

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA ANAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL
DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG
KEBERAGAMAN BUDAYA ACEH**

Novita Sari ^{*1}, Cut Marlina⁽²⁾ Zaki Al Fuad⁽³⁾
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Studi pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan kearifan lokal di SD Negeri Kajhu Aceh Besar belum terlaksana dengan optimal. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yaitu: guru telah berusaha memperkenalkan dan memasukkan konten kearifan lokal pada pembelajaran seperti memperkenalkan kearifan lokal yang ada di Aceh, Namun terdapat kendala pada keterbatasan bahan ajar, sebab untuk saat ini guru hanya menggunakan Buku Guru dan Buku Siswa dari pemerintah untuk digunakan pada proses pembelajaran. Buku Guru dan Buku Siswa jika dilihat hanya memperlihatkan kebudayaan Indonesia secara global (umum) tidak spesifik kepada kearifan lokal setiap provinsi, terutama Aceh. Maka dari itu guru hanya mensiasati hal tersebut dengan mencari gambar mengenai kearifan lokal provinsi Aceh yang sekiranya dapat dijelaskan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul penelitian yaitu "Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang keberagaman Budaya Aceh". Penelitian bertujuan yaitu: 1. untuk menghasilkan desain buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh. 2. untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan dari Plomp meliputi: tahap investigasi awal; desain; realisasi/konstruksi; tes, evaluasi, dan revisi; dan implementasi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan kuesioner untuk para ahli materi, desain, kegrafikan dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian berupa hasil penilaian oleh validasi ahli isi/materi dengan perolehan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%. Penilaian oleh validasi ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%. Penilaian oleh validasi ahli kegrafikan mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Cerita, Kearifan Lokal, Keberagaman budaya Aceh.

*correspondence Address
E-mail: novitasari25@gmail.com

Abstract

Preliminary study, the implementation of learning by integrating local wisdom in SD Negeri Kajhu Aceh Besar has not been implemented optimally. This is evidenced by the results of the interview, namely: the teacher has tried to introduce and incorporate local wisdom content into learning such as introducing local wisdom in Aceh, however, there are constraints on the limitations of teaching materials, because for now the teacher only uses Teacher's Books and Student Books from the government. to be used in the learning process. If seen, the Teacher's Book and the Student Book only show Indonesian culture globally (general), not specific to the local wisdom of each province, especially Aceh. Therefore, the teacher only gets around this by looking for pictures of the local wisdom of Aceh province that can be explained in the lesson. Therefore, researchers are interested in developing and researching the research title, namely "Development of Children's Story Books Based on Local Wisdom in Improving Students' Understanding of the Diversity of Aceh Culture". The research aims are: 1. to produce a children's story book design based on local wisdom in increasing students' understanding of the diversity of Acehnese culture. 2. to find out the effectiveness of using children's story books based on local wisdom in increasing students' understanding of the cultural diversity of Aceh. This research is included in research and development (R&D). This study adapts the development procedure of Plomp including: the initial investigation stage; design; realization / construction; testing, evaluation, and revision; and implementation. The technique of collecting data is by means of a questionnaire for material, design, graphic and learning experts. The results of the study were the results of the evaluation by the content / material expert validation with an average value of 3.6 with a percentage of 90%. Assessment by linguist validation gets an average value of 3.6 with a percentage of 90%. The assessment by the validation expert of graphics got an average value of 3.8 with a percentage of 95%. So it can be concluded that the development of children's story books based on local wisdom can increase students' understanding of the cultural diversity of Aceh.

Keywords: *Development, Storybooks, Local Wisdom, Aceh's cultural diversity.*

PENDAHULIAN

Pengintegrasian nilai-nilai sosial kearifan lokal dalam pembelajaran dapat melalui pembelajaran pada tema keberagaman budaya. pembelajaran dengan konteks kearifan lokal disusun berdasarkan nilai-nilai dan diterapkan berdasarkan pengalaman peserta didik. Contoh bentuk kearifan lokal yang terdapat di kawasan provinsi Aceh adalah Didong. Didong banyak memiliki nilai-nilai sosial yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran contohnya yaitu nilai kebersamaan gotong royong, kekeluargaan, keindahan dan keagamaan. Pembelajaran dengan mengkonstruksi kearifan lokal daerah setempat disebut dengan pembelajaran berbasis etnokonstruktivisme. Pembelajaran berbasis etnokonstruktivisme penting diterapkan di Sekolah Dasar, hal ini merupakan usaha dalam proses pelestarian kebudayaan Indonesia. Sekolah yang tidak memperhatikan potensi kearifan lokal dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang tidak baik bagi peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Imam (2015:308) Sekolah yang mengesampingkan kearifan lokal dalam pembelajaran akan menghasilkan lulusan yang kurang relevan, karena karakter pada diri peserta didik tidak berbasis

kearifan lokal dan nasional, namun hanya karakter yang berwawasan global". Banyak sekolah yang mengembangkan muatan lokal yang tidak relevan dengan kearifan lokal setempat serta tidak sesuai dengan kondisi kebutuhan peserta didik. Tujuan mengintegrasikan kearifan lokal pada pembelajaran tidak lepas dari upaya pelestarian budaya, salah satu bentuk upaya pelestarian budaya adalah melalui proses pendidikan. Kearifan lokal yang dimiliki memiliki nilai fungsional bagi kehidupan, namun pemanfaatan potensi tersebut belum optimal dalam pendidikan. Hal ini menjadi perhatian khusus dan sangat disayangkan apabila tidak dimanfaatkan pada pendidikan.

Berdasarkan studi pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan kearifan lokal di SD Negeri Kajhu Aceh Besar belum terlaksana dengan optimal. Hal ini dibuktikan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas di Sekolah Dasar tersebut. Kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan yaitu: guru telah berusaha memperkenalkan dan memasukkan konten kearifan lokal pada pembelajaran seperti memperkenalkan kearifan lokal yang ada di Kota Banda Aceh, Namun terdapat kendala pada keterbatasan bahan ajar, sebab untuk saat ini guru hanya menggunakan Buku Guru dan Buku Siswa dari pemerintah untuk digunakan pada proses pembelajaran. Buku Guru dan Buku Siswa jika dilihat hanya memperlihatkan kebudayaan Indonesia secara global (umum) tidak spesifik kepada kearifan lokal setiap provinsi, terutama Aceh. Maka dari itu guru hanya mensiasati hal tersebut dengan mencari gambar mengenai kearifan lokal provinsi Aceh yang sekiranya dapat dijelaskan dalam pembelajaran.

Budaya lokal yang sesuai dengan sekolah yang berada di Aceh adalah budaya rakyat Aceh. Berdasarkan hal tersebut memadupadankan antara pembelajaran dan kearifan lokal budaya Aceh adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebudayaan lokal dan dapat menarik minat peserta didik. Salah satunya adalah melalui buku cerita.

Upaya pelestarian budaya lokal rakyat Aceh adalah dengan mengangkatnya sebagai media yang menjadi sebuah buku cerita berisikan tentang Kearifan rakyat Aceh. Karena tidak semua masyarakat Aceh mengetahui makna kearifan lokal Aceh terutama siswa SD, oleh karena itu peneliti menciptakan sebuah buku yang berisi kearifan lokal Aceh, dengan buku cerita ini siswa akan paham dengan kearifan lokal sendiri, bahwa banyak kebudayaan yang ada di Aceh seperti, Tarian, Makanan, adat istiadat, dan sebagainya.

Pengembangan bahan ajar berbentuk buku cerita berbasis kearifan lokal diyakini dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada. Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan modul berbasis e-book menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook yang dilakukan oleh Yogiswara, pada tahun 2019 dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan bahan ajar tersebut dapat meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang keberagaman Budaya Aceh”**.

Rumusan masalah dalam penelitian ini: 1. Bagaimana desain pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh? 2. Apakah penggunaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh?. Tujuan penelitian ini yaitu: 1. untuk menghasilkan desain buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh. 2. untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh N.LTM pratiwi yang berjudul “Pengembangan buku cerita anak dengan mengintegrasikan Budaya lokal dalam tema kegemaran untuk kelas I Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) dapat meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku cerita berdasarkan muatan sikap dan literasi dini pada tema Kegemaran peserta mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran. Pengembangan buku cerita anak dilakukan dengan mengintegrasikan budaya lokal.

Penelitian yang dilakukan oleh Mas Fitra Farenda yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dapat meningkatkan minat baca siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

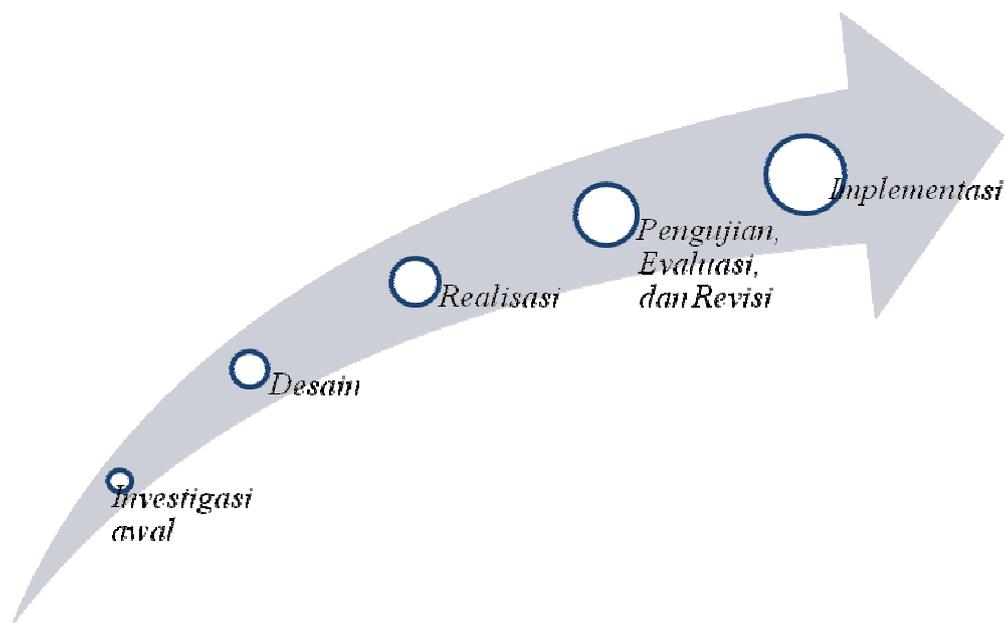
menghasilkan sumber belajar yang valid dan praktis untuk literasi pembelajaran sains di sekolah dasar pada kelas VI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Sugiyono (2016:407), metode penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian peneliti menggunakan model pengembangan Plomp. Menurut Jannah, dkk (2012) model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap. Kelima tahapan tersebut yaitu: 1. tahap investigasi awal; 2. tahap desain; 3. tahap realisasi/konstruksi; 4. tahap tes, evaluasi, dan revisi; dan 5. tahap implementasi.

Kelima tahap tersebut digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan Plomp (Barus, 2011)

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya berupa hasil angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait tanggapan dan saran dari subjek validator ahli selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini di antara lain:

- a. Angket penilaian atau tanggapan ahli isi/materi buku cerita
- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli bahasa

c. Angket penilaian atau tanggapan ahli kegrafikan

Instumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa angket skala likert dengan empat alternatif jawaban (Syarifudin dan sedarmayabti, 2012:96). Dalam penelitian ini menggunakan alternatif jawaban sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi dan tidak dapat mengukur kemampuan
- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi dan kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. skor 3, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi dan dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi dan sangat dapat mengukur kemampuan.

Teknik analisis data dari kegiatan ujicoba dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa analisis kebutuhan buku pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas pada tahap pra penelitian dan komentar serta saran dari ahli buku cerita. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari jawab anangket dari ahli materi, ahli bahasa dan ahlikegrafikan sebagai subjek uji coba yang merupakan instrumen pengumpul data. Dalam angket tersebut diberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang terhadap pernyataan yang di sediakan. Jika respon den memberi tanggapan sangat baik maka skor butir pernyataan tersebut adalah, tanggapan baik skor 4, tanggapan cukup skor 3, tanggapan kurang baik skor 2, dan tanggapan sangat kurang baik skor 1. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan menggunakan rumus menurut Trianto (2014:309):

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = skor rata-rata penilaian dari para validator

$\sum x_i$ = rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i

n = banyaknya validator

Dengan

$$\bar{x}_1 = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan (2015:39). Untuk keperluan analisis kuantitatif, makajawab anitu dapat diberi skor tabel berikut:

Tabel3.1Skala Penilaian

No	AnalisisKuantitatif	Skor
1	Baik	4
2	Cukup	3
3	Kurang	2
4	Sangat kurang	1

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan. Pengonversian skor dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel3.2Kriteria Kelayakan

Skor persentase(%)	Interpretasi	Nilai
p>80%	Sangat layak	A
61%<P≤80%	Layak	B
41%<P≤60%	Cukup layak	C
20%<P≤40%	Kurannng layak	D
P≤20%	Sangatkuranglayak	E

(Sukarjo,2012:53).

Berdasarkan datatabel, produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap buku cerita berbasis kearifan lokalini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat aspek bahasa, kegrafikan, dan materi padabuku cerita berbasis kearifan local di SDN 1 Kajhu Aceh Besar dikategori sangat layak atau layak.

Hasil perhitungan selanjutnya untuk mengetahui kategori setiap butir instrumen ataupun keseluruhan dari buku cerita yang dikembangkan. Dalam penelitianini, buku cerita yang dikembangkan dianggap layak digunakan bila hasil penilaian oleh ahli buku cerita, memperoleh nilai minimal "Cukup Layak" pada semua aspek penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

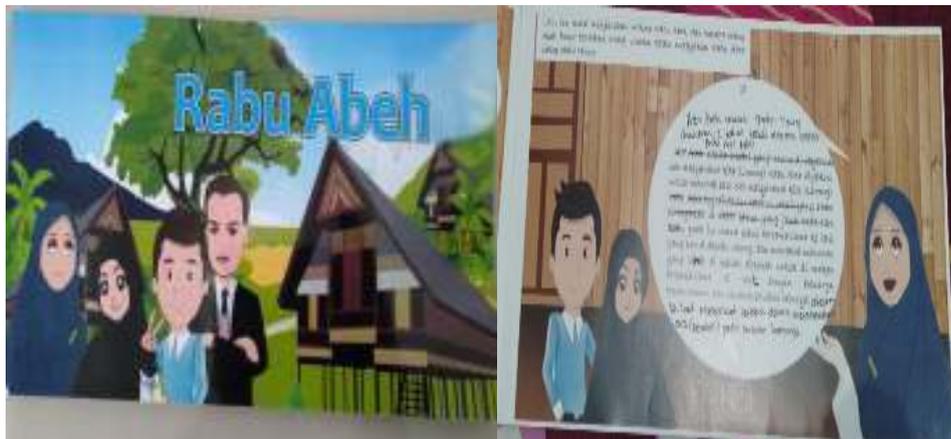
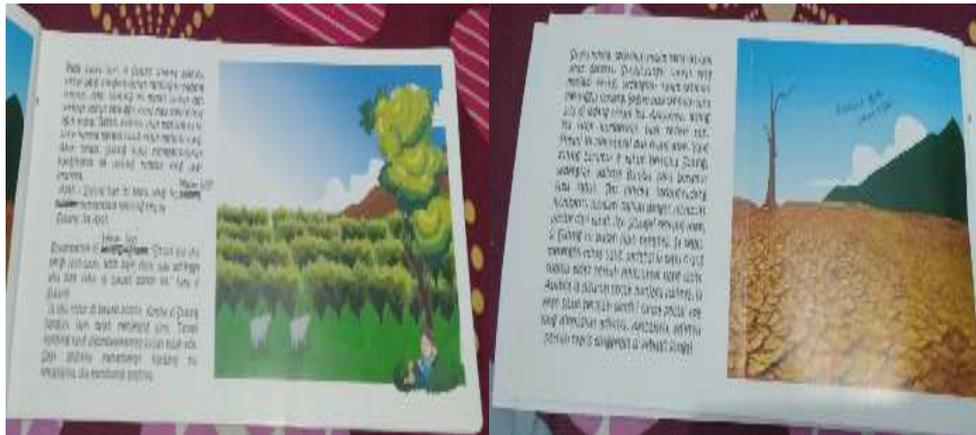
Pengembangan produk yang dihasilkan berupa buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh dengan judul Batu Belah dan Rabu sebagai sebagai media pembelajaran. Perkembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan dilakukan observasi dan wawancara kepada guru di SD Negeri Kajhu Aceh Besar. Dari hasil wawancara bahwa di SD Negeri Kajhu Aceh Besar ini, guru telah berusaha memperkenalkan dan memasukkan konten kearifan lokal pada pembelajaran seperti memperkenalkan kearifan lokal yang ada di Aceh Besar, Namun terdapat kendala pada keterbatasan bahan ajar, sebab untuk saat ini guru hanya menggunakan Buku Guru dan Buku Siswa dari pemerintah untuk digunakan pada proses pembelajaran. Dari potensi dan masalah yang adapeneliti ingin mengembangkan bukucerita anak berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Kemudian peneliti jugamelakukan pengumpulan data melalui pengamatan, studi pustaka dalam mengumpulkan kanteori tentang bukucerita anak berbasis kearifan lokal. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi di SD Negeri Kajhu Aceh Besar bahwasanya buku guru dan buku siswa jika dilihat hanya memperlihatkan kebudayaan Indonesia secara global (umum) tidak spesifik kepada kearifan lokal setiap provinsi, terutama Aceh.yaitu.





Berdasarkan potensidan masalahsertapengumpulandatayang telah dilakukan, makapeneliti mendesainbuku cerita anak berbasis kearifan lokaldalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh.Pada isibuku ini peneliti ingin mengenalkan kepada anak tentang cerita Batu Belah dan Rabu Abeh, didalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik bagi anak. Pembuatan Buku ceritaini ditulis dan dirancang langsung oleh peneliti. Adapun buku yang dikembangkan peneliti sebelum divalidasi oleh para ahli materi, bahasa dan kegrafikan yaitu:





Setelah pembuatan produk awal buku cerita sebagai media pembelajaran, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli isi/materi, ahli bahasa dan ahli kegrafikan. Validasi produk yang dilakukan yaitu validasi produk awal tanpa perbaikan untuk penyempurnaan produk yang telah direvisi.

(1) Validasi Oleh Ahli Isi/Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk segi isi/materi divalidasi oleh satu ahli materi yaitu Bapak Zaki Al Fuad, M.Pd.

Hasil penilaian oleh validasi ahli isi/materi di atas diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi kesesuaian materi pada buku cerita berbasis kearifan lokal dengan materi pokok dan Kompetensi Dasar (KD), Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum, Isi cerita dapat dipahami siswa, Uraian isi cerita dalam buku cerita tersusun secara sistematis, dan Isi yang disajikan melalui buku cerita dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat membaca mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%.

(2) Validasi Oleh Ahli Bahasa

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk segi bahasa divalidasi oleh satu ahli bahasa yaitu Ibu Rismawati, M.Pd. Hasil validasi oleh ahli bahasa pada produk awal diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi Ketepatan dialog/teks dengan cerita atau materi, Kalimat yang digunakan sederhana, Tingkat Kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, Penggunaan bahasa tepat dan santun, Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%.

(3) Validasi Oleh Ahli Kefrafikan

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk segi kegrafikan divalidasi oleh satu ahli materi yaitu DR. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Adapun hasil validasi oleh ahli kegrafikan pada produk awal diketahui dari 5 aspek indikator yang meliputi: Daya tarik gambar, Kesesuaian warna, tampilan, dan *background* dapat mendukung siswa untuk membaca buku cerita, Kesesuaian penggunaan pemilihan *font* (jenis dan ukuran) serta spasi yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa membaca buku cerita, Keselarasan cerita dengan gambar, dan Tampilan kemasan produk mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 95%.

(4) Validasi Oleh Ahli Pembelajaran 1

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli pembelajaran 1 yaitu Ibu Isfaniari, S.Pd. Penilaian oleh validasi ahli isi/materi diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi kesesuaian materi pada buku cerita berbasis kearifan lokal dengan materi pokok dan Kompetensi Dasar (KD), Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum, Isi cerita dapat dipahami siswa, Uraian isi cerita dalam buku cerita tersusun secara sistematis, dan Isi yang disajikan melalui buku cerita dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat membaca mendapatkan nilai rata-rata 2,8 dengan persentasenya sebesar 70,83%.

Penilaian oleh validasi ahli bahasa diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi Ketepatan dialog/teks dengan cerita atau materi, Kalimat yang digunakan sederhana, Tingkat Kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, Penggunaan bahasa tepat dan santun, Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan persentasenya sebesar 75%.

Penilaian oleh validasi ahli kegrafikan di atas diketahui dari 5 aspek indikator yang meliputi: Daya tarik gambar, Kesesuaian warna, tampilan, dan *background* dapat mendukung siswa untuk membaca buku cerita, Kesesuaian penggunaan pemilihan *font* (jenis dan ukuran) serta spasi yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa membaca buku cerita, Keselarasan cerita dengan gambar, dan Tampilan kemasan produk mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 75%.

(5) Validasi Oleh Ahli Pembelajaran 2

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli pembelajaran 2 yaitu Ibu Ida Shintya, S.Pd. Penilaian oleh validasi ahli isi/materi di atas diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi kesesuaian materi pada buku cerita berbasis kearifan lokal dengan materi pokok dan Kompetensi Dasar (KD), Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum, Isi cerita dapat dipahami siswa, Uraian isi cerita dalam buku cerita tersusun secara sistematis, dan Isi yang disajikan melalui buku cerita dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat membaca mendapatkan nilai rata-rata 2,8 dengan persentasenya sebesar 95%.

Penilaian oleh validasi ahli bahasa di atas diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi Ketepatan dialog/teks dengan cerita atau materi, Kalimat yang digunakan sederhana, Tingkat Kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, Penggunaan bahasa tepat dan santun, Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan persentasenya sebesar 87,5%.

Penilaian oleh validasi ahli kegrafikan di atas diketahui dari 5 aspek indikator yang meliputi: Daya tarik gambar, Kesesuaian warna, tampilan, dan *background* dapat mendukung siswa untuk membaca buku cerita, Kesesuaian penggunaan pemilihan *font* (jenis dan ukuran) serta spasi yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa membaca buku cerita, Keselarasan cerita dengan gambar, dan Tampilan kemasan produk mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 90%.

(6) Validasi Oleh Ahli Pembelajaran 3

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli pembelajaran 2 yaitu Ibu Santi Ara, S.Pd. Adapun hasil penilaian oleh validasi ahli isi/materi di atas diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi kesesuaian materi pada buku cerita berbasis kearifan lokal dengan materi pokok dan Kompetensi Dasar (KD), Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum, Isi cerita dapat dipahami siswa, Uraian isi cerita dalam buku cerita tersusun

secara sistematis, dan Isi yang disajikan melalui buku cerita dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat membaca mendapatkan nilai rata-rata 2,8 dengan persentasenya sebesar 87,5%.

Penilaian oleh validasi ahli bahasa di atas diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi Ketepatan dialog/teks dengan cerita atau materi, Kalimat yang digunakan sederhana, Tingkat Kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, Penggunaan bahasa tepat dan santun, Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan persentasenya sebesar 95%.

Penilaian oleh validasi ahli kegrafikan di atas diketahui dari 5 aspek indikator yang meliputi: Daya tarik gambar, Kesesuaian warna, tampilan, dan *background* dapat mendukung siswa untuk membaca buku cerita, Kesesuaian penggunaan pemilihan *font* (jenis dan ukuran) serta spasi yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa membaca buku cerita, Keselarasan cerita dengan gambar, dan Tampilan kemasan produk mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 90%.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahapan yang dilakukan adalah wawancara dengan guru di sekolah SD Negeri Kajhu Aceh Besar. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, diketahui bahwa di SD Negeri Kajhu Aceh Besar buku untuk pembelajarannya yang digunakan masih terbatas dikarenakan untuk saat ini guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa dari pemerintah untuk digunakan pada proses pembelajaran sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran kemudian buku cerita berbasis kearifan lokal belum pernah dikembangkan dan dilakukan sebagai media pembelajaran.

Produk yang telah dikembangkan kemudian di validasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan, validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu penilaian dari segi aspek isi/materi, segi bahasa dan segi kegrafikan yang merupakan ahli pada bidangnya.

Adapun yang menjadi saran ataupun masukan dari validator yaitu penulisannya dengan lebih memperhatikan EYD seperti penulisan kapital pada nama orang, nama tempat, dan lain-lain. Tulisannya dipisah lagi ke dalam beberapa bagian, dan tambahkan bentuk serta tata letak buku menjadi lebih menarik dan proporsional. Warna cover diperhatikan lagi yang cocok untuk anak-anak. Misalnya warna yang cerah sehingga menarik untuk anak SD. Sehingga gambar-gambar bagian dari buku cerita berbasis

kearifan lokal setelah divalidasi oleh para ahli materi, bahasa, kegrafikan, ahli pembelajaran 1, pembelajaran 2 dan pembelajaran 3 yaitu:



Buku cerita yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi. Kelayakan media ini dilihat dari penilaian pada berbagai aspek yaitu: 1) aspek isi/materi, 2) aspek bahasa, dan 3) aspek kegrafikan.

Aspek isi/materi media sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Akbar (2013) yang mengatakan bahwa dalam menyusun media perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan muatan kurikulum, kesesuaian media dengan konsep, dan dapat menarik minat siswa.

Selain itu, Zuhdi dalam Akbar (2013: 35) yang menjelaskan bahwa buku cerita yang dikembangkan hendaknya komunikatif yang artinya mudah dicerna oleh siswa, sistematis, jelas, dan tidak mengandung kesalahan bahasa. Oleh karena itu, aspek bahasa sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ahli. Aspek bahasa layak digunakan karena mendapat hasil validasi dengan kategori "layak".

Aspek kegrafikan buku cerita sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kustandi (2013:87) bahwa dalam pengembangan produk hendaknya memperhatikan aspek komposisi dan ukur gambar, ketepatan komposisi gambar. Pett dan Wilson (Smaldino, 2011: 83) menyebutkan bahwa penggunaan warna dalam pengembangan produk pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, aspek kegrafikan sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ahli. Aspek kegrafikan buku cerita layak digunakan karena mendapat hasil validasi dengan kategori "layak". Disamping itu, Pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal juga memperhatikan karakteristik siswa SD khususnya pada siswa kelas IV SD. Hal ini senada dengan pendapat Susanto (2014: 86) yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah haruslah menarik dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Based Hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh" dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran buku cerita anak yang "valid" untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Kajhu Aceh Besar. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. tahap investikasi awal; 2. tahap desain; 3. tahap realisasi/konstruksi; 4. tahap tes, evaluasi, dan revisi; dan 5. tahap implementasi. Proses perancangan produk dilaksanakan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, maka dari itu

dilakukan serangkaian validasi ahli yaitu ahli materi, bahasa, kegrafikan, ahli pembelajaran 1, ahli pembelajaran 2 dan pembelajaran 3 yang bertujuan untuk memperoleh data yang valid dan bermanfaat bagi penggunaannya.

Berdasarkan penilaian oleh validasi ahli isi/materi diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi kesesuaian materi pada buku cerita berbasis kearifan lokal dengan materi pokok dan Kompetensi Dasar (KD), Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum, Isi cerita dapat dipahami siswa, Uraian isi cerita dalam buku cerita tersusun secara sistematis, dan Isi yang disajikan melalui buku cerita dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat membaca mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%.

Penilaian oleh validasi ahli bahasa diketahui dari 6 aspek indikator yang meliputi Ketepatan dialog/teks dengan cerita atau materi, Kalimat yang digunakan sederhana, Tingkat Kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, Penggunaan bahasa tepat dan santun, Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), dan Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien mendapatkan nilai rata-rata 3,6 dengan persentasenya sebesar 90%.

Penilaian oleh validasi ahli kegrafikan diketahui dari 5 aspek indikator yang meliputi: Daya tarik gambar, Kesesuaian warna, tampilan, dan *background* dapat mendukung siswa untuk membaca buku cerita, Kesesuaian penggunaan pemilihan *font* (jenis dan ukuran) serta spasi yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa membaca buku cerita, Keselarasan cerita dengan gambar, dan Tampilan kemasan produk mendapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan persentasenya sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan buku cerita anak berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh.

Penelitian dan pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal masih memerlukan tindak lanjut agar di peroleh perangkat pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan ada beberapa saran dan masukan yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh kelas IV SD Negeri Kajhu sampai tahap *develop* (pengembangan) valid digunakan.

2. Guru dapat menerapkan buku cerita berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Aceh kelas IV SD Negeri Kajhu Aceh Besar.
 3. Guru dapat menjadikan buku yang telah dikembangkan ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan media lain.
 4. Penulis dapat mengembangkan buku cerita berbasis kearifan lokal dengan tema lainnya sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
 5. Pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap buku cerita berbasis kearifan lokal agar dapat dihasilkan produk buku cerita yang menarik, menyenangkan dan inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Penggunaan buku cerita berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan ini dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Gio Mohammad Johan,& Dyoty Auliya Vilda Ghasya. 2018. *Pengembangan Media Literasi Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. *Tunas Bangsa Journal*, Vol. 5(2), 184-199. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/945>.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Prastowo, A. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarjo. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Diklat Mata Kuliah, Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto,Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tjipto Subroto, Wasposito. A. Indra Nihlah Annashih. 2019. *Quiet Book Media Development to Improve Ecosystem Material Learning Results in Class V Elementary School*.
- DOI:10.24331/IJERE.573889. Corpus ID: 151087624. International Journal of Educational Research Review. Article History: Received 23.12.2018 Received in revised form 08.03.2019 Accepted Available online 01.07.2019.
- Wernhuar Tarng. 2016. *Development of a Lunar-Phase Observation System Based on Augmented Reality and Mobile Learning Technologies*. Research Article | OpenAccess. Volume 8. No. 1(2017) | Article ID8352791. <https://doi.org/10.1155/2016/8352791>