



## Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDN 2 Sila

Nurfitriah<sup>1\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Fitri Puji Astria<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1883>

### Article Info:

Received : 22 April 2026  
Revised : 30 April 2026  
Accepted : 12 Mei 2026  
Published : 17 Mei 2026

### Correspondence:

Nurfitriah

Phone:

**Abstract:** Science learning in elementary schools still faces various obstacles, especially in the use of learning media that are less interesting and have not integrated local culture in the learning process. As a result, students are less active, do not understand the material contextually, and have a low understanding of their own regional culture. This study aims to develop interactive picture storybook learning media based on local wisdom of the Mbojo tribe in science learning for grade III elementary schools that are valid and practical to use. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, linguists, teachers, and grade III students of SDN 2 Sila. The instruments used were validation questionnaires and practicality questionnaires. The results of the study showed that the level of media validity based on the assessment of material experts was 83.3%, linguists 86.3%, and media experts 93.75% with a very valid category. The results of the practicality test showed that student responses were 89.3% and teacher responses were 97.2% with a very practical category. Based on these results, interactive picture story books based on the local wisdom of the Mbojo tribe are suitable and practical for use in science learning.

**Keywords:** Interactive Story Books; Local Wisdom; Mbojo Tribe; Science; ADDIE; Learning Media; Elementary School.

**Citation:** Nurfitriah, Muhammad Tahir, & Fitri Puji Astria. (2026). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SDN 2 Sila. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1363-1370. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1883>

## Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan, karakter, dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pembelajaran di sekolah dasar perlu didukung oleh media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta bersifat visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman konsep peserta didik.

Kurikulum Merdeka menempatkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai integrasi antara konsep sains dan fenomena sosial budaya di lingkungan peserta didik. Integrasi ini bertujuan untuk membentuk kompetensi peserta didik secara holistik melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Andrea dan Gunansyah (2023), penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam IPAS merupakan upaya untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Pada kelas III sekolah dasar, materi *Cerita dari Kampung Halaman* memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menceritakan kembali

tradisi serta budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Namun demikian, implementasi pembelajaran IPAS di lapangan belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas III SDN 2 Sila, hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 60% lainnya belum mencapai ketuntasan. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket tanpa didukung media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, pembelajaran IPAS pada materi *Cerita dari Kampung Halaman* belum sepenuhnya mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Padahal, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual sekaligus menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Penelitian Widiarini, Suastra, dan Arnyana (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman konsep, menanamkan nilai karakter, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Sejalan dengan itu, Bismark, Nasaruddin, dan Ruslan (2025) menegaskan bahwa kearifan lokal dapat menjadi sarana dalam membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, serta menumbuhkan sikap nasionalisme pada peserta didik.

Suku Mbojo (Bima) memiliki beragam kearifan lokal yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti Uma Lengge, Mbolo Weki, Rimpu, Mpa'a Kolo, dan Bingka Dolu. Nilai-nilai seperti gotong royong, kebersamaan, musyawarah, kesopanan, dan sportivitas yang terkandung dalam budaya tersebut sangat relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Namun, keterbatasan media pembelajaran berbasis kearifan lokal menyebabkan peserta didik kurang mengenal budaya daerahnya sendiri.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis budaya lokal. Novitasari (2024) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat baca siswa, namun keterlibatan siswa masih terbatas. Indriyani (2025) menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi belum banyak melibatkan aktivitas interaktif. Sementara itu, Darmawan et al. (2025) lebih menekankan pada aspek visualisasi cerita tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat celah penelitian dalam pengembangan media yang tidak

hanya berbasis budaya lokal, tetapi juga bersifat interaktif.

Buku cerita bergambar interaktif merupakan salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Media ini menggabungkan teks, ilustrasi, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui kegiatan seperti mewarnai, *puzzle*, dan bermain peran. Menurut Cahyadi (2019), media visual seperti buku cerita bergambar mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa, sedangkan media interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kearifan lokal dengan pendekatan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji efektivitasnya agar dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata (Sumarni, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Sumarni, 2019).

Subjek penelitian terdiri atas 3 validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, 1 guru kelas III SDN 2 Sila, serta 15 siswa kelas III SDN 2 Sila sebagai sampel uji coba kelompok terbatas. Validator ahli berperan untuk menilai tingkat kelayakan media dari aspek materi, tampilan media, dan kebahasaan, sedangkan guru dan siswa berperan dalam menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas. Analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas III SDN 2 Sila masih

didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media interaktif, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi, khususnya yang berkaitan dengan tradisi dan budaya lokal. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya materi *Cerita dari Kampung Halaman* pada IPAS kelas III.

Tahap design bertujuan untuk merancang struktur dan konsep media yang dikembangkan. Pada tahap ini disusun kerangka isi buku yang meliputi cerita, informasi tradisi, pertanyaan refleksi, aktivitas interaktif, dan pesan moral. Selain itu, ditentukan pula integrasi nilai-nilai kearifan lokal suku Mbojo, yaitu *Uma Lengge*, *Mbolo Weki*, *Rimpu*, *Mpa'a Kolo*, dan *Bingka Dolu*, serta perancangan desain visual dan penyusunan instrumen validasi (Sumarni, 2019).

Tahap *development* merupakan proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan ilustrasi, penyusunan cerita, serta pengembangan aktivitas interaktif menggunakan aplikasi desain seperti Canva dan Gemini AI. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator (Sumarni, 2019).

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas III SDN 2 Sila yang melibatkan 15 peserta didik dan satu guru kelas. Pada tahap ini, buku cerita bergambar interaktif digunakan dalam pembelajaran IPAS, kemudian siswa dan guru diminta memberikan respon terhadap penggunaan media untuk mengetahui tingkat kepraktisan (Sumarni, 2019).

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan. Evaluasi terdiri atas evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan, serta evaluasi sumatif yang dilakukan setelah uji coba untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk (Sumarni, 2019).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 2 Sila yang berjumlah 15 orang serta guru kelas III. Selain itu, terdapat tiga validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Objek penelitian adalah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi dan angket. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran, kurikulum, serta proses pengembangan produk (Sumarni, 2019). Sementara itu, angket digunakan untuk mengumpulkan data validasi dari para ahli serta respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Angket validasi diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai

kelayakan produk. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa. Penyusunan angket mengacu pada skala Likert empat tingkat untuk memperoleh penilaian yang lebih tegas (Cahyadi, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Instrumen disusun berdasarkan indikator yang mencakup aspek isi, tampilan, kebahasaan, kepraktisan, serta keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Data hasil validasi dan respon dihitung menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

#### **Keterangan:**

P = Persentase hasil penilaian

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah skor maksimal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu sangat layak (81-100%), layak (61-80%), kurang layak (41-60%), dan tidak layak ( $\leq 40\%$ ) (Dewi Mulyani, 2024). Produk dinyatakan layak apabila memperoleh minimal kategori layak. Selain itu, analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan respon guru dan siswa dengan kriteria sangat praktis (81-100%), praktis (61-80%), kurang praktis (41-60%), dan tidak praktis ( $\leq 40\%$ ) (Dewi Mulyani, 2024). Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru, dan siswa digunakan sebagai bahan perbaikan produk.

## **Hasil dan Diskusi**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada mata pelajaran IPAS kelas III di SDN 2 Sila. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sumarni Sri, 2019). Hasil penelitian sekaligus pembahasannya dijelaskan berdasarkan tahapan tersebut sebagai berikut.

### **Analysis**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kesesuaian kurikulum.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah serta minat belajar siswa kurang optimal.

Selain itu, materi "*Cerita dari Kampung Halaman*" belum disampaikan secara kontekstual dan menarik, sehingga pemahaman siswa terhadap tradisi lokal masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Bakara Tirawati et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu mengelola pembelajaran secara kreatif agar lebih bermakna (Andini Mina, 2024).

Jika ditinjau dari karakteristik peserta didik, siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan kontekstual (Mifroh Nazilatul, 2020). Hal ini diperkuat oleh teori Vygotsky yang menekankan pentingnya konteks sosial dan budaya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis kearifan lokal menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka (Fase B) menekankan pada kemampuan siswa dalam mengenal dan memahami tradisi serta nilai budaya seperti gotong royong dan kebersamaan. Namun, pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendukung pencapaian tujuan tersebut. Hal ini sejalan dengan Husna Khamila (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## Design

Tahap desain dilakukan untuk merancang prototype buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Perancangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS pada materi "*Cerita dari Kampung Halaman*". Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media dengan mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi visual, serta aktivitas interaktif agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Struktur buku dirancang secara sistematis yang terdiri dari sampul (cover), isi cerita, ilustrasi budaya, aktivitas interaktif, glosarium mini, dan petunjuk

penggunaan buku. Sampul buku dibuat dengan menampilkan ilustrasi budaya Bima dan warna-warna cerah untuk menarik perhatian siswa. Isi cerita disusun menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami siswa sekolah dasar serta memuat nilai-nilai budaya lokal seperti *Uma Lengge*, *Mbolo Weki*, *Rimpu*, *Mpa'a Kolo*, dan *Bingka Dolu*. Penyajian materi dalam bentuk cerita dipilih karena siswa sekolah dasar lebih mudah memahami informasi melalui narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Budianto Nur Wahyu (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan cerita dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta minat baca siswa.

Selain itu, pada tahap desain juga dilakukan perancangan tampilan visual media yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, tata letak halaman, serta ilustrasi gambar. Ilustrasi budaya Bima dibuat semenarik mungkin agar dapat membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret. Penggunaan warna-warna cerah dan gambar kartun disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media visual yang menarik. Dari aspek visual, penggunaan ilustrasi dan warna menarik mendukung teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar.

Dalam tahap desain, peneliti juga merancang berbagai aktivitas interaktif yang terdapat di dalam buku, seperti kegiatan mewarnai, *puzzle*, pertanyaan pemahaman, refleksi sederhana, *role play*, dan *pop-up* sederhana. Aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya membaca cerita secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Trikesumawati Desi (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain merancang isi dan aktivitas interaktif, peneliti juga mendesain media menggunakan aplikasi Canva untuk mengatur tata letak halaman, ilustrasi, warna, dan teks agar terlihat lebih menarik dan mudah dibaca. Peneliti juga memanfaatkan Gemini AI untuk membantu memperoleh ide cerita dan konsep visual budaya Bima. Penggunaan teknologi tersebut membantu menghasilkan desain media yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan pembelajaran di era digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasnawiyah (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dapat membantu menciptakan media yang lebih inovatif dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, tahap desain menghasilkan prototype awal buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang telah dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, tujuan pembelajaran IPAS, serta kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Validasi oleh ahli merupakan langkah penting dalam menjamin kualitas produk pembelajaran sebelum digunakan (Astuti Rahayu Budi, 2024). Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan seperti peningkatan kontras warna, penyesuaian panjang kalimat, perbaikan *barcode*, dan penambahan informasi budaya. Proses revisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media bersifat iteratif sesuai dengan model ADDIE. Selain itu, aspek visual seperti warna dan keterbacaan memiliki peran penting dalam kenyamanan belajar siswa (Syafei Isop, 2025).



Gambar 1. Prototype Buku Cerita Bergambar

**Development**

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain menjadi produk yang utuh. Media dikembangkan dengan menggabungkan teks, ilustrasi, dan aktivitas interaktif sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

1. Ahli materi memperoleh persentase 83,3% (sangat layak)
2. Ahli media memperoleh persentase 93,75% (sangat layak)
3. Ahli bahasa memperoleh persentase 86,3% (sangat layak)

Hasil ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek.



Tampilan revisi bagian huruf dan background



Tampilan revisi bagian jumlah kalimat tiap paragraf



Tampilan revisi bagian informasi tradisi Gambar 2. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk

**Implementation**

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas III dan guru IPAS di SDN 2 Sila. Hasil menunjukkan bahwa:

1. Respon siswa memperoleh persentase 89,3% (sangat praktis)
2. Respon guru memperoleh persentase 97,2% (sangat praktis)

Tingginya respon tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias, terutama saat menggunakan aktivitas interaktif dalam buku. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung siswa dapat meningkatkan efektivitas belajar. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Afrilia Lizra, 2022).

### **Evaluation**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai dan menyempurnakan produk buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan melalui dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, layak digunakan, serta memberikan manfaat dalam proses pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar.

Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media, mulai dari tahap analisis, desain, hingga pengembangan. Pada tahap analisis, evaluasi dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi di sekolah. Hasil evaluasi pada tahap ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum menggunakan media yang menarik serta kontekstual. Selanjutnya, pada tahap desain, evaluasi dilakukan dengan menelaah rancangan awal media, seperti kesesuaian isi cerita dengan tujuan pembelajaran, tampilan visual, ilustrasi, dan aktivitas interaktif yang akan digunakan dalam buku. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar media menjadi lebih baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah produk selesai direvisi dan siap digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas akhir media berdasarkan hasil uji coba terbatas kepada siswa dan guru. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan respon siswa dan guru terhadap penggunaan buku cerita bergambar interaktif untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi IPAS serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dalam penelitian ini sesuai dengan model evaluasi yang

dikemukakan oleh Walter Dick dan Lou Carey yang menyatakan bahwa evaluasi dalam pengembangan pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan melalui evaluasi formatif dan sumatif untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Selain itu, Ulfah Maulidani (2025) juga menyatakan bahwa kualitas produk pengembangan ditentukan oleh aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Penelitian ini, evaluasi tidak hanya menilai aspek akademik, tetapi juga melihat bagaimana media dapat menanamkan nilai budaya dan karakter kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Parisu Chairan (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat membantu pembentukan karakter peserta didik. Dengan demikian, tahap evaluasi dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil akhir produk, tetapi juga sebagai proses perbaikan berkelanjutan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo pada pembelajaran IPAS kelas III dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Media yang dikembangkan memuat budaya lokal seperti Uma Lengge, Mbolo Weki, Rimpu, Mpa'a Kolo, dan Bingka Dolu dalam bentuk cerita, ilustrasi, dan aktivitas interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 83,3% dari ahli materi, 93,75% dari ahli media, dan 86,3% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba juga menunjukkan respon siswa sebesar 89,3% dan respon guru sebesar 97,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media buku cerita bergambar interaktif berbasis kearifan lokal suku Mbojo layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini disarankan digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperkuat identitas budaya siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa secara lebih mendalam.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa atas arahan, masukan, serta penilaian yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan

kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III SDN 2 Sila yang telah membantu pelaksanaan uji coba produk, serta kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan dan motivasi yang diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## Referensi

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 1841-1855. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388/43291>
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298-2305. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Astuti, R. B., Supeno, S., & Purwantiningsih, A. (2024). Validitas dan kepraktisan bahan ajar IPAS berbasis multirepresentasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konsep*, 8(4), 877-887. [https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/1097/642](https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/1097/642)
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721. <https://scholar.archive.org/work/mzaaxowszvehnfo3qmbvmxvany/access/wayback/https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/2559/1728>
- Bismark, F., dkk. (2025). Pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai upaya menanamkan karakter cinta tanah air pada peserta didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 11(1), 45-56. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK/article/view/465/320>
- Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205-212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Budianto, N. W. E., Wuryani, M. T., & Primadoni, A. B. (2024). Peningkatkan Minat Baca Kelas II SD dengan Metode Cerita Bergambar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5528-5536. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1766>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan praktik. Deepublish. <https://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/16140>
- Darmawan, A. J., dkk. (2025). Visualisasi kearifan lokal Papua dalam buku cerita anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni*, 3(1), 1239-1250. <https://proceeding.unisayogya.ac.id/index.php/prosemnaslppm/article/view/1069/679>
- Dewi, M. P., & Darussyamsu, R. (2024). Meta analisis validitas dan praktikalitas pengembangan LKPD sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.149>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990. [https://doi.org/10.37680/al\\_mikraj.v4\\_i1.4273](https://doi.org/10.37680/al_mikraj.v4_i1.4273)
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Indriyani, B. (2025). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Transportation and Business*, 2(1), 55-67. <https://rayyanjournal.com/index.php/jetbus/article/view/6271/pdf>
- Mifroh Nazilatul. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 255-256. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144/126>
- Novitasari, N. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal (Burita-Berbekal) di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 211-224. <https://jurnal.uns.ac.id/jk/article/view/93274>
- Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., & Lasisi, L. (2025). Integrasi literasi sains dan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 864-872. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2281>
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dalam Bidang Pendidikan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/1/SRI%20SUMARNI%20-%20MODEL%20FINAL%20HKI\\_2019.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/1/SRI%20SUMARNI%20-%20MODEL%20FINAL%20HKI_2019.pdf)
- Syafei, I. (2025). Media Pembelajaran. Penerbit Widina. [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=i96KEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=desain+visual+merupakan+komponen+yang+sangat+krusial+dalam+pengembangan+media+pembelajaran&ots=3Bq7D8pKbY&sig=beW2EoGNXEWhtV7Il\\_u\\_GIn](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=i96KEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=desain+visual+merupakan+komponen+yang+sangat+krusial+dalam+pengembangan+media+pembelajaran&ots=3Bq7D8pKbY&sig=beW2EoGNXEWhtV7Il_u_GIn)

KxeZU

- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531-539. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Ulfah, M., Darmansyah, D., & Rehani, R. (2025). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 43-51. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/466>
- Widiarini, P., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2025). Integrasi kearifan lokal bali dalam pembelajaran IPA masa kini. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 48-60. <https://elibrary.ru/item.asp?id=81304732>