

PENGEMBANGAN BUKU CERITA JAJANAN TRADISIONAL ROKO'-ROKO' CANGKUNING SEBAGAI BAHAN AJAR KEARIFAN LOKAL KELAS IV SEKOLAH DASAR

P.P. Arief¹, H.A. Haling², A. Hakim³

¹²³Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia

e-mail: putry290603@gmail.com¹, abd.haling@unm.ac.id², hakimtekpen@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kebutuhan pengembangan buku cerita, mendesain produk buku cerita, serta mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tetebatu dengan subjek penelitian yaitu 2 orang validator ahli, 20 peserta didik kelas 4, dan 1 orang guru wali kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada 2 validator ahli untuk mengukur validitas media, 20 peserta didik kelas IV untuk mengetahui kebutuhan dan kepraktisan penggunaan buku cerita, serta 1 orang guru wali kelas untuk memberikan respons terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kebutuhan akan media buku cerita berbasis kearifan lokal berada pada kategori sangat dibutuhkan; 2) buku cerita dirancang dengan ilustrasi berwarna dan narasi sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar; dan 3) hasil uji validasi oleh ahli materi mencapai persentase kelayakan 97%, sedangkan ahli media memberikan penilaian 92%, sehingga buku cerita dinyatakan valid dan layak diuji cobakan. Pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, tingkat kepraktisan buku berada pada kategori sangat praktis, dan tanggapan guru menunjukkan respons sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita Roko'-Roko' cangkuning berbasis kearifan lokal sangat dibutuhkan, valid, dan praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran siswa kelas 4 di SD Inpres Tetebatu.

Kata kunci: Bahan Ajar; Buku Cerita; Jajanan Tradisional; Pengembangan; Kearifan Lokal; Roko'-Roko' Cangkuning

Abstract

This study aimed to identify the need for storybook development, design the storybook product, and measure the validity and practicality of the developed media. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, consisting of Define, Design, Development, and Disseminate stages. The study was conducted at SD Inpres Tetebatu, involving two expert validators, 20 fourth-grade students, and one homeroom teacher as research subjects. Data were collected using questionnaires distributed to two expert validators to assess the validity of the media, 20 fourth-grade students to identify the needs and practicality of the storybook, and one homeroom teacher to provide responses regarding the use of the developed learning media. The results showed that: (1) the need for a local wisdom-based storybook was categorized as highly needed; (2) the storybook was designed with colorful illustrations and simple narratives adjusted to the characteristics of elementary school students; and (3) the validation results indicated that the material expert gave a feasibility score of 97%, while the media expert gave a score of 92%, indicating that the storybook was valid and feasible for trial implementation. In both small-group and large-group trials, the practicality level of the storybook was categorized as very practical, and the teacher's responses showed highly positive results. Based on these findings, it can be concluded that the local wisdom-based storybook "Roko'-Roko' Cangkuning" is highly needed, valid, and practical to be used as teaching material for fourth-grade students at SD Inpres Tetebatu.

Keywords: *Teaching Material; Storybook; Traditional Snack; Development, Local Wisdom, Roko'-Roko' Cangkuning*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol nonverbal atau visual. Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran (Limpo et al., 2024).

Kearifan lokal merupakan bagian integral dan identitas budaya Indonesia yang kaya. Dalam konteks pendidikan, pengenalan kearifan lokal menjadi bagian esensial dalam membentuk karakter generasi muda yang cinta tanah air dan menghargai nilai-nilai leluhur bangsa sebab kearifan lokal merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia, menjadi sumber nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam pendidikan karakter. Secara etimologi kearifan lokal dapat diartikan menjadi dua kata yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain kearifan lokal diantaranya, adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) dan kecerdasan setempat (*local genius*), (Askodrian, 2021). Upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tidaklah mudah, pendidik harus mampu menciptakan bahan ajar yang dapat menghubungkan konsep dan konteks kearifan lokal siswa secara kreatif dan inovatif.

Jajanan tradisional adalah makanan tradisional Indonesia seperti kue atau makanan tradisional yang khas dari berbagai daerah yang ada di Indonesia yang perjual belikan di pasar, khususnya pasar-pasar tradisional. Jajanan tradisional adalah makanan khas yang diwariskan dari generasi ke generasi dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang mencerminkan karakter suatu daerah Sari (2020). Salah satu jajanan tradisional khas suku Bugis-Makassar di Sulawesi Selatan adalah kue Roko' - Roko' Cangkuning, yang merupakan salah satu jajanan pasar khas Sulawesi Selatan yang secara turun-temurun hadir dalam berbagai upacara adat, jamuan, dan keseharian masyarakat setempat (Mujahidah et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran sering kali ditemui pembelajaran yang kurang disenangi oleh siswa sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak nyaman dan lebih cenderung membuat siswa menjadi bosan. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Ariyanto et al., 2023). Sehingga dalam proses belajar guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Hakim, et al., 2021).

Indonesia merupakan negara multikultural, yang meliputi kekayaan budaya dan kearifan lokal yang sangat banyak. Jajanan tradisional di Indonesia sangatlah beragam dari berbagai macam daerah di Nusantara hal ini memegang posisi penting dalam aset budaya nasional Indonesia. Seperti yang dikemukakan di dalam jurnal Larasati, et al., (2020) bahwa Makanan atau jajanan tradisional mempunyai pengertian makanan rakyat sehari-hari, baik berupa makanan selingan, atau sajian khusus yang sudah ada pada zaman nenek moyang dan dilakukan secara turun temurun. Seiring dengan perkembangan zaman di era Globalisasi keberadaan jajanan tradisional pun makin tersisih karena masyarakat khususnya anak-anak mulai meninggalkan makanan jajanan tradisional dan beralih ke makanan olahan masa kini.

Menanggapi permasalahan tersebut, pemilihan buku cerita sebagai media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa buku cerita memiliki peran yang sangat strategis dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan buku cerita yang mengangkat tema jajanan tradisional Roko'-Roko' Cangkuning menjadi solusi yang tepat karena mampu memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada peserta didik sejak usia dini melalui media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, tema jajanan tradisional dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa karena isi cerita lebih kontekstual, mudah dipahami, serta membantu siswa mengenal nilai-nilai budaya, kebiasaan masyarakat, dan identitas daerahnya sendiri. Melalui pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal ini, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan lingkungan sosial budaya siswa. Dengan demikian, pengembangan buku cerita Jajanan Tradisional Roko'-Roko' Cangkuning sebagai bahan ajar kearifan lokal menjadi solusi yang tepat untuk memperkaya sumber belajar di sekolah dasar, memperkuat nilai-nilai budaya daerah, serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter dan literasi budaya siswa. Dalam *The Development of an Illustrated Children's Storybook*, mereka menyatakan bahwa buku cerita bergambar (*illustrated children's storybook*) adalah media yang menyajikan cerita dan gambar secara bersamaan agar anak dapat memahami budaya/tourism dengan cara yang menyenangkan. Buku ini menggunakan ilustrasi & narasi gambar membantu mempertahankan ingatan dan pemahaman anak (Fatmawati, et al., 2024). Buku cerita bergambar di sini diartikan sebagai buku yang memadukan karakter lokal dan ilustrasi teks yang memenuhi kriteria kejelasan materi, bahasa & media berfungsi sebagai sarana pembelajaran literasi (Ilham, et al., 2024).

Berkaitan dengan kegiatan yang melibatkan anak sekolah dasar tentunya tidak lepas dari peranan bahan ajar. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan (Kosasih, 2021). Untuk mengkaji tentang media bahan ajar kearifan lokal dalam pembelajaran diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat. Teori yang tepat yang digunakan terkait penggunaan bahan ajar adalah teori konstruktivisme. Menurut Masgumelar & Mustafa, (2021) menjelaskan bahwa "pendekatan Konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami". Dapat di simpulkan bahwa teori ini lebih menekankan pada pemaknaan dalam belajar, sehingga belajar tidak hanya menghafal tetapi yang lebih utama ialah seorang peserta didik harus menangkap makna dari proses belajar yang dia lakukan.

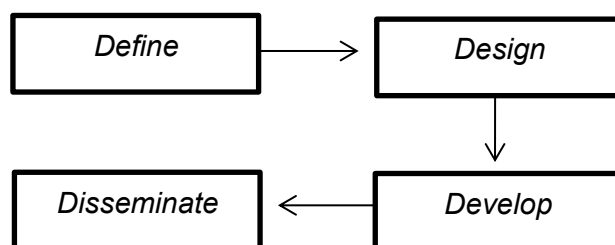
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Tetebatu dengan metode wawancara bersama wali/kelas IV. Jumlah siswa kelas IV yaitu 27 siswa. Pemasalahan yang ditemukan yaitu koleksi perpustakaan menunjukkan tidak tersedia sumber atau bahan cerita yang relevan dengan kearifan lokal mengenai makanan tradisional "Roko' - Roko' Cangkuning" Atau pun sejenisnya. Faktor lain adalah rendahnya keterampilan siswa dalam membaca dan juga kurangnya pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal makanan atau jajanan tradisional .

Adapun tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kebutuhan buku, desain produk buku, serta tingkat validitas dan kepraktisan dari buku cerita jajanan tradisional sebagai bahan ajar kearifan lokal di SD Inpres Tetebatu. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengenal dan memahami budaya lokal melalui media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan buku cerita ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan yaitu Buku cerita jajanan tradisional Roko'-Roko' Cangkuning.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*four D*) yang didesain oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu tahap *define* (pendefinisian) yaitu mengidentifikasi kebutuhan buku cerita dan merancang konsep dan isi buku cerita, *Design* (perancangan) yaitu mendesain buku cerita, *development* (pengembangan) yaitu menguji validitas dan kepraktisan buku cerita dan *disseminate* (penyebaran) yaitu menyebarkan buku cerita. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Waruwu,2024). Alasan penelitian ini menggunakan 4D karena tahapan pengembangannya jelas serta sistematis dan juga setiap tahapan saling terhubung dan juga terhadap tahapan yang melibatkan penelitian ahli sehingga dalam prosesnya dapat dilakukan perbaikan sebelum diujicoba ke lapangan. Subjek penelitian dalam uji validitas terdiri atas dua orang validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang bertugas menilai kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan tampilan buku cerita. Sementara itu, subjek penelitian pada uji kepraktisan melibatkan 20 peserta didik kelas IV dan 1 orang guru wali kelas SD Inpres Tetebatu untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan buku cerita dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan 4D

Adapun Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data agar kegiatan menjadi sistematis dan dipermudah yakni menggunakan wawancara secara langsung dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan bahan ajar, karakteristik peserta didik, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil wawancara tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan buku cerita yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan angket yang diberikan kepada subjek penelitian sesuai dengan tujuan pengumpulan data. Angket kebutuhan diberikan kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan buku cerita dari aspek isi, bahasa, penyajian, ilustrasi, dan tampilan media. Sementara itu, angket kepraktisan diberikan kepada peserta didik dan guru wali kelas untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kebermanfaatan buku cerita dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengelolah data hasil wawancara dan angket adalah Analisis Deskriptif kualitatif dan Analisis Statistik Deskriptif. Analisis Deskriptif kualitatif, Teknik analisis ini digunakan untuk mengelompokkan informasi berupa masukan, tanggapan, saran perbaikan dan juga kritik pada media yang terdapat pada angket. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk merevisi produk buku cerita jajanan tradisional Roko` -Roko`

Cangkuning yang dikembangkan. Analisis Statistik Deskriptif, Teknik analisis ini digunakan untuk mengelola data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah :

$$Persentase = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan : \sum = Jumlah
N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus :

$$Persentase = F : N \quad (2)$$

Keterangan : F = Jumlah persentase keseluruhan objek
N = Banyak subjek

Untuk mengukur tingkat pencapaian dan mendapatkan keputusan maka dibutuhkan ketetapan sebagai berikut :

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Analisis Kebutuhan

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi
81% -100%	Sangat dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang dibutuhkan
1% - 20%	Sangat Tidak dibutuhkan

Media dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan. Jika tingkat pencapaian kebutuhannya mencapai rentang 61% - 80% atau 81% - 100% maka media dinyatakan layak untuk dikembangkan karena mencapai tahap dibutuhkan atau sangat dibutuhkan.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Validitas

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat kurang	Direvisi

Untuk mengukur hasil validasi media yang dikembangkan jika tingkat pencapaian berada pada skala 0% samapai 74% maka media yang dikembangkan perlu revisi dan jika tingkat pencapaian mencapai 75% sampai 100% maka media yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah dinyatakan valid untuk uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa produk buku cerita yang memperkenalkan jajanan tradisional Roko' - Roko' Cangkuning yang telah dikembangkan dengan menggunakan model

pengembangan 4D (*four D*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap *Define*, *Design*, *Development* dan *Disseminate*.

Pada tahap *Define*, Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa SD Inpres Tetebatu kelas IV terhadap buku cerita jajanan tradisional sebagai bahan ajar kearifan lokal. Sebagai bagian dari proses identifikasi, peneliti memberi angket identifikasi kepada guru dan siswa sasaran yaitu siswa kelas 4 SD Inpres Tetebatu. Melalui pengisian kuesioner ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memahami kebutuhan, desain, validasi serta kepraktisan pada buku cerita jajanan tradisional. Informasi ini akan digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis kearifan lokal.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Bobot Tertinggi} \times \text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{687}{10 \times 4 \times 20} \times 100\% = \frac{687}{800} \times 100\% = 85,87\% \end{aligned}$$

Hasil angket identifikasi kebutuhan siswa pada bahan ajar buku cerita jajanan tradisional pada tabel maka dapat dilihat jumlah perolehan skor sebanyak 687 hasil rata-rata persentase dari akumulasi keseluruhan pertanyaan yang disebar ke 20 siswa adalah 85.87%. sehingga kebutuhan bahan ajar buku cerita jajanan tradisional berada pada tingkat sangat dibutuhkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan guru melalui wawancara terhadap kebutuhan bahan ajar buku cerita jajanan tradisional yakni dapat disimpulkan bahwa kendala utama dalam proses pembelajaran adalah masih menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan media, dan kurangnya perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung monoton. . Namun, secara umum siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap buku cerita, khususnya jika dilengkapi dengan gambar menarik, bahasa sederhana, dan isi yang dekat dengan kehidupan mereka

Pada Tahap *Design*, pada tahap ini peneliti mulai mendesain buku cerita dengan menggunakan Aplikasi Canva dan juga Artificial Intelligence (AI) . Aplikasi Canva ini digunakan peneliti untuk mendesain sampul buku cerita, serta isi dalam buku cerita. *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk mendesain karakter tokoh, penggunaan AI memungkinkan pembuatan ilustrasi karakter yang lebih bervariasi, detail, dan sesuai dengan kebutuhan cerita.

Pada Tahap *Development*, Tahap ini dilakukan untuk menguji validasi dan kepraktisan produk yang telah di desain. Tahapan ini diuji oleh ahli isi dan ahli media serta dilakukan tahap uji coba produk pada siswa kelas 4 dan juga guru wali kelas. Hasil uji validasi isi 97,14% dan

dengan tingkat pencapaian tersebut maka media bahan ajar dinyatakan berada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil pencapaian tingkat validasi media mencapai angka 92,2% dan berada pada kualifikasi baik sehingga media dinyatakan valid dengan revisi kecil.

Hasil dari uji coba kelompok kecil didapatkan hasil persentase keseluruhan mencapai angka 83% dan jika dilihat pada tabel konversi maka angka tersebut berada di tingkat baik dan tidak perlu di revisi. buku cerita pun dapat dilanjutkan untuk tahap uji coba dengan jumlah yang lebih banyak. Setelah melakukan uji kelompok kecil dan diperoleh hasil yang tinggi dan tidak perlu revisi, maka tahap uji kelompok besar pun dapat dilaksanakan. Hasil uji coba bahan ajar pada kelompok besar mendapat hasil mencapai 86% dan jika melihat konversi tabel maka nilai tersebut berada pada kategori baik. Maka dapat disimpulkan, bahan ajar buku cerita dalam uji coba kelompok besar dinyatakan baik. peneliti juga melakukan uji tanggapan guru wali kelas dengan hasil persentase tingkat pencapaian buku cerita jajanan tradisional Roko'- Roko' Cangkuning berada ditingkat 99% atau dalam konversi tingkat pencapaian mendapat hasil sangat baik. Dapat

disimpulkan bahwa bahan ajar buku cerita jajanan tradisional roko` roko cangkuning mudah di fahami serta memiliki tampilan isi dan gambar yang menarik bagi siswa.

Pada Tahap *Disseminate*, Setelah bahan ajar buku cerita jajanan tradisional roko` roko cangkuning dinyatakan valid dan juga praktis dari segi validator isi dan juga uji coba media pada siswa, maka terbitlah buku cerita jajanan tradisional Roko' - Roko' Cangkuning yang dapat disebar. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menyebarkan buku cerita disekolah sebanyak 10 buah buku.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru kelas IV SD Inpres Tetebatu, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik belum mengintegrasikan konteks budaya lokal secara optimal. Pada angket identifikasi kebutuhan guru juga menyatakan bahwa membutuhkan bahan ajar yang mudah diakses untuk memperkenalkan jajanan tradisional Roko'- Roko' Cangkuning sebagai kearifan lokal di daerah mereka. Temuan ini mendukung pernyataan Dick & Carey (2005) bahwa analisis kebutuhan sangat penting dalam proses pengembangan media agar sesuai dengan permasalahan nyata di lapangan. Selain itu, temuan ini selaras dengan penelitian Sari & Anwar (2020), yang menunjukkan bahwa media berbasis kebutuhan pengguna lebih diterima dan efektif dalam proses pembelajaran. Hasil angket kebutuhan yang disebar kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka kurang mengenal jajanan tradisional seperti Roko'-Roko'Cangkuning, baik dari segi bentuk, bahan, maupun nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Padahal, jajanan tersebut merupakan bagian penting dari identitas kuliner masyarakat setempat. Dengan kondisi tersebut, pengembangan buku cerita berbasis kearifan lokal menjadi relevan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kecintaan, dan kebanggaan siswa terhadap budaya daerahnya. Dengan adanya buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning, guru memiliki sumber ajar yang selaras dengan profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berkebinekaan global, gotong royong, dan identitas budaya. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita ini tidak hanya menjawab kebutuhan siswa, tetapi juga mendukung implementasi kurikulum serta memperkuat peran sekolah dalam pelestarian budaya lokal.

Desain buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning disusun dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 4 sekolah dasar serta kebermanfaatannya sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal. Hasil desain dari buku Roko'-Roko' Cangkuning dimulai dari penyusunan kerangka isi yang mencakup pengenalan tokoh cerita, alur cerita, konteks keseharian, dan nilai edukatif yang ingin disampaikan. Pemilihan bentuk narasi yang digunakan disesuaikan dengan tingkat keterbacaan siswa, menggunakan kalimat sederhana, komunikatif, dan tidak terlalu panjang.

Tabel 3. Desain Buku Cerita Jajanan Tradisional Roko'-Roko' Cangkuning

Gambar	Keterangan
	Sampul buku cerita jajanan tradisional Roko'-Roko' Cangkuning
	Pembuka, Kata Pengantar, dan Toko Cerita
	Isi Cerita Buku Cerita Jajanan Tradisional Roko' - Roko' Cangkuning
	Sampul Belakang Buku Cerita

Proses validasi buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD Inpres Tetebatu.

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi buku telah sesuai dengan konteks budaya daerah dan selaras dengan prinsip penguatan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek identitas budaya, gotong royong, dan rasa ingin tahu. Selain itu, narasi cerita dinilai mudah dipahami dan tidak mengandung istilah yang membingungkan bagi siswa. Ahli materi juga menilai bahwa informasi yang disampaikan mengenai jajanan Roko'-Roko' Cangkuning telah menggambarkan proses pembuatan, bahan, dan nilai sosial budaya secara akurat.

Dari aspek media dan desain, hasil validasi menunjukkan bahwa ilustrasi yang digunakan telah mendukung pemahaman siswa secara visual dan kontekstual. Tata letak teks dan gambar dinilai proporsional serta tidak mengganggu fokus membaca. Pemilihan warna dianggap menarik namun tetap nyaman untuk dilihat oleh siswa usia sekolah dasar. Ahli media juga menilai ukuran huruf dan spasi antarbaris sesuai dengan standar keterbacaan untuk anak-anak.

Melalui proses validasi ini, buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning mendapatkan legitimasi akademik dan pedagogis sebagai salah satu bentuk implementasi bahan ajar kontekstual berbasis kearifan lokal yang mampu mendukung proses pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya di SD Inpres Tetebatu.

Tingkat validitas buku cerita yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa produk pengembangan telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek materi maupun media. Dari sisi materi, buku cerita dinilai sangat valid karena isi cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa sekolah dasar, serta memuat nilai-nilai kearifan lokal yang relevan dengan lingkungan kehidupan peserta didik. Selain itu, penyajian materi dilakukan secara sistematis sehingga membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah. Dari sisi media, buku cerita dinilai sangat valid karena memiliki desain yang menarik, penggunaan ilustrasi berwarna yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, tata letak yang rapi, serta kombinasi warna dan gambar yang mampu meningkatkan minat baca siswa.

Sementara itu, tingkat kepraktisan yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa buku cerita mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Buku cerita ini dianggap praktis karena penyajian isi yang sederhana dan komunikatif memudahkan siswa memahami materi tanpa mengalami kesulitan berarti. Selain itu, ilustrasi yang menarik dan tema jajanan tradisional yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa membuat peserta didik lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan respons positif karena buku cerita dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

PENUTUP

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SD Inpres Tetebatu masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai kearifan lokal, khususnya tentang jajanan tradisional Roko'-Roko' Cangkuning. Banyak siswa belum mengetahui asal-usul, bahan, proses pembuatan, serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Guru juga menilai bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan kearifan lokal kepada siswa sejak dini agar mereka lebih mengenali, mencintai, dan melestarikan budaya daerahnya. Oleh karena itu, pengembangan buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning dinilai tepat dan relevan sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Desain buku cerita disusun menggunakan aplikasi Canva dan AI dengan menggabungkan ilustrasi menarik, alur cerita sederhana, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Buku cerita memuat pengenalan tentang Roko'- Roko' Cangkuning, proses

pembuatannya, nilai budaya yang terkandung, serta pesan moral yang dapat dipahami siswa. Media ini dikemas dalam bentuk cetak karena sebagian besar siswa belum diperkenankan menggunakan handphone di sekolah, sehingga bentuk buku cerita fisik menjadi pilihan yang paling sesuai.

Hasil Validitas produk mengacu pada hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan kategori "sangat baik" sehingga buku cerita Roko'- Roko' Cangkuning dinyatakan sangat valid untuk digunakan sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal.

Hasil analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang melibatkan siswa melalui pengisian angket. Hasil respon siswa berada pada kategori baik dan tidak memerlukan revisi signifikan. Hasil uji tanggapan guru juga menunjukkan penilaian yang baik. Dengan demikian, buku cerita roko` roko cangkuning dinyatakan praktis dan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran pemahaman kearifan lokal mengenai jajanan tradisional Roko' - Roko' Cangkuning kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengembangan buku cerita Roko'-Roko' Cangkuning sebagai bahan ajar kearifan lokal untuk siswa kelas IV SD Inpres Tetebatu, beberapa saran yang dapat diberikan bagi Sekolah , sekolah diharapkan dapat memanfaatkan buku cerita ini sebagai salah satu sumber belajar penunjang dalam mengenalkan kearifan lokal kepada peserta didik. Bagi Guru, guru dapat menggunakan buku cerita ini sebagai bahan ajar pendamping dalam kegiatan membaca, diskusi, maupun pembelajaran. Guru juga dapat mengembangkan variasi metode pembelajaran berbasis cerita lokal agar proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Bagi Peserta Didik, buku cerita ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai jajanan tradisional daerah, khususnya Roko'-Roko' Cangkuning, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal. Melalui media cerita, siswa dapat belajar mengenali nilai-nilai kearifan lokal dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti berikutnya dapat melakukan pengembangan lanjutan terkait buku cerita kearifan lokal ini, baik dari segi ilustrasi, alur cerita, maupun integrasi media digital. Penelitian uji efektivitas juga perlu dilakukan agar kontribusi media terhadap hasil belajar dan pelestarian budaya dapat diukur secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>
- Askodrina, H. (2021). Penguatan Kecerdasaan Perspektif Budaya Dan Kearifan Lokal. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), 619–623. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.52>
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The systematic Design of instruction* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Fatmawati, D., Ulfah Hoesny, M., & Yuni Lestari, P. (2024). The Development Of An Illustrated Children's Storybook. *English Journal*, 18(2), 160–168. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/ENGLISH/article/view/17858>
- Hakim, A., Israwaty, I., & Rustam, D. H. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran pada Tema 2 tentang Kewajiban , Hak dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(10), 1–6.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Larasati, R. D., Kusdiana, A., & Mulyadiprana, A. (2020). Pengembangan Buku Cerita Makanan Tradisional" Burayot" Sebagai Bahan Ajar Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 1-8. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26407>

- Limpo, S. A. P., Nurhikmah, H., & Pattaufi (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Mata Kuliah Kapita Selekt Pendidikan Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 338–350. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17936>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mujahidah, N. A. Djirong A., & Arifin, I. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Jajanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan Di Kota Makassar. *PARATIWI: Jurnal Seni Rupa dan Desain*.
- Sari, D. P. (2020). Pengembangan Produk Jajanan Tradisional sebagai Identitas Kuliner Lokal. *Jurnal Tata Boga*, 9(2), 45–52
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>