ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 1, Januari 2025
P-ISSN : 2774-8014
E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN BARAT SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

RISDIANA ANDIKA FATMAWATI[1], YUNIKA AFRYANINGSIH[2]
Universitas Nahdlatul Ulama Kalimanatan Barat
e-mail : risdiana.a.f@unukalbar.ac.id[1] , yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id [2]

ABSTRAK

Karakter individu akan berkembang dengan baik, apabila memperoleh penguatan yang tepat, yaitu berupa pendidikan. Sebanyak 60% sekolah dalam pengimplementasian Program Pendidikan Karakter (PPK) terkesan "asal sempat dan ingat" dan tidak terkonsep. Sehingga Pendidikan karakter yang seharusnya bisa terlaksana secara utuh dan berdampak pada perkembangan karakter siswa, menjadi tidak bisa dirasakan sepenuhnya. Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk mengembangkan buku cerita bergambar dengan pendekatan kearifan lokal Kalimantan Barat sebagai media pendidikan karakter yang layak. Penelitian ini menggunakan modifikasi desain pengembangan penelitian dari model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar ini telah dinyatakan layak memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Kelayakan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat yang dihasilkan dari uji validasi menghasilkan skor rata-rata 3,4 dengan rincian skor kelayakan media 3,1, kelayakan materi 3,65 dan kelayakan bahasa 3,5.
Kata Kunci: buku cerita, kearifan lokal, pendidikan karakter

ABSTRACT

Individual character will develop well, if it gets the right reinforcement, namely in the form of education. As many as 60% of schools in implementing the Character Education Program (PPK) seem to "just have time and remember" and are not conceptualized. So that character education, which should be fully implemented and have an impact on the development of student character, cannot be fully felt. Therefore, researchers tried to develop picture storybooks with a local wisdom approach to West Kalimantan as a feasible character education media. This study used a modified research development design from the ADDIE development model. The ADDIE development model consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this picture storybook development research have been declared worthy of contributing to the development of character education learning media for elementary school students. The feasibility of West Kalimantan local wisdom-based picture storybooks resulting from the validation test resulted in an average score of 3.4 with details of the media feasibility score of 3.1, material feasibility of 3.65 and language feasibility of 3.5.
Keywords: storybook, local wisdom, character education

PENDAHULUAN

Karakter adalah bentuk watak, tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkan suatu ciri khas pada individu tersebut. Khansa, (2020) Karakter merupakan aspek utama dalam membentuk kualitas seseorang untuk dapat menjadi insan yang mulia.Apabila kualitas diri seseorang baik dan senantiasa ditumbuh kembangkan, maka seseorang tersebut dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar dan

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

kemajuan bangsa. Karakter individu akan berkembang dengan baik, apabila memperoleh penguatan yang tepat, yaitu berupa pendidikan. Pemerintah khususnya direktorat Pendidikan dan kebudayaan sudah melakukan berbagai usaha untuk menguatkan karakter siswa. Mulai dari pengembangan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang diimplementasikan di seluruh jenjang Pendidikan. Dimana dalam pengimplementasiannya melalui 3 konsep yaitu berbasis kelas, masyarakat dan budaya sekolah. PPK berbasis kelas contohnya dalam bentuk integrasi mata pelajaran, optimalisasi muatan lokal, manajemen kelas, pembiasaan nilai-nilai dalam keseharian sekolah, ekosistem sekolah dan sebagainya. Program PPK ini merupakan satu dari tujuh program prioritas pemerintah, yaitu Penguatan Karakter. Hal ini juga merupakan bentuk dari persiapan menghadapi era revolusi industry 4.0, dimana segala hal berubah begitu masif, cepat dan menyebar. Ada pengaruh positif dan negatifnya.

Pendidikan karakter adalah benteng utama dalam menahan arus perubahan. Maka dari itu, peran dari pendidikan karakter serta cara beradaptasi dengan era revolusi industri 4.0 sangat dibutuhkan dan penting agar manusia dapat memanfaatkan kondisi secara bijak. Pendidikan karakter juga harus ditumbuhkan sedari dini agar semua manusia dapat mensejahterakan bangsa sejak kecil dengan cara mempunyai akhlak baik dan bijak dalam memanfaatkan perkembangan era revolusi industri 4.0. Menurut Kukuh, (2023) Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dan fundamental dalam perkembangan anak untuk menuju dewasa. Karakter bangsa mengacu pada sebuah pola kepribadian yang relatif fungsional dan merupakan protipe antara anggota masyarakat dewasa. Banyak siswa yang memiliki potensi bakat yang sebenarnya belum mereka ketahui bahkan dikembangkan secara maksimal, begitu pula banyak siswa yang memiliki kecerdasan tetapi perilakunya belum mampu mencerminkan kepribadian luhur.

Melalui permasalah-permasalahan yang ada, sangat diperlukannya sebuah strategi untuk meminimalisir hal-hal tersebut, serta sebagai penunjang potensi bakat yang dimiliki siswa, dimana kegiatan tersebut diupayakan untuk menjawab berbagai tantangan di era revolusi industri 4.0 dan dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan porsinya masing-masing tanpa melampaui batas. Sekolah Dasar 2 merupakan salah satu lembaga Pendidikan formal yang diberikan amanah untuk membangun karakter dasar pada anak, sehingga peran Sekolah Dasar dalam hal ini sangatlah besar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ke beberapa Sekolah Dasar di Kalimantan Barat, 80% pengimplementasian program penguatan Pendidikan karakter (PPK) memang sudah dilakukan. Namun, sekitar 60% sekolah dalam pengimplementasiannya terkesan “asal sempat dan ingat” dan tidak terkonsep. Sehingga Pendidikan karakter yang seharusnya bisa terlaksana secara utuh dan erdampak pada perkembangan karakter siswa, menjadi tidak bisa dirasakan sepenuhnya. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya yaitu terbatasnya kemampuan guru untuk mengintegrasikan antara nilai karakter yang diharapkan dengan materi ajar, kurangnya media literasi yang sekaligus menggabungkan antara kemampuan kognitif yang sesuai pada KD dengan nilai karakter yang akan dikembangkan. Selain itu juga dari pengamatan yang dilakukan terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar terutama kelas tinggi, mempunyai kencenderungan suka dengan sesuatu yang menarik, menantang dan tidak membosankan. Ini menjadi sangat disayangkan, karena dengan melihat potensi kearifan lokal Kalimantan Barat yang beragam, dari berbagai macam suku dengan budaya yang khas. Sebetulnya banyak sekali yang bisa dimanfaatkan atas kondisi seperti ini, terutama untuk pendidikan karakter siswa sehingga dapat dilakukan dengan pendekatan yang benar-benar nyata. Sujatmiko, (2019) trategi dan implementasi penguatan pendidikan karakter disekolah berbasis kelas maupun berbasis budaya sekolah adalah salah satu caranya.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan buku cerita bergambar dengan pendekatan kearifan lokal Kalimantan Barat sebagai media pendidikan karakter. Melalui buku cerita bergambar diharapkan siswa

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

akan lebih tertarik untuk membaca informasi terkait karakter yang terkandung dalam cerita dan selanjutnya bisa menginspirasi siswa untuk menjadi sosok yang mempunyai karakter seperti dalam cerita . Selain itu, buku cerita bergambar ini dikembangkan dengan pendekatan budaya lokal Kalimantan Barat dengan harapan dapat menjadikan siswa lebih dekat dengan lingkungannya serta bangga dan dapat ikut serta melestarikan kearifan lokal Kalimantan Barat.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wigianto berjudul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar" dengan hasil buku pendidikan karakter tanggung jawab telah diuji cobakan kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas 2 dan peserta didik mampu memahami materi pendidikan karakter dengan baik. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul " Buku Cerita Bergambar dengan Pendekatan Kearifan Lokal Kalimantan Barat sebagai Media Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar". Adapun hasil dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan untuk pendidikan karakter siswa kelas tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (Evaluation) (Branch, 2010). Model ADDIE dipilih karena memberikan panduan sistematis dalam mengembangkan produk yang layak pakai berdasarkan uji coba dan perbaikan bertahap. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa Sekolah Dasar di Kalimantan Barat, penelitian ini berfokus pada pengembangan produk pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan kalimat utama dalam teks bacaan.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memahami kalimat utama. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang produk pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah desain tersusun, tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk dan uji coba awal untuk melihat efektivitas serta kelemahan produk sebelum diterapkan secara luas.

Tahap implementasi melibatkan penerapan produk di beberapa sekolah sebagai uji coba utama guna mengamati efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kalimat utama. Setelah penerapan dilakukan, tahap evaluasi bertujuan menilai keberhasilan produk melalui feedback dari guru dan siswa serta hasil belajar yang diperoleh. Jika ditemukan kelemahan, revisi akan dilakukan hingga produk mencapai standar kelayakan yang optimal. Dengan menerapkan metode ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan aplikatif bagi siswa Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi pengembangan buku bergambar berbasis kearifan Lokal Kalimanatan Barat yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan modivikasi tiga tahap yaitu 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan,hal ini dilakukan karena keterbatasan peneliti.

Pertama, tahap analisis, tahap analisis menjadi krusial untuk memastikan bahwa buku cerota bergambar yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan mencapai tujuan yang diinginkan. Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi mendalam tentang target pembaca, pesan cerita, dan elemen-elemen visual yang tepat. Terdapat beberapa rincian kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

analisis sebagai berikut: **1) Identifikasi Masalah atau Kebutuhan (*Needs Assessment*).** Identifikasi masalah atau kebutuhan peneliti lakukan dengan terlebih dahulu menentukan tujuan penggunaan buku cerita bergambar. Pertanyaan yang muncul" Apa tujuan dari buku cerita ini?", tujuan buku cerita bergambar ini yaitu untuk memperkenalkan konsep baru dan mengajarkan nilai-nilai moral. Setelah menentukan tujuan selanjutnya mengidentifikasi Kesenjangan**:** Apakah ada kekurangan atau kebutuhan akan buku cerita bergambar dengan tema yang diusung pengembang di pasaran? Apakah ada topik yang kurang terwakili? Mengidentifikasi kesenjangan ini dapat menjadi peluang untuk menciptakan sesuatu yang unik dan bermanfaat. Peneliti lakukan dengan analisis pasar yaitu melihat buku cerita bergambar yang sudah ada, baik dari segi tema, gaya ilustrasi, maupun target pembaca. Ini membantu untuk memahami tren pasar dan menghindari duplikasi. 2) **Analisis Target Audiens (*Learner Analysis*).** Peneliti menentukan rentang usia target pembaca, karena ini akan mempengaruhi pemilihan bahasa, kompleksitas cerita, dan gaya ilustrasi. Bayi, balita, anak usia prasekolah, dan anak usia sekolah dasar memiliki kebutuhan yang berbeda, memahami minat dan preferensi anak-anak pada usia target. Apa yang mereka sukai? Tokoh seperti apa yang menarik bagi mereka? Tema cerita apa yang sedang populer?, **,**mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif anak-anak pada usia target. Apakah mereka sudah mampu memahami konsep abstrak? Seberapa panjang rentang perhatian mereka?, memahami latar belakang budaya anak-anak untuk memastikan cerita yang disajikan relevan dan tidak menyinggung, menentukan pengalaman membaca anak-anak. Apakah mereka baru belajar membaca atau sudah terbiasa dengan buku?.

3) **Analisis Tugas atau Konten (*Task/Content Analysis*)** dilakukan dengan menentukan tema yang sesuai dengan tujuan dan target pembaca. Mengembangkan alur cerita yang menarik, mudah dipahami, dan memiliki pesan yang jelas, mengidentifikasi Tokoh dan Karakter: Membuat tokoh yang relatable dan menarik bagi anak-anak. Mengembangkan karakter yang memiliki tujuan dan konflik yang jelas, menyusun Alur Narasi: Memastikan narasi cerita mengalir dengan baik, dengan alur yang logis dan mudah diikuti, menentukan Pilihan Kata: Memilih kata-kata yang sesuai dengan usia target pembaca dan mudah dipahami. Menghindari penggunaan kata-kata yang terlalu rumit atau abstrak, menentukan Panjang Cerita: Menyesuaikan panjang cerita dengan rentang perhatian dan kemampuan membaca anak-anak pada usia target. 4) **Analisis Lingkungan Belajar (*Learning Environment Analysis*)** dilakukan dengan memeriksa ketersediaan sumber daya seperti ilustrator, editor, dan penerbit., mempertimbangkan di mana dan bagaimana buku cerita ini akan digunakan. Apakah akan dibaca di rumah, di sekolah, atau di perpustakaan?, menentukan format buku yang sesuai, seperti ukuran, jenis kertas, dan kualitas cetak. Apakah buku ini akan berbentuk cetak fisik atau digital?, mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi, seperti anggaran, waktu, dan ketersediaan ilustrator yang sesuai. 5) **Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*)** dilakukan dengan merumuskan tujuan umum buku cerita, misalnya: "Mengembangkan rasa cinta membaca pada anak usia prasekolah," atau "Mengenalkan nilai-nilai kejujuran pada anak usia sekolah dasar, merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik, seperti: "Anak dapat mengidentifikasi tokoh utama dalam cerita," "Anak dapat menyebutkan pesan moral yang disampaikan dalam cerita," atau "Anak dapat meniru suara binatang yang ada dalam cerita."

Kedua, tahap desain Pada tahap ini diawali dengan menentukan konsep buku cerita bergambar. Selanjutnya menentukan ide pokok dan tema cerita. Setelah itu peneliti menentukan komponen cerita yang terdiri dari: karakter yang khas dari Kalimantan Barat, sudut pandang, Alur dan konflik. Kemudian peneliti mulai merancang sinopsis yang terdiri dari : 1) Pokok pikiran2) Mengembangkan catatan sesuai konsep dengan memfokuskan kemampuan pemahaman cerita bergambar budaya lokal kalimanatan Barat. 3) Memilih kalimat tunggal. 4)

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Meringkas kalimat menjadi kata. 5) Mempertahankan ide dengan menyusun naskah sinopsis. Sinopsis yang disusun dalam penelitian ini terdiri dari lima pokok pikiran yang menjadi inti dari setiap bagian cerita. Setiap bagian cerita memiliki pesan dan pembelajaran tersendiri bagi siswa. Semua komponen cerita di atur sedemikian rupa sesuai dengan karakteristik siswa usia kelas V SD.

Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti akan menyiapkan ringkasan cerita dan membuat desain gambar yang sesuai dengan karakteristik buku bergambar, yaitu media grafis. Media cerita bergambar ini terdiri dari 20 sajian visual yang menggunakan titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur virtual, yang bertujuan untuk mengekspresikan ide dan peristiwa naratif budaya lokal melalui buku cerita bergambar. Masu. Fitur pengembangan buku bergambar ini adalah sebagai berikut:

1) Buku bergambar sebagai media pendidikan kepribadian siswa meliputi karya datar berukuran A5. 2) Dari segi visualisasi, terdiri dari beberapa halaman yang berisi gambar berwarna dan teks yang menjelaskan gambar tersebut. 3. Penjelasan cerita meliputi 10% dari total jumlah halaman. 4) Tujuan buku bergambar adalah untuk menarik minat siswa, menggambarkan isu-isu penting, memotivasi siswa, dan meningkatkan aktivitas mereka. Bahan ajar media ilustrasi pendidikan kepribadian melalui buku bergambar ini bertujuan untuk menghidupkan kembali budaya daerah Kalimantan Barat dalam bentuk karya fiksi, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memenuhi minat pribadi, meningkatkan kosa kata, pengetahuan, keterampilan, dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. sikap baru. Penghormatan dan pelestarian budaya lokal. Kebudayaan Kalimantan Barat. Setelah pengembangan produk selesai, desain buku bergambar lahir sebagai hasil pengembangan produk. Draf buku cerita ini diuji kelayakannya sebelum diujicobakan kepada sejumlah siswa terbatas. Pengujian kelayakan terdiri dari tiga aspek: pengujian kelayakan media, materi dan bahasa. Tahap pengujian kelayakan atau validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Pertama, peneliti akan menyiapkan instrumen yang memenuhi ketiga aspek tersebut dan menguji kelayakannya.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media Buku Cerita Bergambar berbasis Kearifan Lokal Kalimanatan Barat

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Ketepatan Penyajian	Ketersediaan komponen buku cerita(sampul, nama penulis, nama Ilustrator, nama penerbit, daftar isi, isi, penutup, refleksi/evaluasi)	3
		Kesesuaian bahan yang digunakan dengan usia siswa	4
		Kualitas cetakan buku cerita	3
		Kemenarikan layout	3
		Kesesuaian ukuran buku	3
Rata-rata Skor			**3,2**
Presentase Kelayakan		**80%**	
Kategori		**Sangat Layak**	
2	Kegrafikan	Kesesuaian ilustrasi dengan usia siswa	4
		Kemenarikan warna ilustrasi	3
		Kesesuaian ilustrasi dengan unsur kearifan lokal Kalimanatan Barat	4
		Kesesuaian Ilustrasi dengan isi cerita	3
		Ketepatan letak gambar	2
		Kesesuaian ukuran huruf	3

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

		Kejelasan jenis huruf	3
Rata-rata Skor			**3,14**
Presentase Kelayakan			**78%**
Kategori		**Sangat Layak**	
3	Keberfungsian Media	Kesesuaian tujuan dengan manfaat buku cerita	3
Rata-rata Skor			**3**
Presentase Kelayakan			**75%**
Kategori		**Layak**	

Tabel 1 menunjukkan rata-rata hasil skala penilaian oleh ahli media dengan tiga aspek penilaian yaitu penyajian, kegrafikan dan keberfungsian produk. Aspek penyajian memperoleh skor 3,2 dengan persentase kelayakan 80% kategori sangat layak. Aspek kegrafikan memperoleh skor 3,14 dengan presentase 78% kategori sangat layak dan aspek keberfungsian media memperoleh skor 3 dengan persentase 75% kategori layak.

Adapun perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli media sebagai berikut: 1) Letak gambar pada aspek kegrafikan diubah dari yang awalnya berada di tengan halaman, berpindah ke sisi kiri . 2) Ilustrasi sampul pada aspek kegrafikan sudah sesuai dengan tema cerita namun warna ilustrasi masih terkesan pudar . 3) Kombinasi warna sampul belum cukup padu dengan ilustrasi gambar pada sampul. 4) Ukuran huruf pada isi buku sudah sesuai namun ukuran huruf pada judul buku sampul tidak porposional. 5) Jenis huruf baik dari sampul ataupun isi sudah sesuai, namun ahli menyarankan untuk tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf baik pada penulisan kalimat di sampul ataupun isi cerita.

Selanjutnya, untuk skor penilaian oleh ahli materi terdiri atas dua aspek yaitu konten dan unsur cerita. Hasil penilaian akhir oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi Buku Cerita Bergambar berbasis Kearifan Lokal Kalimanatan Barat

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kesesuaian Konten	Kesesuaian konten cerita dengan karakteristik siswa	4
		Kesesuaian konten cerita dengan budaya lokal Kalimanatan Barat	3
Rata-rata Skor			**3,5**
Persentase Kelayakan			**87,5%**
Kategori		**Sangat Layak**	
2	Kesesuaian Unsur cerita	Ketersediaan unsur intrinsik cerita	4
		Kesesuaian kesesuaian tema cerita dengan karakteristik siswa	4
		Kesesuaian judul dengan isi cerita	4
		Kejelasan alur cerita	4
		Kesesuaian pesan cerita dengan tujuan buku cerita	3
Rata-rata Skor			**3,8**
Persentase Kelayakan			**95%**
Kategori		**Sangat Layak**	

Tabel 3 menunjukkan hasil rata-rata skala penilaian para ahli material dengan dua aspek penilaian. Pertama, dari segi konten, aplikasi ini mendapat skor 3,5 dan share 87,5%, sehingga mendapat peringkat "sangat baik". Kedua, dari segi unsur cerita, persentase kategori “sangat baik” sebesar 95% dengan skor 3,8.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 1, Januari 2025
P-ISSN : 2774-8014
E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahan ajar adalah sebagai berikut:

1) Isi cerita sesuai untuk siswa yang lebih muda, tetapi target pembacanya adalah siswa yang lebih tua. 2) Isi cerita sama sekali tidak mencerminkan budaya lokal Kalimantan Barat. 3) Penggunaan prosedur campuran dapat membingungkan siswa.

Selanjutnya, skor penilaian ahli bahasa terdiri dari dua aspek: penggunaan kata dan penggunaan kalimat. Aspek konten memiliki empat indikator: ilustrasi, tema cerita, akhir cerita, dan pesan moral. dan aspek bahasa melalui empat indikator: judul, kosakata, kerapatan kalimat, dan rima. Hasil skala penilaian ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Buku Cerita Bergambar berbasis Kearifan Lokal Kalimanatan Barat

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Penggunaan Kata	Kesesuaian penggunaan kata dengan usia siswa	3
		Kesesuaian jumlah kata yang digunakan dengan usia siswa	3
		Kesesuaian penulisan kata dengan EYD	4
		Konsistensi penggunaan istilah	3
Rata-rata Skor			**3,25**
Persentase Kelayakan			**81,25%**
Kategori		**Sangat Layak**	
2	Susunan Kalimat	Kejelasan susunan kalimat	3
		Kesesuaian panjang cerita dengan usia siswa	3
		Kejelasan makna kalimat	3
		Keberadaan unsur budaya lokal Kalimantan Barat pada kalimat	3
		Kesederhanaan kalimat	3
		Kesesuaian kalimat dengan pesan cerita	4
Rata-rata Skor			**3,2**
Persentase Kelayakan			**80%**
Kategori		**Sangat Layak**	
3	Penggunaan tanda baca	Ketepatan tanda baca	4
Rata-rata Skor			**4**
Persentase Kelayakan			**100%**
Kategori		**Sangat Layak**	

Tabel 4 menunjukkan hasil rata-rata skala penilaian ahli bahasa dengan tiga aspek penilaian. Pertama, pada aspek penggunaan kata, persentase pada kategori “sangat tepat” sebesar 81,25% dengan skor 3,25. Kedua, aspek struktur kalimat mencapai kategori “sangat memadai” dengan skor 3,2 dan persentase 80%. Ketiga, dari segi tanda baca memperoleh skor 4 poin pada kategori “Sangat Baik” dengan persentase 100%.

Pembahasan

Kelayakan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat yang dihasilkan dari uji validasi menghasilkan skor rata-rata 3,4 dengan rincian skor kelayakan media 3,1, kelayakan materi 3,65 dan kelayakan bahasa 3,5. Dari hasil validasi ahli media bahwa penggunaan ilustrasi jelas, warna yang kontras, dan tata letak yang terorganisir untuk memvasilitasi pemahaman siswa dengan gaya nbelajar yang berbeda-beda. Ahli media menilai bahwa desain buku mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan visual siswa. Hal ini sesuai

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

dengan prinsip *multimodal learning* yang menyatakan bahwa penggunaan berbagai modalitas (visual, audio, kinestetik) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Buku cerita bergambar yang dirancang dengan baik dapat menggabungkan teks dan ilustrasi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna (Prasetyo, 2006). Desain buku memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cerita melalui pertanyaan, aktivitas refleksi, atau proyek kreatif. Ahli media menilai bahwa desain buku memicu partisipasi aktif dan ekspresi diri siswa. Ini berkaitan dengan teori *active learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar yang mendorong interaksi dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai karakter dengan lebih efektif (Bonwell & Eison, 1991) .Kualitas cetak, jenis kertas, daya tahan buku, dan aspek teknis lainnya. Hasilnya menunjukkan bahwa buku ini memenuhi standar kualitas yang baik untuk digunakan oleh siswa SD, dengan rata-rata skor validasi 4.5. Ini berkaitan dengan prinsip *sustainability* dan *durability* dalam desain media pembelajaran. Bahan yang berkualitas baik akan lebih tahan lama dan ramah lingkungan, serta memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan bagi siswa (McDonough, 2002). Ahli media mengevaluasi desain buku dengan mempertimbangkan prinsip *Universal Design for Learning* (UDL), yaitu menyediakan berbagai cara untuk keterlibatan, representasi, dan tindakan/ekspresi. Misalnya, skor rata-rata validasi pada aspek UDL adalah 4.6 dari skala 5. Teori UDL menekankan bahwa media pembelajaran harus dirancang agar dapat diakses dan bermanfaat bagi semua siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan belajar yang beragam (Meyer, 2014). Buku cerita bergambar yang dirancang dengan prinsip UDL dapat memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Penggunaan ilustrasi yang jelas, warna yang kontras, dan tata letak yang terorganisis, memastikan bahwa buku ini dapat diakses dan bermanfaat bagi semua siswa. Penyajian memberikan hasil yang baik, dengan buku yang berkualitas dan tahan lama (Kristanto et al., 2016). Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi , buku cerita bergambar ini layak digunakan sebagai media pendidikan karakter bagi siswa SD

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat baik. Pesan moral disampaikan secara implisit dan memicu pemikiran kritis siswa. Melalui alur cerita yang terstruktur dan karakter tokoh yang representatif, buku cerita bergambar ini mampu menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, toleransi, dan kepedulian sosial. Siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga diajak untuk meresapi makna dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontruktivis (Supardan, 2016).

Hasil Validasi ahli bahasa dalam kategori baik meskipun ada beberapa revisi yaitu beberapa kalimat dalam draf awal tidak memiliki struktur kalimat yang lengkap. Penggunaan kungsi yang berlebihan dan urutan kata yang tidak efektif. Hal ini sesuai dengan teori sintaksis, yang mempelajari struktur dan pembentukan kata akan mempengaruhi makna kata .(Supriyadi, 2008) Bahasa yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia target. Beberapa konsep yang dijelaskan terlalu abstrak sehingga sulit dipahami, hal ini sesuai dengan teori pwmwrolehan bahasa anak dan perkembangan kognitif (Ibda, 2015).

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan buku bergambar ini telah dinyatakan layak memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Dengan isinya yang kaya, prospek pengembangan yang komprehensif, dan aplikasi penelitian yang menjanjikan, buku bergambar ini akan membantu mengembangkan generasi muda yang berkarakter dan bermoral tinggi yang siap menghadapi tantangan masa depan. Buku ini dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk membesarkan generasi. Penelitian ini membuka

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

pintu bagi penelitian lebih lanjut untuk terus berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Bonwell & Eison. (1991). *Active Learning : Creating excitement in the classroom*. The George Washington University. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED336049.pdf

Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Ibda, F. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET A. PENDAHULUAN* (Vol. 3, Issue 1). Januari-Juni.

Khansa, A. M. . I. U. E. D. (2020). ANALISIS PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI SDN TANGERANG 15 Amalia Muthia Khansa 1 , Ita Utami2 , Elfri. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1). file:///C:/Users/ASUS/Downloads/466-Article%20Text-1566-1-10-20200407.pdf

Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. bintang Sutabaya.

Kukuh, R. L. F. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *6*(1).

McDonough, B. , & B. M. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press. https://books.google.co.id/books?id=KFX5RprPGQ0C&lpg=PP1&ots=itFnw5rfGk&dq=info%3AnEJjWhul0HUJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PP1#v=onepage&q&f=false

Meyer, A. , R. D. H. , & G. D. (2014). *Universal design for learning: theory and practice*. CAST Professional Publishing. https://www.cast.org/products-services/resources/2014/universal-design-learning- theory-practice-udl-meyer

Prasetyo. (2006). PERAN ILUSTRASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.

Sujatmiko, I. N. I. A. A. S. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *4*(8). http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/12684/5880

Supardan, D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Kontruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, *4*(1). https://media.neliti.com/media/publications/271653-teori-dan-praktik-pendekatan-konstruktiv-b659e449.pdf

Supriyadi. (2008). *SINTAKSIS BAHASA INDONESIA*. www.ung.ac.id

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar