

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## VALIDITAS MEDIA *STORYBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK LITERASI BACA MURID KELAS III SD

Istikomariah<sup>1)</sup>, Sri Cacik<sup>2)</sup>, Wendri Wiratsiwi<sup>3)</sup>

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27762](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27762)

<sup>123</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pemicu utama di balik rendahnya tingkat kemampuan literasi baca murid kelas III, yang sekaligus mendasari dilakukannya penelitian ini. Proses perancangan serta pengujian validitas *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal dilakukan sebagai fokus utama dalam penelitian ini sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan hingga tahap development, yaitu (Analyze, Desain, dan Development), sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengujian validitas media. pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan pengamatan langsung, wawancara mendalam, serta uji validasi menggunakan instrumen lembar validasi yang dinilai oleh validator. Tahap berikutnya melibatkan analisis data yang diperoleh secara deskriptif, baik kuantitatif maupun kualitatif, guna menjabarkan seluruh masukan serta rekomendasi yang diberikan oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Storybook* Interaktif memenuhi kriteria sangat valid dengan perolehan skor dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli bahasa sebesar 82,5%, dan ahli media sebesar 92,5%. Berdasarkan data yang diperoleh, media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal ini dinyatakan sangat valid digunakan guna membantu memajukan literasi baca murid di tingkat pendidikan dasar.

**Kata Kunci:** ADDIE, kearifan lokal, literasi baca, *Storybook* Interaktif, validitas

### Abstract

*The use of conventional learning media is the main trigger behind the low level of reading literacy skills of third-grade students, which also underlies the conduct of this research. The process of designing and testing the validity of the Interactive Storybook based on local wisdom was carried out as the main focus in this research as an innovative solution to improve reading literacy skills. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data collection techniques were carried out through direct observation activities, in-depth interviews, and validation tests using validation sheet instruments assessed by validators. The next stage involved analyzing the obtained data descriptively, both quantitatively and qualitatively, to describe all input and recommendations provided by the validators. The results showed that the Interactive Storybook met the criteria of very valid with a score of 87.5% from material experts, 82.5% from language experts, and 92.5% from media experts. Based on the data obtained, this Interactive Storybook media based on local wisdom was declared suitable for use to help advance student reading literacy at the elementary education level.*

**Keyword:** ADDIE, local wisdom, reading literacy, Interactive Storybook, validity

---

### History Article

Received 7 Juni 2026

Approved 14 Juni 2026

Published 11 Agustus 2026

### How to Cite

Istikomariah., Wiratsiwi, W., & Cacik, S. (2026). Validitas *Storybook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Murid Kelas III SD. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 680-694



---

### Corresponding Author:

Jalan Manunggal No 61, Kec. Semanding, Kab. Tuban, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [istikomariah2505@gmail.com](mailto:istikomariah2505@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca didefinisikan sebagai kompetensi mendasar yang memiliki peranan esensial demi menunjang aktifitas akademik murid pada jenjang sekolah dasar (Lau et al., 2025). Literasi membaca menjadi fondasi utama bagi murid sekolah dasar karena kemampuan ini berkaitan langsung dengan keterampilan memahami informasi, berpikir kritis, serta mengolah pengetahuan yang berasal dari berbagai rujukan (Jamil et al., 2026). Pada tingkatan sekolah dasar, tepatnya di kelas III, murid sedang mengalami fase peralihan dari proses melatih kelancaran membaca menjadi kegiatan membaca guna menyerap ilmu (Gentis Ayu Wariyanti et al., 2025). Dalam fase krusial tersebut, murid mulai dituntut untuk mencerna isi teks, menyimpulkan pesan tersirat, serta mengintegrasikan informasi yang diperoleh dengan realitas kehidupan sehari-hari (Awaliyah et al., 2025). Namun, berbagai hasil riset justru menunjukkan fakta sebaliknya, di mana tingkat literasi membaca murid di Indonesia masih berada pada kategori rendah (Navida et al., 2023).

Berbagai faktor turut melatarbelakangi masalah ini, salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi serta minimnya ketersediaan buku bacaan yang menarik bagi murid (Gogahu & Prasetyo, 2020). Hasil observasi awal menunjukkan sebagian murid kelas III SD masih dihadapkan pada hambatan dalam memahami isi bacaan dan kurang antusias saat kegiatan membaca. Hasil wawancara bersama wali kelas menunjukkan bahwa pemanfaatan buku paket masih menjadi media yang mendominasi jalannya aktivitas pembelajaran di dalam kelas sementara media pembelajaran inovatif yang mendukung minat baca murid sejauh ini belum tersedia.

Kondisi tersebut sejalan dengan pembelajaran membaca pada tingkat sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan buku teks dengan penyajian materi yang terbatas, minim visual, serta kurang melibatkan interaksi aktif murid (Yazid et al., 2025). Minimnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran juga berdampak pada merosotnya motivasi murid, berkurangnya ketertarikan mereka, dan proses pembelajaran menjadi kurang optimal (Saidah et al., 2025). Sehingga dibutuhkan inovasi dari media pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif murid dalam kegiatan membaca.

Sejalan dengan transformasi teknologi modern, platform pembelajaran digital menjadi pilihan utama dalam mendukung aktivitas akademik (Nur Septiyaningsih et al., 2025). Platform edukasi digital dinilai efektif dalam menstimulasi aktivitas belajar yang komunikatif, menyenangkan, sekaligus adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik murid di sekolah dasar

(Sitorus & Wahyudi, 2026). Media pembelajaran digital juga membuka peluang besar bagi guru guna mengembangkan proses pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Hakim et al., 2025). *Storybook* Interaktif dijadikan sebagai salah satu wujud nyata dari pemanfaatan sarana edukasi berbasis digital (Firsta Novia Nurhidayah & Setiawan, 2025).

*Storybook* Interaktif merupakan buku cerita digital yang mengkombinasikan elemen teks, ilustrasi, narasi suara, serta komponen interaktif yang memungkinkan murid berpartisipasi secara aktif selama proses membaca. Pasaka et al., (2022) ) menjelaskan bahwa *Storybook* digital mampu menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan karena menggabungkan unsur cerita, visual, dan interaksi yang sesuai dengan dunia anak. Selain memanfaatkan media *Storybook* Interaktif, integrasi unsur kearifan lokal dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan (Annisha, 2024)

Kearifan lokal adalah sekumpulan nilai, budaya yang berkembang dan dipertahankan di dalam kehidupan warga setempat. Pewarisan nilai-nilai ini dilakukan lintas generasi yang berfungsi sebagai pedoman hidup. Selain menjadi ciri khas daerah warisan lokal ini turut memuat nilai moralitas, etika, dan karakter yang penting ditanamkan kepada murid (Ardi et al., 2024). Dalam lingkup sekolah dasar, mengaitkan kebudayaan daerah ke dalam pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih kontekstual, bermakna, dan terintegrasi langsung dengan lingkungan sosial murid. pemanfaatan nilai- nilai kebudayaan setempat dinilai mampu mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran di jenjang SD, sekaligus menjadi strategi dalam mengokohkan karakter budaya murid (Annisha, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengontruksi serta menguji validitas *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal untuk literasi baca murid kelas III SD. Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pengembangan *Storybook* berbasis kearifan lokal pada jenjang sekolah dasar. Penelitian Saputra et al., (2022) yang berjudul *Storybook* Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Murid Kelas IV Sekolah Dasar menjelaskan *Storybook* berbasis budaya lokal efektif digunakan untuk menanamkan nilai karakter sekaligus mengenalkan budaya daerah kepada murid. Selanjutnya penelitian lain oleh Hidayat & Purbosari, (2026) berjudul Pengembangan Media *Storybook* Cerita Wayang Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mulur 03 membuktikan bahwa media *Storybook* berbasis cerita wayang mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca murid.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih didominasi oleh media yang bersifat konvensional dan lebih banyak diterapkan pada murid kelas tinggi. Kajian mengenai pengembangan *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal yang dikemas dalam bentuk flipbook digital dengan fitur audio, tombol navigasi, kuis interaktif, serta yang secara khusus ditujukan untuk murid kelas III SD, masih relatif terbatas. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal untuk murid kelas rendah. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi kesenjangan tersebut. Mengacu pada permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan yang diberi judul “Validitas Media *Storybook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Literasi Baca Murid Kelas III SD”

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Metode ini diterapkan dengan tujuan menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan sekaligus menguji tingkat kelayakan dari media tersebut sebelum digunakan secara lebih luas. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dibatasi hanya sampai tahap ADD (Analyze, Design, Development) yang dikembangkan oleh Robert Maribe (Safitri et al., 2022). Model pengembangan ini digunakan karena menyajikan tahapan yang memiliki alur logis dan konsisten, hal ini memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyusun media pembelajaran secara bertahap dan tepat sasaran (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Adapun tahapan pengembangan yang digunakan meliputi: 1) tahap *analysis*, yang difokuskan pada identifikasi kebutuhan murid, analisis materi, dan kajian terhadap proses pembelajaran yang menjadi landasan utama dalam merancang media baru. Pada tahap ini, data kebutuhan diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran literasi baca. 2) tahap *design*, fokus utama dalam tahap ini mengarah pada perancangan konsep media, penyusunan alur cerita, struktur isi, tampilan visual, serta komponen interaktif yang akan digunakan. 3) tahap *development*, struktur rancangan yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam produk nyata. Selanjutnya, kelayakan isi, tampilan dan kebahasaan dinilai melalui validitas oleh para ahli. Penelitian ini dibatasi hingga tahap *development*, hal tersebut dikarenakan tujuan dari penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian validitas media.

Subjek dalam penelitian ini melibatkan enam orang validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang menilai kelayakan media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal. Pemilihan validator dilakukan secara purposive berdasarkan kompetensi dan keahlian yang relevan dengan aspek yang dinilai. Ahli media menilai aspek tampilan dan desain media, ahli materi menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi, sedangkan ahli bahasa menilai aspek kebahasaan media. Adapun alat, bahan, dan instrumen yang dimanfaatkan dalam penelitian ini antara lain laptop, aplikasi canva, topik pembelajaran literasi membaca kelas III SD, serta lembar angket validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa masing-masing terdiri atas 10 indikator penilaian. Lembar validasi tersebut difungsikan untuk mengumpulkan data standarisasi kualitas produk.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek             | Indikator Penilaian                                                         |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian Materi | Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila          |
|                   | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                                |
|                   | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas III                      |
|                   | Keterkaitan materi keberagaman suku dan budaya dengan kearifan lokal daerah |
| Kualitas Materi   | Ketepatan konsep yang disajikan                                             |

|                  |                                                                                         |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyajian Materi | Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan tingkat kelas III                           |
|                  | Keakuratan Informasi yang disampaikan                                                   |
|                  | Materi didalam media <i>Storybook</i> Interaktif disajikan secara runtut dan sistematis |
|                  | Keterpaduan antara cerita dan materi pembelajaran                                       |
|                  | Materi dalam <i>Storybook</i> Interkatif mendukung peningkatan literasi baca murid      |

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Media

| Aspek                | Indikator Penilaian                                                                         |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tampilan Media       | Desain tampilan media <i>Storybook</i> Interaktif menarik dan sesuai karakteristik siswa    |
|                      | Pemilihan warna serasi dan nyaman dilihat                                                   |
|                      | Ilustrasi/gambar mendukung isi cerita                                                       |
|                      | Tata letak teks dan gambar tersusun secara proporsional                                     |
|                      | Ukuran dan jenis huruf (font) mudah dibaca murid kelas III                                  |
| Kemudahan Penggunaan | Fitur dan tombol navigasi mudah digunakan dan berfungsi dengan baik                         |
|                      | Media <i>Storybook</i> Interaktif mudah dioperasikan oleh guru dan murid dalam pembelajaran |
|                      | Transisi antarhalaman berjalan responsif dan tidak membingungkan                            |
| Kebermanfaatan Media | Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi                                            |
| Interaktivitas Media | Media mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran                                 |

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Validasi bahasa

| Aspek                                        | Indikator Penilaian                                                      |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik murid | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan murid kelas III |
|                                              | Pemilihan kosakata mudah dipahami siswa                                  |

|                                  |                                                                                          |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kejelasan dan keterbacaan Bahasa | Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak menimbulkan makna ganda                       |
|                                  | Struktur kalimat efektif dan tidak berbelit-belit                                        |
|                                  | Paragraf tersusun runtut dan mudah dipahami                                              |
|                                  | Dialog dan narasi dalam cerita mendukung peningkatan literasi baca siswa                 |
| Kaidah kebahasaan                | Kesesuaian penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI)        |
|                                  | Konsistensi penggunaan istilah dan kata dalam keseluruhan cerita                         |
| Kesesuaian Konteks Bahasa        | Kesesuaian gaya Bahasa dengan karakter cerita serta konteks kearifan lokal yang diangkat |

Instrumen validasi menggunakan Skala Likert dengan 4 pilihan skor, yaitu (1) kurang, (2) cukup, (3) baik, (4) sangat baik. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa berdasarkan aspek serta indikator yang telah disusun sebagaimana disajikan pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3. Hasil yang didapat kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung presentase skor kelayakan media. Dan deskriptif kualitatif berisi saran dan masukan dari validator sebagai dasar perbaikan produk. Selanjutnya perolehan data dari angket validasi dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil data yang diperoleh kemudian dipresentasikan (%) menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Hasil presentase tersebut kemudia diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut.

| Persentase | Kategori     |
|------------|--------------|
| 81%–100%   | Sangat Valid |
| 61%–80%    | Valid        |
| 41%–60%    | Cukup Valid  |
| 21%–40%    | Kurang Valid |
| 0%–20%     | Tidak Valid  |

(Lisnawati & Rukmi, 2023)

**Gambar 1.** Kriteria Tingkat Kevalidan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

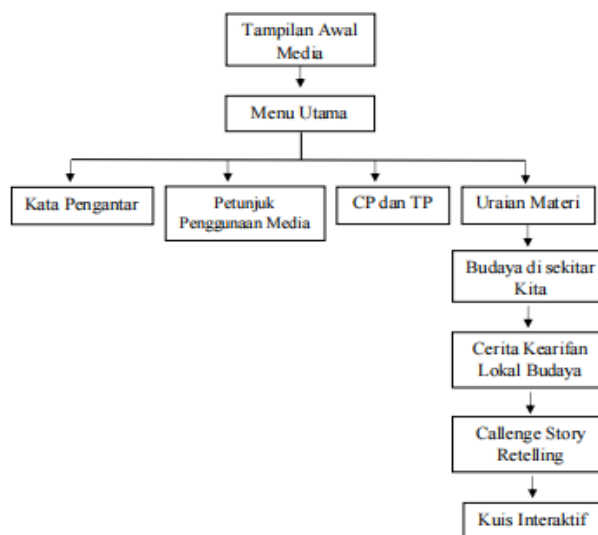
Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Storybook* interaktif berbasis kearifan lokal guna mengoptimalkan kemampuan literasi baca murid pada kelas III SD. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan ADD (analysis, design, dan development). Adapun Langkah-langkahnya sebagai berikut:

### 1. Tahap Analysis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Lamongrejo 2. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran literasi baca, karakteristik murid, serta media yang digunakan di dalam kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran literasi baca di sekolah masih didominasi media konvensional seperti buku paket dan belum menggunakan media interaktif. Selain itu murid juga menyukai media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, dan audio yang disusun secara menarik. Berdasarkan hasil tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik murid kelas III SD. Oleh karena itu, peneliti merancang media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal yang diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

### 2. Tahap Design

Pada tahap ini peneliti menyusun konsep pengembangan media meliputi penentuan materi, perancangan alur cerita (*storyline*), serta penyusunan *storyboard* sebagai dasar visualisasi media. Selain itu, peneliti juga merancang tampilan antarmuka yang disesuaikan dengan karakteristik murid kelas III SD agar menarik dan mudah dipahami. Komponen interaktif seperti audio narasi, tombol navigasi, dan kuis edukatif juga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan murid. Proses design menggunakan aplikasi dan website seperti canva sebagai platform utama, heyzine flipbook untuk mengonversi design menjadi flipbook digital, google ai studio dan mp3 converter untuk pengembangan audio narasi, serta wordwall untuk merancang kuis interaktif. Hasil dari tahap design ini berupa rancangan awal media *Storybook* Interaktif dikembangkan ke dalam bentuk flipbook digital yang menjadi acuan dalam proses pengembangan media pada tahap selanjutnya. *Storyboard* pengembangan media disajikan pada gambar 2.

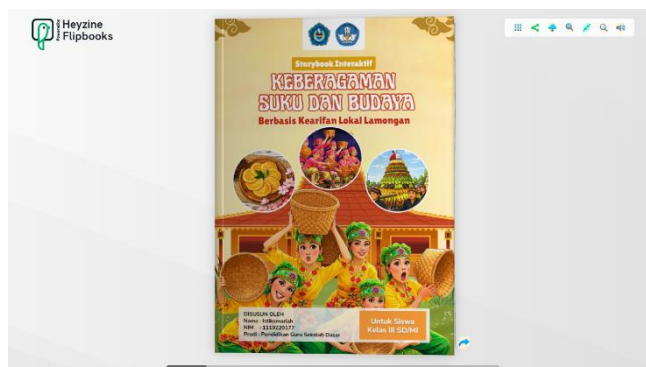


**Gambar 2.** *Storyboard Media Storybook Interaktif*

Pada gambar 2 alur media diawal dengan tampilan cover yang mengarahkan ke menu utama. Pada menu utama tersedia beberapa sub menu, yaitu kata pengantar, petunjuk penggunaan media, capaian, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta uraian materi. Pada sub menu uraian materi, murid diperkenalkan dengan budaya di sekitar yang terintegrasi dengan cerita kearifan lokal daerah. Setelah membaca cerita, murid diarahkan untuk melakukan kegiatan challenge story retelling untuk melatih pemahaman dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita kemudian menyelesaikan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi pemahaman.

### 3. Tahap Development

Tahap development dilakukan dengan mengembangkan rancangan media yang telah disusun pada tahap design menjadi produk nyata berupa *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal. Proses pengembangan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan dan heyzine flipbook untuk mengonversi desain menjadi flipbook digital. Pada tahap ini seluruh komponen media, seperti uraian materi, cerita berbasis kearifan lokal, audio, tombol navigasi, challenge story retelling, dan kuis interaktif diintegrasikan ke dalam media. Adapun tampilan produk yang telah dibuat oleh peneliti disajikan pada gambar 3 sampai 9:



**Gambar 3.** Tampilan awal media



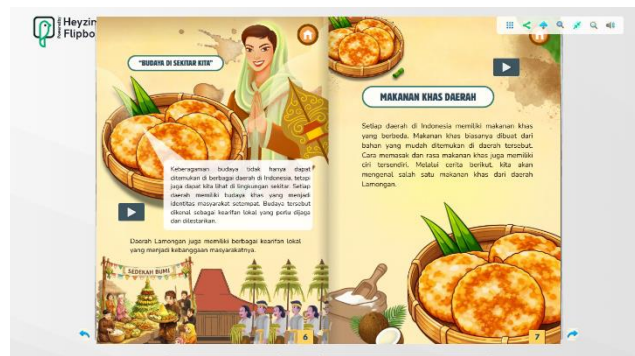
Gambar 4. Menu utama



Gambar 5. Petunjuk penggunaan media



Gambar 6. CP dan TP, serta uraian materi pembelajaran



Gambar 7. Budaya di sekitar kita



Gambar 8. Cerita kearifan lokal daerah



Gambar 9. Challenge story retelling dan kuis interaktif

Produk yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk memperoleh masukan dan penilaian terhadap kualitas media yang dikembangkan. Validasi mencakup aspek materi, media dan Bahasa sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal. Hasil penilaian dari masing-masing validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Skor Validasi

| No        | Validator   | Skor total | Skor Maksimum | Persentase |
|-----------|-------------|------------|---------------|------------|
| 1         | Ahli Materi | 35         | 40            | 87,5%      |
| 2         | Ahli Media  | 37         | 40            | 92,5%      |
| 3         | Ahli Bahasa | 33         | 40            | 82,5%      |
| Rata-rata |             |            |               | 87,5%      |

Berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 87,5%, aspek media sebesar 92,5% dan aspek bahasa sebesar 82,5%. Seluruh aspek berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan. meskipun media memperoleh kategori sangat valid, para validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan. Saran perbaikan sebagai revisi produk disajikan pada tabel berikut

Tabel 2. Revisi Produk

| Masukan dari validator                                                                                                                   | Produk sebelum revisi                                                                                                                                                                                                                                                       | Produk setelah revisi                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Ahli Materi</b></p> <p>Ditambahkan subbab untuk memperbanyak materi</p>                                                            |  <p>materi yang disajikan masih terbatas dan belum lengkap</p>                                                                                                                             |  <p>Penambahan subbab materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya sehingga materi menjadi lebih lengkap.</p>                                                                          |
| <p><b>Ahli Media</b></p> <p>Media sudah bagus dan sudah bisa untuk digunakan</p>                                                         |  <p>Media sudah bisa digunakan</p>                                                                                                                                                        |  <p>Tidak dilakukan revisi karena media telah dinyatakan layak digunakan</p>                                                                                                            |
| <p><b>Ahli Bahasa</b></p> <p>1. Gunakan Bahasa sesuai dengan perkembangan murid,<br/>2. Pemilihan kata disesuaikan dengan kaidah EYD</p> |  <p>terdapat beberapa kalimat yang kurang sederhana dengan tingkat perkembangan murid, serta masih ditemukan penggunaan beberapa kata yang belum sesuai dengan penulisan kaidah EYD.</p> |  <p>Penyederhanaan beberapa kalimat dan menyesuaikan kosakata agar lebih mudah dipahami, serta memperbaiki penggunaan kata yang belum baku serta menyesuaikannya dengan kaidah EYD.</p> |

Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan dari validator maka didapatkan media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal yang layak digunakan untuk pembelajaran literasi baca selanjutnya media dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid pada aspek materi, media dan bahasa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media yang

dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan sebagai media pembelajaran yang mendukung literasi baca murid kelas III SD.

Tingginya persentase validitas pada aspek media sebesar 92,5% menunjukkan bahwa media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang valid. Tingginya skor tersebut didukung oleh tampilan visual yang menarik, penggunaan ilustrasi yang relevan dengan isi cerita, serta tata letak yang memudahkan murid dalam membaca. Selain itu media dikembangkan dalam bentuk flipbook digital yang dilengkapi dengan fitur audio, tombol navigasi, dan kuis interaktif. Kehadiran fitur tersebut memungkinkan murid berinteraksi secara langsung dengan media. Sementara itu, persentase validitas aspek materi sebesar 87,5% menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik murid kelas III SD. Materi yang disajikan telah diintegrasikan dengan cerita kearifan lokal daerah sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Selanjutnya validitas aspek bahasa sebesar 82,5% menunjukkan bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tingkat perkembangan murid kelas III SD. Penggunaan kalimat sederhana, komunikatif, dan sesuai kaidah Bahasa baku memudahkan murid memahami isi cerita dan materi yang disajikan. Perbaikan pemilihan kata serta penyesuaian dengan kaidah EYD berdasarkan masukan validator turut meningkatkan kualitas kebahasaan dalam media.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Putri et al., (2026) yang menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan kearifan lokal memperoleh tingkat validitas sebesar 89,5% yang diklasifikasikan sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media pembelajaran dapat mendukung kevalidan media. Selanjutnya validitas aspek bahasa mencapai 82,5% mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media tersebut dapat dipahami dengan mudah dan sesuai dengan tahap perkembangan murid. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nabila et al., (2021) yang menyatakan bahwa aspek kebahasaan dalam media pembelajaran berbasis kearifan lokal memperoleh nilai valid melalui koefisien Aiken's V sebesar 0,75. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan struktur kebahasaan yang lugas, selaras dengan tingkat perkembangan murid, serta mengikuti kaidah bahasa yang benar memegang peranan esensial dalam mengukur tingkat kelayakan media.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dari aspek media, materi, dan bahasa. Keunggulan media ini terletak pada pengintegrasian kearifan lokal ke dalam bentuk flipbook digital yang dilengkapi fitur audio, tombol navigasi, dan kuis interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media *Storybook* konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nabila et al., (2021) yang mengembangkan media Pop UP Book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori valid pada aspek media, materi, dan bahasa. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran dapat mendukung tercapainya tingkat validitas yang baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan perolehan data dari tahapan riset dan pengembangan dapat disimpulkan

bahwa media *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal dan dikembangkan melalui model ADDIE sampai tahap development menghasilkan produk dengan indeks validitas unggulan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perolehan nilai akumulatif rata-rata pada angka 87,5%. Capaian tersebut berasal dari hasil pengujian tiga validator, yakni ahli materi senilai 87,5%, ahli Bahasa sebesar 82,5%, dan ahli media yang menyentuh persentase 92,5%.

Secara keseluruhan, skor akumulasi penilaian oleh tiga ahli berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Storybook* Interaktif berbasis kearifan lokal yang dikembangkan telah memnuhi kriteria validitas pada aspek materi, media dan bahasa. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengujian validitas dengan melibatkan satu validator pada masing-masing aspek materi, media dan bahasa serta belum melaksanakan uji kepraktisan dan keefektifan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah validator yang lebih banyak serta melakukan uji coba kepada murid untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai kualitas media yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Awaliyah, K. N., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). PENERAPAN STRATEGI MEMBACA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAUSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 670–685. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4499>
- Jamil, S., Diastutik, A. T., Adawiyah, R., Salim, M. R., Julhijjah, S., Hambali, I., ... & Saputra, M. D. (2026). PERAN LITERASI MEMBACA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 118-128.
- Firsta Novia Nurhidayah, & Setiawan Edi Wibowo. (2025). Improving Children's Digital Literacy: A Quantitative Study on the Use of Digital *Storybooks* in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 252–262. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92649>
- Gentis Ayu Wariyanti, Chandra Chandra, & Inggria Kharisma. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level 3. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2), 328–336. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5071>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hakim, F. N., Nadiyah, N., & Ulfah, M. (2025). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(3), 7635–7645. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i3.50802>

- Hidayat, F. N., & Purbosari, P. M. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA STORYBOOK CERITA WAYANG BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI MULUR 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 53-67.
- Lau, J. J., Gaina, F., Bolang, N., Alunat, N. F., Maro, S. C., Mas'ud, F., & Dwiputra, R. (2025). PENGARUH LITERASI MEMBACA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DISEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 412-427.
- Lisnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7).
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nur Septiyaningsih, D., Alkhayya, N., Mardiana, N., Tri Setiyoko, D., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhadi Setiabudi Jl Pangeran Diponegoro, U., & Tengah, J. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(02), 10309–10318.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). PERANCANGAN STORYBOOK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBENTUK KUIS EDUKASI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Putri, N. H., Mulyani, Z. A. E. A., & Mulyani, E. A. (2026). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 34-47.
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Saidah, R. A., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2025). Analisis Faktor Penyebab Problematika Pembelajaran Literasi Baca Tulis pada Muatan IPAS Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 618–634. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1374>
- Saputra, H., Nisa, K., Jiwandono, I. S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.1684>

- Sitorus, D. A., & Wahyudi, D. A. (2026). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan PEDAGOGI*, 1(4), 174-180.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Ardi, R., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Permatasari, S. J. (2024). Studi literature: Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Catha: Jurnal Penelitian Kreatif dan Inovatif*, 1(1), 57-72.
- Yazid, M., Oktova, A. S., Vega, Y., & Wati, W. (2025). Faktor penyebab Rendahnya Literasi Membaca Siswa Di SD Negeri 3 Kotaraja. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 1(2), 22-28.