



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Rizky Dwi Rachmawati¹, Linaria Arofatul Ilmi U,K², Arfian Mudayan³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Lamongan

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Agustus 2025

Revisi: 12 Desember 2025

Diterima: 31 Desember 2025

Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:

Illustrated stories, local wisdom, learning media, audio visual

Kata Kunci:

Cerita bergambar, kearifan lokal, media pembelajaran, audio visual

DOI :

10.31932/jpdp.v12i1.5279

Surel Korespondensi:

ririsdini7@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop an audio-visual learning media in the form of illustrated stories based on local wisdom for second-grade students in Indonesian language learning at Madrasah Ibtidaiyah. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The participants were 30 second-grade students at MI Muhammadiyah 1 Sukodadi. The instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, and student activity questionnaires. The validation results indicated that the developed media was highly valid, with scores of 88% from media experts, 90% from design experts, and 85% from material experts. Limited and field trials showed very high levels of practicality, with scores of 81% and 88%, respectively. In conclusion, the developed audio-visual learning media is valid and practical for use in Indonesian language learning at the elementary level.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berupa cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas II MI Muhammadiyah 1 Sukodadi. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan angket aktivitas siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid, dengan skor validasi ahli media 88%, ahli desain 90%, dan ahli materi 85%. Uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, masing-masing 81% dan 88%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan merupakan gerbang utama untuk meraih kehidupan yang lebih baik dan menjadi bekal penting bagi setiap individu dalam mencapai cita-cita. Tanpa pendidikan, impian

akan sulit diwujudkan (Fitriah & Mirianda, 2019). Ki Hajar Dewantara menegaskan filosofi pendidikan melalui semboyan “Ing Ngarso Sung Tulodo”, “Ing Madyo Mangun Karso”, dan “Tut Wuri Handayani” yang

menekankan peran pendidik dalam memberikan teladan, membangun semangat, dan memberi dorongan (Febriyanti, 2021).

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Inovasi digital mampu mengubah sistem pembelajaran yang sebelumnya bergantung pada buku dan metode hafalan menjadi proses belajar yang lebih interaktif dan melibatkan seluruh indera siswa (Tekege, 2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas, memperluas akses, memudahkan pemahaman materi, dan membuat penyampaian materi lebih menarik (Hasrah, 2019).

Meskipun demikian, hasil observasi pada 19 November 2024 di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi menunjukkan bahwa penggunaan media digital masih minim, walaupun fasilitas sekolah memadai. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, yang membuat siswa cepat bosan. Selain itu, keterampilan guru dalam membuat media digital masih

terbatas, sehingga media yang digunakan cenderung berupa buku cerita lama yang kurang menarik. Akibatnya, minat baca siswa rendah dan materi pembelajaran sulit dipahami.

Media pembelajaran menjadi unsur penting untuk membantu guru menyampaikan materi dan menarik perhatian siswa (Asyhar, 2020). Salah satu media yang efektif adalah buku cerita bergambar yang menggabungkan teks dan ilustrasi menarik. Buku ini cocok digunakan anak usia sekolah dasar karena dapat membantu memahami isi cerita melalui visualisasi (Nugraha, 2017) dan mendorong siswa merefleksikan nilai-nilai kehidupan (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Jika buku cerita bergambar memuat unsur kearifan lokal, manfaatnya akan lebih besar, karena kearifan lokal berfungsi melestarikan budaya, menguatkan identitas, serta menanamkan nilai-nilai luhur pada siswa (Maghribi et al., 2023; Febriani et al., 2022). Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pengembangan media cerita bergambar dengan bantuan aplikasi Canva pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia dapat menghasilkan media yang sangat valid, praktis, dan efektif (Amelia, 2022; Maulidiya et al., 2024; Yuliani, 2022).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah”. Peneliti mengembangkan Media pembelajaran audio visual cerita bergambar berbasis kearifan lokal ini dengan tujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui bantuan media belajar serta membuat siswa menjadi lebih aktif.

Metode

Peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam penelitiannya. Metode ini digunakan untuk mendesain, membuat serta menguji kevalidan dari produk yang dihasilkan yaitu pengembangan media berbasis buku cerita bergambar berbantuan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II di

madrasah ibtidaiyah. Metode *Research And Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifitasnya (Ahmar & Rahman, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 1 Sukodadi yang terletak di jl. Raden Wijaya no. 19 Sukodadi Lamongan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II dengan jumlah 30 siswa tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*) yang dilakukan pada siswa kelas II MI Muhammadiyah 1 Sukodadi.

Prosedur penelitian dalam model pengembangan ADDIE memiliki prosedur atau tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Puspasari, 2019). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain, angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Teknik pengumpulan data untuk mengetahui validitas dari media tersebut dengan menggunakan

validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain. Dan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dengan menggunakan hasil angket respon siswa dan angket aktivitas siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan media pembelajaran audio visual cerita bergambar berbasis kearifan lokal ini, penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE, yang diuraikan sebagai berikut.

Hasil

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tahap Analyze (Analsis):

- 1) Analisis Kebutuhan Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi dari guru kelas dan peserta didik mengenai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Informasi ini diperoleh melalui observasi pada kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Analisis Tujuan Pembelajaran Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum, capaian

pembelajaran, tujuan pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 3) Analisis Karakteristik Peserta Didik Pada tahap ini analisis dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan, tingkat pemahaman, dan keragaman peserta didik.

Tahap Desain (*design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap analisis, pada tahap ini yang dilakukan adalah perancangan produk melalui beberapa proses tahapan yakni:

- 1) Desain media Pada tahap desain media ini yaitu menggunakan bantuan aplikasi canva. Pada desain ini penulis merancang animasi atau gambar serta pemilihan format *font* yang digunakan pada media buku cerita bergambar ini.
- 2) Membuat rancangan produk Dalam perancangan media ini mempunyai beberapa tahapan yang dilakukan yaitu pemilihan cerita dan mendesain gambar-

gambar. Hasil rancangan media buku cerita bergambar menggunakan bantuan aplikasi canva.

- 3) Penyusunan lembar validasi, angket respon siswa dan angket aktivitas siswa
Pada tahap penyusunan lembar validasi ini yang dilakukan peneliti yaitu Menyusun beberapa pertanyaan yang harus dikoreksi oleh tim ahli terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap penyusunan lembar validasi ini dibuat dengan menggunakan opsi jawaban *checklist* dengan 5 macam opsi jawaban. Pada tahap penyusunan angket yaitu angket respon siswa dan angket respon guru, angket ini memiliki opsi jawaban yaitu “senang” dan “tidak senang” dengan total 10 pertanyaan.

Sedangkan angket aktivitas siswa memiliki opsi jawaban “ya” atau “tidak” dengan total 8 pertanyaan, diisi oleh guru dan teman sejawat yang dipilih.

Tahap Pengembangan (*development*)

1) Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap pembuatan media ini yaitu merangkai atau Menyusun semua komponen seperti gambar, animasi, cerita ke dalam canva untuk dijadikan buku cerita bergambar. Berikut kode barcode media pembelajaran audio visual cerita bergambar berbasis kearifan lokal.

a) Tampilan Awal

Pada tampilan awal yaitu berupa menu yang bisa dipilih siswa dengan keterangan cerita dan soal.



Gambar 1. Kode QR Media

b) Tampilan Isi Cerita

Pada tampilan ini memiliki 11 halaman dengan setiap halaman memiliki pembahasan tersendiri mulai dari pengenalan tokoh, isi cerita, dan akhir cerita.

c) Tampilan Contoh Soal

Pada halaman selanjutnya yakni latihan soal tanya jawab dengan siswa yang mampu membuat siswa interaktif dan saling adu kecepatan menjawab latihan soal.

**Tahap Implementasi
(*implementation*)**

Tahap yang selanjutnya yaitu implemementasi, setelah tahap pengembangan yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan tahap implementasi kepada peserta didik MI Muhammadiyah 1 Sukodadi yang berjumlah 30 siswa, tahap ini dilakukan pada tanggal 20 Juni 2025.

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini memiliki beberapa rangkaian yaitu sebagai berikut:

1) Evaluasi data validasi media pembelajaran

Analisis data validasi media ini yaitu hasil validasi dari ahli media, desain dan materi untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran audio visual cerita bergambar.

2) Analisis respon siswa dan aktivitas siswa

Pada tahap ini didapatkan dari siswa yang sudah melakukan pengisian angket respon yang sudah dibagikan serta angket aktivitas siswa ini didapatkan dari guru kelas serta teman sejawat yang telah melakukan pengisian sesuai petunjuk untuk mengetahui kepraktisan dari dari media pembelajaran audio visual cerita bergambar.

3) Produk akhir

Produk akhir ini berupa "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah". Produk ini

dikatakan berhasil jika sudah melakukan validasi dan revisi.

2. Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari kelayakan media menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 88% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Dan berdasarkan hasil uji coba validasi ahli media ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual cerita bergambar layak untuk digunakan.

b. Hasil Validasi Ahli Desain

Hasil dari kelayakan desain menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 90% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Dan berdasarkan hasil uji coba validasi ahli desain ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual cerita bergambar layak untuk digunakan.

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari kelayakan materi menurut para ahli dengan menggunakan perhitungan persentase 85% yang termasuk kategori "Sangat Valid". Dan berdasarkan hasil uji coba validasi ahli materi ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual cerita bergambar layak untuk digunakan.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Hasil Respon Siswa Uji Terbatas (Tahap 1)

Hasil uji coba terbatas jumlah respon, jumlah keseluruhan dan memperoleh rata-rata 0,83 dengan kategori sangat baik. hasil perhitungan uji coba terbatas ini menunjukkan hasil persentase sebesar 83% dengan kategori "Sangat Baik".

b. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan (Tahap II)

hasil uji coba lapangan jumlah respon, jumlah keseluruhan dan memperoleh rata-rata 0,88 dengan kategori sangat baik.

hasil perhitungan uji coba lapangan ini menunjukkan hasil persentase 88% dengan kategori "Sangat Baik".

c. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Terbatas

Hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan media audio visual cerita bergambar secara keseluruhan dengan rata-rata 6,5 dengan kategori baik. Hasil kelayakan pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan media audio visual cerita bergambar secara keseluruhan mendapat persentase 81% dengan kategori sangat baik digunakan.

d. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Lapangan

Hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan media audio visual cerita bergambar secara keseluruhan dengan rata-rata 7,5 dengan kategori sangat baik. Hasil kelayakan pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat

pembelajaran menggunakan media audio visual cerita bergambar secara keseluruhan mendapat persentase 94% dengan kategori sangat baik digunakan.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran audio visual cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas II di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* yang cocok dengan penelitian ini. Media pembelajaran audio visual cerita bergambar ini mudah dipahami dan setiap halamannya berupa cerita yang disertai gambar, serta pengoperasiannya sangat mudah dilakukan.

1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Hasil validasi media pembelajaran audio visual cerita bergambar ini memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid. Hasil validator ahli desain ini memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 85% Dengan kategori sangat valid.

Media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran audio visual cerita bergambar pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas II di sekolah dasar pada Bab 8 Hobi Yang Jadi Prestasi.

2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Hasil kepraktisan media pembelajaran audio visual cerita bergambar bisa terlihat dari hasil uji coba terbatas (tahap 1) dan uji coba lapangan (tahap 2). Pada hasil uji coba terbatas media pembelajaran audio visual cerita bergambar memperoleh nilai persentase sebesar 83%

dikategorikan sangat baik. Dan pada hasil uji coba lapangan media pembelajaran audio visual cerita bergambar memperoleh nilai persentase sebesar 88% dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan bahwa media pembelajaran audio visual cerita bergambar ini mudah digunakan serta mudah untuk dipahami oleh peserta didik dalam memahami mata Pelajaran bahasa Indonesia pada Bab 8 Hobi Yang Jadi Prestasi.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran audio visual cerita bergambar berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II di sekolah dasar yang telah dikembangkan ini telah memenuhi komponen sebagai media yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga cocok digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli desain, ahli materi dikatakan sangat layak

digunakan dengan hasil nilai ahli media dengan persentase sebesar 88%, validasi ahli desain dengan persentase sebesar 90%, ahli materi dengan persentase sebesar 85% dan dari hasil ketiga ahli tersebut media ini dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas II MI Muhammadiyah 1 Sukodadi dengan mendapatkan nilai uji coba terbatas 83% dan uji coba lapangan dengan nilai 88% sehingga media pembelajaran audio visual cerita bergambar ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan angket aktivitas siswa mendapatkan hasil uji coba terbatas 81 dan hasil uji coba lapangan memperoleh 94% sehingga media pembelajaran audio visual cerita bergambar ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2017). Development of teaching material using an Android.

Global Journal of Engineering Education, 19(1), 72–76.

Amelia, N. A. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal di SD Negeri 03 Bodas* (Issue 34301600813).

Febriani, F., Andriana, E., & Yuliana, R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Permainan Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15(1), 57–66.*

Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1631–1638.*

Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri, 148–153.*

Hasrah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review, 2(2), 238.*

Maghribi, L. R., Fajrie, N., Surachmi, S., Kudus, U. M., Utara, J. L., Kulon, K., Manis, G., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education, 05(03),*

5917-5924.

Nugraha, S. P. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri Dayuharjo Tahun. *Skripsi*, 6(1), 5-9.

Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku

Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.

Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40-52.

Yuliani, W. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 76.