebut meliputi fokus dongeng yang diangkat adalah Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek sedangkan penelitian sebelumnya membahas dongeng Putri Mandalia, penggunaan dua bahasa bilingual yaitu bahasa Sasak dan bahasa Indonesia sementara penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu bahasa, dan sasaran penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas III SD. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal suku Sasak dengan fokus pada dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek untuk siswa kelas III SDN 44 Cakranegara yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini memakai metode Research and Development (R&D) dengan maksud menghasilkan produk tertentu dan melakukan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2023). Produk yang dirancang adalah buku cerita bergambar yang mengangkat kearifan lokal suku Sasak dengan menampilkan dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek yang ditujukan untuk siswa kelas III SD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima fase meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2023). Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka kerja sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk pembelajaran berkualitas dengan tahapan yang jelas dan saling berkaitan.

Tahap Analysis meliputi identifikasi kebutuhan siswa kelas III melalui wawancara dengan wali kelas dan penyebaran angket, analisis kurikulum 2013 khususnya tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan yang memerlukan pengembangan materi berbasis kearifan lokal, serta analisis karakteristik siswa melalui observasi dan angket untuk mengetahui minat terhadap buku cerita bergambar dan pemahaman tentang kearifan lokal suku Sasak. Tahap Design mencakup perancangan konsep buku cerita bergambar bilingual (Sasak-Indonesia) dengan memperhatikan rancangan isi materi yang memuat cover menarik, kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai kurikulum kelas III, penjelasan konsep melalui cerita yang mengandung nilai kearifan lokal, serta latihan soal interaktif, dan tampilan media dengan pemilihan ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca, gambar-gambar menarik, serta penggunaan warna cerah yang sesuai karakteristik siswa kelas III.

Tahap Development merupakan proses produksi buku cerita bergambar dengan konsep sederhana menggunakan bahasa bilingual yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Spesifikasi teknis buku meliputi ukuran 148 mm x 210 mm (A5), kertas 80 gsm, orientasi portrait, dan dijilid dengan teknik yang memastikan buku mudah dibaca dan tahan lama. Desain ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi Canva yang menggambarkan tokoh Tetuntel Tuntel (kodok) dan Tegodek Godek (monyet) dengan setting yang merepresentasikan lingkungan suku Sasak. Produk yang dikembangkan melalui uji validasi dari ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan sebelum diimplementasikan. Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada 16 siswa kelas III SDN 44 Cakranegara yang dipilih dari total 26 siswa. Pemilihan sampel uji coba menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan keterwakilan karakteristik siswa dan kemampuan literasi yang beragam. Guru kelas menerapkan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar sementara siswa terlibat aktif dalam membaca cerita, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan konten kearifan lokal. Tahap Evaluation merupakan tahap akhir yang melakukan revisi berdasarkan validitas produk dari dosen ahli media dan materi, opini guru kelas III melalui angket dan wawancara, serta respon siswa yang dikumpulkan melalui angket sesuai tingkat pemahaman mereka.

Penelitian dilaksanakan pada 28 Mei 2025 di SDN 44 Cakranegara yang beralamat di Turida, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas III SDN 44 Cakranegara dengan 16 siswa sebagai kelompok uji coba, sedangkan objek penelitian adalah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal suku Sasak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengamati respons dan antusiasme siswa saat membaca cerita serta tingkat keterlibatan dalam pembelajaran, angket untuk memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa menggunakan skala Likert 1-5, wawancara tak berstruktur dengan 26 siswa kelas III untuk menggali informasi dan data awal, serta dokumentasi berupa daftar hadir siswa, buku tema pembelajaran, kondisi perpustakaan sekolah, arsip kurikulum, foto kegiatan pembelajaran, hasil kerja siswa, lembar validasi ahli, dan lembar respon siswa.

Instrumen penelitian terdiri dari empat jenis angket dengan skala Likert 1-5. Angket validasi ahli media mengukur kelayakan berdasarkan tiga aspek yaitu tampilan (7 butir), penyajian media (5 butir), dan bahan (2 butir) dengan total 14 butir pernyataan. Angket validasi ahli materi menilai kelayakan konten berdasarkan lima aspek yaitu relevansi (4 butir), keakuratan (6 butir), komunikatif (2 butir), muatan kearifan lokal (2 butir), dan kebahasaan (1 butir) dengan total 13 butir. Angket respon guru mengukur enam aspek meliputi kesesuaian kurikulum (3 butir), kearifan lokal (3 butir), aspek kebahasaan (2 butir), penyajian visual (2 butir), dan kepraktisan (2 butir) dengan total 12 butir. Angket respon siswa mengukur empat aspek yaitu tentang cerita (3 butir), tentang gambar (3 butir), tentang bahasa (2 butir), dan kesan umum (2 butir) dengan total 10 butir pernyataan. Semua instrumen menggunakan format pernyataan dengan pilihan jawaban skala Likert dari sangat tidak setuju (1) hingga sangat setuju (5).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang mana data kualitatif bersumber dari masukan para validator, ahli media, dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil angket yang menggunakan skala Likert 1-5. Analisis data kelayakan menggunakan rumus $P = (F/N) \times 100\%$ dengan kriteria interpretasi sangat layak (81%-100%), layak (61%-80%), cukup layak (41%-60%), kurang layak (21%-40%), dan sangat tidak layak (0%-20%) (Deviana et al., 2024). Buku cerita bergambar dinyatakan layak apabila mendapatkan persentase minimal 61% dari penilaian ahli media dan ahli materi. Analisis data kepraktisan menggunakan rumus yang sama dengan kriteria interpretasi sangat praktis (81%-100%), praktis (61%-80%), cukup praktis (41%-60%), kurang praktis (21%-40%), dan sangat tidak praktis (0%-20%) (Deviana et al., 2024). Buku cerita bergambar dinyatakan praktis apabila mendapatkan persentase minimal 61% dari respon guru dan siswa. Jika hasil penilaian belum mencapai persentase minimal tersebut, maka produk perlu direvisi untuk meningkatkan kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal suku Sasak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar berlandaskan kearifan lokal suku Sasak yang berfokus pada dongeng Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek untuk siswa kelas III SD, dimana proses pengembangannya menggunakan model ADDIE yang mencakup lima fase yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil Analisis dan Pengembangan Produk

Hasil wawancara menunjukkan 100% siswa tidak mengenal dongeng "Tetuntel Tuntel dait Tegodek Gode". Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap cerita bergambar dengan ilustrasi visual. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berukuran 148 mm x 210 mm (A5) dengan kertas 80 gsm menggunakan aplikasi Canva. Buku memuat dongeng dwibahasa (Sasak-Indonesia) dengan komponen: sampul, pendahuluan, kompetensi pembelajaran, isi cerita dengan ilustrasi berwarna, dan soal evaluasi. Setiap halaman dilengkapi pesan moral terintegrasi. Pemilihan *font* menggunakan lima jenis dengan ukuran 12,5 pt hingga 19 pt.

Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan

Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Rekapitulasi hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan

Aspek	Validator/Responden	Skor	Persentase	Kategori
Kelayakan	Ahli Media	60/70	85,71%	Sangat Layak
Kelayakan	Ahli Materi	60/65	92,31%	Sangat Layak
Kepraktisan	Guru	57/60	95,00%	Sangat Praktis
Kepraktisan	Siswa (n=16)	739/750	98,53%	Sangat Praktis
Rata-rata Kelayakan			89,01%	Sangat Layak
Rata-rata Kepraktisan			96,77%	Sangat Praktis

Tabel 1 menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 89,01% dan kepraktisan sebesar 96,77%. Validasi ahli media menghasilkan persentase 85,71% dengan aspek tampilan memperoleh penilaian tertinggi sebesar 88,57%. Validasi ahli materi menghasilkan persentase 92,31% dengan aspek kebahasaan memperoleh penilaian sempurna sebesar 100,00%. Respon guru mencapai 95,00% dengan aspek kearifan lokal dan penyajian visual memperoleh persentase 100,00%. Uji coba kelompok kecil terhadap 16 siswa menghasilkan persentase 98,53% dengan tiga siswa memberikan penilaian sempurna.

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan validator meliputi: (1) penambahan keterangan dwibahasa pada sampul; (2) perubahan kata "kelicikan" menjadi "perilaku tidak jujur"; (3) integrasi pesan moral pada setiap paragraf; dan (4) penambahan komponen evaluasi dari dua menjadi tiga sesuai indikator.

Kelayakan Buku Cerita Bergambar

Persentase kelayakan yang mencapai 89,01% membuktikan bahwa produk tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret. (Marinda, 2020) menyatakan anak usia

sekolah dasar memahami sesuatu melalui benda-benda konkret. Kombinasi teks dan ilustrasi visual memberikan pengalaman belajar konkret sesuai perkembangan kognitif siswa kelas III.

Penilaian aspek tampilan sebesar 88,57% dan kebahasaan sebesar 100,00% menunjukkan desain produk sesuai karakteristik siswa SD. (Fikri & Madosa, Sri, 2018) menekankan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta tahap perkembangan siswa. siswllustrasi tokoh Tetuntel dan Tegodek dengan latar lingkungan alam memberikan visualisasi jelas sehingga siswa mudah mengikuti alur cerita.

Pendekatan dwibahasa memberikan nilai tambah dalam pemahaman konteks budaya. (Pratiwi & Suwandi, 2021) menegaskan buku bergambar berbasis budaya lokal memberikan kesempatan siswa belajar bahasa sambil memahami konteks budaya mereka. Integrasi kearifan lokal sejalan dengan (Saputra et al., 2022) bahwa cerita rakyat Sasak memberikan potensi signifikan untuk mengembangkan buku cerita efektif. (Erfan et al., 2020) menyatakan kearifan lokal mengandung nilai moral dan sumber ilmu kontekstual sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar bermakna.

Penambahan pesan moral pada setiap paragraf merupakan inovasi pembeda dari buku konvensional. (Nurasiah et al., 2022) menemukan integrasi nilai budaya melalui media visual meningkatkan pengembangan karakter siswa sekolah dasar secara signifikan.

Kepraktisan sebagai Media Pembelajaran

Kepraktisan sebesar 96,77% mencerminkan keberhasilan produk memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Respon guru sebesar 95,00% menunjukkan buku mudah digunakan, sesuai kompetensi dasar, dan mendukung kurikulum kelas III. Penilaian sempurna pada aspek kearifan lokal dan penyajian visual sebesar 100,00% mengindikasikan dongeng berhasil disampaikan dengan menarik. (Pratiwi & Suwandi, 2021) hal ini membuktikan bahwa buku bergambar yang memuat nilai-nilai kearifan lokal dapat menjadi media pembelajaran yang bernilai bagi siswa tingkat sekolah dasar.

Respon siswa sebesar 98,53% menunjukkan buku berhasil menarik minat dan memotivasi belajar. (Apriatin et al., 2021) menyatakan buku bergambar membuat pembelajaran menarik, meningkatkan minat baca, dan memudahkan pemahaman. (Saputra et al., 2022) menegaskan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memusatkan perhatian siswa dan mendorong munculnya rasa keingintahuan. Temuan sejalan dengan (Farendra, 2018) bahwa buku bergambar masuk dalam kategori yang sangat mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku bergambar berbasis kearifan lokal tidak hanya praktis dari sisi penggunaan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Integrasi nilai budaya lokal dengan tampilan visual yang menarik membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, buku ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap, karakter, dan apresiasi terhadap budaya daerah.

Implikasi terhadap Pembelajaran dan Pelestarian Budaya

Produk ini menyediakan model integrasi konten lokal dengan kurikulum nasional dan memperkaya bahan ajar kontekstual. (Pagarra et al., 2022) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat merangsang aspek kognitif, afektif, minat, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana. Media ini berkontribusi melestarikan kearifan lokal untuk generasi mendatang.

Hasil analisis menunjukkan 100% siswa tidak mengenal dongeng sebelum penelitian, mencerminkan urgensi pengembangan media pelestarian dongeng kearifan lokal. (Zhang, 2022) menekankan buku bergambar efektif mempromosikan keragaman budaya dan membantu pembelajar muda menghargai nilai budaya melalui bercerita visual. Pendekatan dwibahasa berkontribusi pada pemertahanan bahasa Sasak. (Pratiwi & Suwandi, 2021) menyatakan kesatuan bahasa dan budaya dalam pembelajaran merupakan fenomena menarik untuk dikaji.

(Asrin et al., 2021) menegaskan terobosan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan pemahaman budaya mutu. Pengembangan media mengintegrasikan nilai kearifan lokal dapat membentuk generasi berkarakter, mencintai budaya, dan memiliki identitas kultural kuat. Keterbatasan penelitian terletak pada cakupan uji coba terbatas pada satu sekolah dengan 16 siswa. Penelitian selanjutnya dapat melakukan

uji efektivitas dengan desain eksperimen mengukur dampak terhadap pemahaman pesan moral dan pengetahuan kearifan lokal.

KESIMPULAN

Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal suku Sasak untuk siswa kelas III SDN 44 Cakranegara menggunakan model ADDIE menghasilkan produk pembelajaran yang sangat layak dan sangat praktis. Buku berukuran 148 mm × 210 mm dengan kertas 80 gsm memuat dongeng "Tetuntel Tuntel dait Tegodek Godek" secara dwibahasa (Sasak-Indonesia) yang terintegrasi dengan pesan moral pada setiap paragraf. Validasi ahli media menghasilkan kelayakan sebesar 85,71% dan ahli materi sebesar 92,31% dengan rata-rata kelayakan 89,01% kategori sangat layak. Uji kepraktisan melalui respon guru mencapai 95,00% dan siswa sebesar 98,53% dengan rata-rata kepraktisan 96,77% kategori sangat praktis. Produk ini berhasil memperkenalkan dongeng lokal yang sebelumnya tidak dikenal 100% siswa menjadi media pembelajaran kontekstual yang menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam mengintegrasikan nilai kearifan lokal suku Sasak ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan pendekatan visual dan dwibahasa dapat menjadi solusi efektif untuk pelestarian budaya daerah sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, sehingga membuka peluang pengembangan serupa untuk kearifan lokal daerah lain di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan*, 1(5), 989–992. <https://media.neliti.com/media/publications/210410-pemanfaatan-buku-cerita-bergambar-sebaga.pdf>
- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77–84.
- Arimatus, S., & Rian, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 73–81. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>
- Asrin, Haryati, L. F., Syazali, M., Umar, & Amrullah, L. W. Z. (2021). Pelatihan Implementasi Budaya Mutu Berbasis Kearifan Lokal Di Sdn Gugus I Pemenang Lombok Utara. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 488. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6484>
- Deviana, B., Aryanti, F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). *Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak*. 6(2).
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). *Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya Muhammad*. 11, 31–46.
- Farendra, M. F. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. In *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Ferdiantini, A., Suidiana, I. N., & Sariyasa. (2023). Buku Cerita Bergambar Kearifan Lokal Arja Untuk Menanamkan Profil Pelajar Pancasila Pada Dimensi Berkebhinekaan Global. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 391–400. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60694>
- Fikri, H., & Madosa, Sri, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurb.eco>
- Hastuti, H. (2019). Citra Tetuntel Tuntel Dan Tegodek Godek Dalam Cerita Rakyat Dari Lombok Nusa Tenggara Barat Karya G. Parman Dan Slamet Riyadi Ali. *Humanitatis: Journal of Language and Literature*, 5(2), 140–147. <https://journal.universitatumigora.ac.id/index.php/humanitatis/article/view/461/361>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah

- Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/an-nisa.v13i1.26>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jnsn.5.1.65-76>
- Nasir, R. (2024). Tantangan Penetrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendidik Generasi Alpha. *Bincang Sains Dan Teknologi*, 3(02), 44–51. <https://doi.org/10.56741/bst.v3i02.585>
- Nurasiah, I., Sumantri, M. S., Nurhasanah, N., & Casmana, A. R. (2022). Cultural Values' Integration in Character Development in Elementary Schools: The Sukuraga as Learning Media. *Frontiers in Education*, 7(May). <https://doi.org/10.3389/educ.2022.849218>
- Pagarra, H., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, V. U., & Suwandi, S. (2021). Local Wisdom in the Picture Storybook for Elementary School Students in Sukoharjo Regency. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1262–1271. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1751>
- Raharja, A. D., Selvia, M., & Hilman, C. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan yang Relevan dalam Mengatasi Permasalahan Global. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 85–89. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.215>
- 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. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/6007>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wulandari, J. P., Saputra, H. H., & Muhammad, S. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN I Buwun Mas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 12–26.
- Zhang, X. (2022). The Evaluation of the Cultural Diversity Effect by Using Picture Books with a Preschool Teacher. *Mobile Information Systems*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/6338221>