



JURNAL CENDEKIA PENDIDIKAN

P-ISSN : [2985 - 3524]

E-ISSN : [2964 - 0997]

VOLUME 5 NOMER 2 TAHUN 2026

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
LITERASI BUDAYA UNTUK MENANAMKAN KARAKTER
KEJUJURAN SISWA KELAS III SDN 009 RATTE KABUPATEN
MAMASA**

Elma Ledang¹, Nur Abidah Idrus² dan Hotimah³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: elmaledang@gmail.com

Abstrak:

Rendahnya kejujuran dikalangan siswa sekolah dasar menjadi pemicu utama dilakukannya penelitian ini, disamping itu minimnya media ajar yang atraktif dan berakar pada kearifan semtempat turut memperparah kondisi tersebut. berbagai bahan ajar yang tersedia di lapangan masih dinilai kurang mumpuni dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral secara katektual, yang berakibat pada menurunnya minat siswa terhadap kegiatan belajar. Salah satu tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengambil inspirasi dari literatur budaya guna menciptakan buku cerita bergambar. Dua tujuan lainnya adalah untuk menilai validitas dan kegunaan buku tersebut. Secara khusus, model pengembangan 4D yang terdiri dari langkah-langkah “define, design, develop, dan disseminate” digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan. Wawancara, distribusi kuesioner jawaban kepada siswa, dan penyediaan lembar penilaian kepada validator ahli media dan ahli materi semuanya berkontribusi pada prosedur pengumpulan data. Sebanyak 77% validator materi menilai produk yang dihasilkan sebagai Layak, menurut temuan penelitian, sementara 84% validator media menilai produk tersebut sebagai Sangat Layak, menurut survei yang sama. Selain itu, dalam beberapa uji coba yang dilakukan dengan siswa, reaksi positif rata-rata sebesar 90% tercatat, termasuk dalam kelompok Sangat Praktis. Demikian pula, dengan respons evaluasi sebesar 95%, kategori yang sama dengan siswa, hasilnya baik untuk para instruktur. Berdasarkan hasil ini, masuk akal untuk berasumsi bahwa buku cerita bergambar yang didasarkan pada literasi budaya ini dapat digunakan untuk mengajarkan nilai kejujuran kepada murid sekolah dasar.

Kata kunci: buku cerita bergambar, literasi budaya, karakter kejujuran

Abstract: The low level of honesty among elementary school students is the main trigger for this research, in addition to the lack of attractive teaching media rooted in local wisdom which also exacerbates this condition. Various teaching materials available in the field are still considered inadequate in internalizing moral values contextually, which results in a decline in students' interest in learning activities. One of the main objectives of this research is to draw inspiration from cultural literature to create a picture story book. The other two objectives are to assess the validity and usefulness of the book. Specifically, the 4D development model consisting of the steps of “define, design, develop, and disseminate” is used in the research and development process. Interviews, distribution of questionnaire answers to students, and provision of assessment sheets to media expert validators and material experts all contribute to the data collection procedure. A total of 77% of material validators rated the resulting product as Feasible, according to the research findings, while 84% of media validators rated the product as Very Feasible, according to the same survey. Furthermore, in several trials conducted with students, an average positive reaction of 90% was recorded, falling into the Very Practical category. Similarly, with an evaluation response of 95%, the same category as students, the results were positive for instructors. Based on these results, it is reasonable to assume that this picture book based on cultural iterations could be used to teach the value of honesty to elementary school students.

Keywords: picture storybook, cultural literacy, honesty character

Pendahuluan

Berinvestasi dalam pendidikan adalah cara paling pasti untuk membangun tenaga kerja yang kuat dalam karakter dan integritas, serta memiliki kecerdasan yang luar biasa. Tujuan utama pendidikan nasional adalah membantu siswa mencapai potensi kognitif, emosional, dan fisik mereka sepenuhnya (Sitompul & Dhieni, 2022). Untuk membantu membentuk kepribadian dan moral siswa dengan cara yang selaras dengan norma-norma masyarakat yang berlaku, pendidikan karakter memainkan peran penting dalam proses pendidikan (Shifana dkk., 2025). Menurut Azzarima dkk. (2022), pendidikan karakter adalah tentang membantu anak-anak mengembangkan diri mereka secara utuh dalam keempat bidang: intelektual, jasmani, dan rohani. Oleh karena itu, pendidikan difokuskan pada pengembangan karakter dan moral di samping keberhasilan intelektual (Muzaini & Salamah, 2023). Di sini, pendidikan karakter sangat penting untuk menghasilkan generasi baru yang bermoral luhur dan berhati nurani. Salah satu nilai karakter yang memiliki peran fundamental adalah kejujuran sebagai dasar terbentuknya integritas individu (Dewi dkk., 2021). Kejujuran tidak hanya berkaitan dengan kesesuaian antara ucapan dan kenyataan, tetapi juga mencerminkan komitmen moral seseorang dalam bertindak (Fauziah, 2023).

Dalam konteks global, fenomena krisis moral yang ditandai dengan menurunnya nilai kejujuran menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan (Azzahra dkk., 2024). Perilaku tidak jujur seperti kecurangan akademik,

manipulasi informasi, dan plagiarisme semakin meningkat seiring dengan tekanan akademik dan perkembangan teknologi (Hidayat et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai kejujuran belum terinternalisasi secara optimal dalam diri Siswa. Pada jenjang sekolah dasar, perilaku ketidakjujuran sering muncul dalam bentuk menyontek, berbohong, dan tidak mengakui kesalahan (Senjaya, 2023). Jika perilaku tersebut tidak ditangani sejak dini, maka akan berkembang menjadi kebiasaan yang terbawa hingga dewasa. Oleh karena itu, penanaman karakter kejujuran perlu dilakukan secara sistematis sejak pendidikan dasar (Sari & Ulpah, 2023). Pendidikan karakter yang berfokus pada kejujuran menjadi penting untuk membentuk generasi yang memiliki integritas dan tanggung jawab (Fauziah, 2023).

Selain itu, Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menekankan pentingnya mengajarkan kejujuran dan integritas sebagai prinsip dasar (Saputra dkk., 2022). Kebijakan ini menekankan perlunya sekolah memasukkan nilai kejujuran ke dalam semua kegiatan pembelajaran. Tujuan utama pendidikan negeri adalah menghasilkan manusia yang dapat dipercaya, bermoral luhur, taat beragama, dan patriotik (Sitompul & Dhieni, 2022). Menurut Nuturiansah (2021), hal ini menyoroti pentingnya pendidikan karakter, khususnya kejujuran, dalam konteks tujuan pendidikan nasional. Program pendidikan karakter di sekolah masih menghadapi beberapa tantangan, yang paling signifikan adalah kurangnya bahan ajar yang memadai (Sari & Ulpah, 2023). Pembelajaran karakter seringkali masih bersifat teoritis dan belum memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Idris, 2025). Kondisi ini menyebabkan nilai kejujuran sulit dipahami dan diinternalisasi oleh siswa (Azzahra dkk., 2024).

Realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kondisi yang terjadi di sekolah (Senjaya, 2023). Berdasarkan hasil wawancara di SDN 009 Ratte, siswa kelas III masih menunjukkan perilaku tidak jujur seperti menyontek dan menyalin pekerjaan teman. Selain itu, siswa juga cenderung tidak mengakui kesalahan dan menyalahkan orang lain. Perilaku ini menunjukkan rendahnya kesadaran siswa terhadap pentingnya kejujuran. Di sisi lain, ketersediaan media pembelajaran yang mendukung penanaman karakter masih sangat terbatas (Utaminingsyas, 2024). Buku yang tersedia di sekolah cenderung monoton, minim ilustrasi, dan kurang menarik bagi siswa (Kartika dkk., 2020). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca dan memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam pembelajaran. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran karakter dengan media yang tersedia di sekolah (Faurina & Wafa, 2024).

Untuk mengatasi masalah ini, kita membutuhkan bentuk media pendidikan baru yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Menurut Tarigan (2021), buku cerita bergambar merupakan cara yang bagus untuk mengajarkan anak-anak pelajaran hidup yang penting. Siswa lebih terlibat dalam membaca dan memahami apa yang mereka baca dalam media ini

karena menggabungkan teks dan visual (Utamingtyas, 2024). Ilustrasi buku cerita memberikan pemahaman yang lebih nyata tentang ide-ide abstrak, seperti kejujuran, kepada siswa (Kartika dkk., 2020). Siswa sekolah dasar dikatakan berada pada tahap operasional konkret perkembangan kognitif, menurut teori Piaget (Nurasyifa dkk., 2025). Selain itu, menurut Teori Pengkodean Ganda, yang dibahas oleh Mukhlisah dkk. (2025), daya ingat dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan ketika teks dan visual digabungkan. Dengan demikian, buku cerita visual merupakan pengganti yang tepat untuk metode pengajaran karakter tradisional (Parlindungan, 2024). Keterlibatan emosional siswa dalam cerita juga dapat ditingkatkan melalui media ini.

Ketika literasi budaya lokal dimasukkan dalam pembuatan media pembelajaran, efektivitasnya meningkat. Salah satu definisi literasi budaya adalah “kemampuan untuk mengenali dan menghargai praktik budaya sebagai elemen identitas nasional” (Cholifah, 2024). Siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip moral yang tertanam dalam budaya lokal melalui penggabungan literasi budaya ke dalam proses pembelajaran (Ero, 2024). Penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka (Meilana, 2022). Dalam penelitian ini, cerita rakyat Mamasa “Tomase-mase” digunakan karena mengandung nilai kejujuran dan nilai moral lainnya. Penggunaan budaya lokal juga dapat meningkatkan rasa bangga siswa terhadap identitas daerahnya. Oleh karena itu, memasukkan literasi budaya ke dalam buku cerita bergambar merupakan cara yang bagus untuk mengajarkan anak-anak untuk jujur.

Penggunaan buku cerita bergambar yang didasarkan pada pengetahuan tradisional dari daerah tersebut dapat membantu siswa mengembangkan karakter moral yang lebih baik, menurut penelitian sebelumnya. Media yang menggunakan cerita visual dapat meningkatkan pemahaman membaca dan kesadaran budaya siswa, menurut penelitian yang dilakukan oleh Yasrini dan Sudiana (2025). Tujuan dari materi pengajaran yang dibuat oleh Safutri (2025) adalah untuk membantu anak-anak sekolah dasar memperoleh rasa tanggung jawab. Selain itu, Mertami dkk. (2023) menunjukkan bahwa buku cerita visual berpotensi membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam membaca. Namun, penelitian-penelitian ini belum berfokus pada bagaimana literasi budaya siswa kelas tiga berhubungan dengan kejujuran mereka. Ditambah lagi, penelitian yang mengintegrasikan konten visual dengan teknologi digital seperti Kode QR masih sedikit. Masih dibutuhkan lebih banyak penelitian untuk mengisi kesenjangan yang ada.

Melihat uraian ini, jelas bahwa mengembangkan kepribadian yang jujur tidak semudah kelihatannya. Kurangnya akses terhadap sumber daya pendidikan merupakan hambatan utama bagi potensi penuh pendidikan karakter (Utamingtyas, 2024). Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu siswa kelas tiga di SDN 009 Ratte menjadi lebih jujur dengan membuat buku cerita visual berdasarkan literasi budaya. Menemukan seberapa baik dan seberapa

luas penggunaan produk yang dihasilkan merupakan tujuan lain dari penelitian ini. Alat pendidikan baru dan yang lebih baik merupakan hasil yang diharapkan dari penelitian ini. Selain itu, kami berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana meningkatkan program pendidikan karakter di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai teoritis dan praktis dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi R&D dengan tujuan akhir menciptakan buku bergambar yang mengajarkan kejujuran kepada siswa sekolah dasar melalui perspektif literasi budaya. Kerangka studi ini didasarkan pada model pengembangan 4D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974): mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Para peneliti telah menemukan keberhasilan dengan langkah-langkah metodis dan terencana dari model ini dalam menciptakan alat bantu pembelajaran berkualitas tinggi. Tahap define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran melalui identifikasi masalah, karakteristik siswa, serta materi yang akan dikembangkan. Menciptakan buku cerita bergambar yang dipersonalisasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa merupakan langkah pertama dalam proses desain. Untuk mengidentifikasi media yang tepat untuk digunakan, tahap pengembangan meliputi validasi ahli dan pengujian produk. Terakhir, produk diperkenalkan kepada masyarakat melalui tahap distribusi skala terbatas. Dengan demikian, desain penelitian ini memungkinkan pengembangan produk yang sistematis dan dapat direplikasi oleh peneliti lain (Sihombing, 2024).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 009 Ratte sebagai sasaran utama penggunaan produk, serta guru sebagai sumber informasi dalam analisis kebutuhan pembelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan adanya permasalahan karakter kejujuran pada siswa. Untuk mengevaluasi kualitas produk yang dihasilkan, penelitian ini juga menggunakan validator yang merupakan spesialis di bidang material dan media. Alat penelitian yang digunakan dalam studi ini meliputi kuesioner validasi, lembar observasi, instruksi wawancara, dan survei tanggapan siswa dan instruktur. Untuk mengumpulkan informasi tentang persyaratan media pembelajaran dari siswa dan instruktur, pedoman wawancara digunakan. Untuk menentukan apakah material dan media tersebut layak, spesialis menggunakan kuesioner validasi. Sementara itu, kegunaan produk di kelas dinilai menggunakan survei yang diberikan kepada siswa dan guru. Peralatan studi ini memungkinkan pengumpulan data yang menyeluruh.

Model 4D memandu proses pengumpulan data secara berurutan. Selama tahap definisi, kami mewawancarai dan mengamati siswa untuk mengetahui apa yang mereka ketahui tentang batasan media pembelajaran dan seberapa jujur siswa. Peneliti membuat versi kasar buku bergambar dan meminta saran dari spesialis selama fase desain. Sebagai bagian dari proses pengembangan,

spesialis di bidang material dan media menggunakan survei untuk menilai validitas produk. Setelah produk direvisi berdasarkan umpan balik ahli, produk tersebut diujicobakan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang kepraktisannya. Hal ini dilakukan melalui survei yang diberikan kepada siswa dan guru. Dari pengumpulan persyaratan hingga evaluasi produk akhir, proses penelitian dapat direpresentasikan secara grafis dalam bagan alur. Oleh karena itu, peneliti lain dapat mengikuti metode ini dan mereproduksi studi ini karena bersifat metodis.

Strategi analisis data studi ini mengevaluasi kualitas produk yang dibuat menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor penilaian yang kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Data angket respon siswa dan guru juga dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan terhadap penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menentukan kelayakan produk. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran akurat mengenai validitas dan kegunaan produk tersebut. Sesuai dengan itu, hasil analisis data membuktikan bahwa produk yang dibuat sesuai untuk digunakan sebagai alat pengajaran untuk menumbuhkan integritas di kalangan siswa sekolah dasar. Untuk mengukur validitas media buku cerita bergambar dapat menggunakan rumus:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100 \%$$

(Rizkiya, 2022: 22)

Keterangan :

V = Presentase tingkat validitas

TSEV = Total skor

S-max = skor maksimal yang diharapkan

Langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dari rumus yang telah disebutkan di atas dengan persyaratan validitas yang ditunjukkan dalam tabel:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Buku Cerita Bermbar

Nilai Persentase	Kategori
80% - 100%	Sangat layak
60% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Firzani, 2023:51)

Angket yang ditujukan kepada siswa menggunakan angket jenis skala *linkert*, data dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

(Millenia, 2023:1568)

Keterangan:

P = Persentase Jawaban

F = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal

Nilai presentasi dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut :

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

Skor	Kriteria
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21 %– 40%	Kurang Praktis
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis

(Sumber: Millenia, 2023:1568)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Siswa kelas tiga di SDN 009 Ratte di Kabupaten Mamasa akan menjadi target audiens untuk proyek ini, yang bertujuan untuk menciptakan buku bergambar yang menginspirasi kejujuran berdasarkan literasi budaya. Berikut adalah hasil sesuai dengan pernyataan masalah yang disarankan.

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Literasi Budaya

Buku cerita bergambar berbasis literasi budaya, hasil akhir dari penelitian ini, dibuat menggunakan pendekatan 4D, yang mencakup fase mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Selama tahap mendefinisikan, para peneliti mewawancarai para pengajar untuk menentukan apa yang dibutuhkan siswa kelas tiga di SDN 009 Ratte agar berhasil secara akademis. Mereka menemukan bahwa siswa kelas tiga masih kesulitan dalam membangun kejujuran dan bahwa ada kekurangan materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, wawancara dengan para siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai materi pembelajaran yang mencakup latihan yang menarik, cerita dengan relevansi kehidupan nyata, dan visual yang hidup. Menggunakan cerita rakyat Mamasa "Tomase-mase," yang mengajarkan pentingnya kejujuran, sebagai inspirasi, para peneliti

mengembangkan buku bergambar berbasis literasi budaya. Pertimbangan elemen visual, bahasa, dan kesesuaian dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar menjadi pertimbangan dalam desain produk dengan menggunakan alat Canva. Selama pengembangan, produk tersebut menjalani validasi oleh spesialis di bidang materi dan media terkait; kemudian disempurnakan sesuai dengan rekomendasi validator. Siswa kelas III menggunakan barang-barang tersebut dalam pembelajaran mereka pada tingkat terbatas selama tahap difusi. Produk akhir yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar berukuran 20 x 20 cm, terdiri dari 34 halaman, dilengkapi dengan ilustrasi menarik, penjelasan kosa kata, serta QR Code yang menghubungkan ke kuis interaktif.

Kevalidan Buku Cerita Bergambar

Hasil validasi produk diperoleh melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Data hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	77%	Layak
Akli Media	84%	Sangat Layak

Data dalam tabel menunjukkan bahwa proporsi ahli material yang temuan validasinya dianggap praktis adalah 77%, sedangkan persentase ahli media yang hasilnya dianggap sangat valid adalah 84%. Selain memberikan umpan balik pada produk akhir, validator juga menawarkan rekomendasi lain tentang cara membuatnya lebih baik lagi. Sebagai hasil dari proses validasi, para ahli di bidang material dan media memberikan umpan balik berupa catatan dan saran tentang buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Hal ini memungkinkan para peneliti untuk meningkatkan produk dengan memasukkan catatan dan saran dari para validator. Berikut ini adalah penjelasan tentang peningkatan produk:

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Dilakukan perbaikan dengan menyederhanakan bahasan narasi dan dialog agar lebih jelas, runtut, dan mudah dipahami. Kalimat “Tomakaka menyadari masih ada warga yang belum hadir” diubah menjadi “Tomakaka ingin mengetahui apakah semua penduduk sudah ikut mencari”. Dialog “apakah penduduk kampung sudah hadir semua?” juga direvisi menjadi “apakah semua warga sudah ikut membantu mencari ?” agar lebih sesuai dengan konteks cerita.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Dilakukan perbaikan dialog dengan menambahkan kata “Membantu” agar tujuannya lebih jelas. Dialog baru berupa respon Tomase-mase, “Baiklah saya akan ikut...” ditambah agar alur percakapan lebih lengkap dan tidak terjadi pengulangan pertanyaan dalam dialog.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Dilakukan perbaikan dengan menambahkan penjelasan situasi perjalanan Tomase-mase saat mencari kerbau yang hilang. Selain itu, ilustrasi diperbaiki dengan membuat posisi kerbau lebih tersembunyi di balik semak-semak agar sesuai dengan alur cerita.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Dilakukan perbaikan pada teks narasi untuk meningkatkan kejelasan dan efektivitas penyampaian cerita. Kalimat “Jika bukan Tomase-mase yang pandai mencarinya” diubah menjadi “karena Tomase-mase berhasil menemukan kerbaunya” agar makna kalimat lebih langsung, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan kata “disambut baik” direvisi menjadi “diterima” sehingga kalimat menjadi lebih sederhana dan efektif.

Sebelum Revisi

Setelah Revisi



Dilakukan perbaikan pada teks dialog untuk meningkatkan kejelasan informasi. Kalimat “kami disuruh” diubah menjadi “kami diperintahkan” agar penggunaan bahasa menjadi lebih baku dan sopan. Selain itu, dialog utusan kerajaan direvisi dengan menambahkan kata “paduka” dan “puang” sehingga lebih sesuai dengan konteks budaya dalam cerita. Dialog pertanyaan tokoh diperbaiki dari “Apakah sebabnya...” menjadi “Apakah maksud kalian menemui saya?” agar kalimat lebih sederhana.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Dilakukan perbaikan pada teks dialog dan narasi untuk memperjelas alur cerita serta meningkatkan keterpahaman pembaca. Ditambahkan dialog baru dari tokoh kepinging raksasa berupa “Saya akan memberitahu kamu di mana emas itu berada, namun dengan satu syarat” agar percakapan menjadi lebih lengkap dan logis. Pada teks narasi, penggunaan kata “kepinging” diubah menjadi “kepinging raksasa” untuk memperjelas tokoh yang dimaksud dalam cerita. Narasi juga disusun ulang agar informasi mengenai lokasi emas dan syarat yang diberikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Adapun perbaikan pada bagian uji pemahaman dilakukan pada penyajian barcode (QR Code), yaitu dengan menambahkan tautan (link) di bawah barcode sebagai informasi tambahan mengenai platform yang digunakan dalam mengakses kuis. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses kuis serta memberikan alternatif apabila barcode tidak dapat dipindai.

Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

Dalam sebuah eksperimen skala kecil dengan siswa kelas tiga di SDN 009 Ratte, kami menggunakan survei umpan balik siswa untuk mengukur kegunaan produk tersebut. Sekelompok kecil siswa kelas tiga diujicobakan dengan menggunakan buku cerita bergambar dan seorang fasilitator pembelajaran. Setelah itu, buku cerita bergambar dievaluasi oleh siswa dan instruktur dengan mengisi lembar tanggapan guru dan kuesioner yang tersisa. Uji kepraktisan menghasilkan skor total 486 dari kemungkinan 540, memberikan 90% siswa skor yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Di sisi lain, jawaban guru termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" dengan skor total 38 dari kemungkinan 40, atau persentase 95%. Oleh karena itu, buku cerita bergambar literasi budaya dianggap sebagai alat yang sangat baik untuk mengajarkan kejujuran kepada siswa kelas tiga karena kepraktisannya dan kesesuaiannya sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Menurut temuan, buku cerita bergambar berbasis literasi budaya yang dibuat sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan di kelas. Dari segi validitas, temuan validasi ahli sangat baik. Skor validasi yang tinggi seperti ini membuktikan bahwa hasil akhir sudah sesuai standar dalam hal bahasa, presentasi, konten, dan presentasi media. Ini menunjukkan bahwa buku bergambar yang dibuat berfungsi sebagai alat untuk pengembangan karakter anak-anak sekolah dasar selain sebagai media untuk membaca. Pendidikan karakter dan kesadaran budaya dapat disatukan dalam satu alat pembelajaran melalui pembuatan buku cerita bergambar berbasis literasi budaya. Media yang dihasilkan tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kejujuran, tetapi juga memperkenalkan mereka pada budaya lokal melalui cerita rakyat yang relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media yang dibuat menjadi lebih relevan dan dapat diterapkan pada situasi dunia nyata.

Selain itu, temuan penelitian mendukung klasifikasi komponen tampilan media sebagai sangat valid. Tata letak buku cerita bergambar, skema warna, gambar, dan sampulnya dianggap menarik bagi anak-anak sekolah dasar. Siswa mungkin merasa membaca lebih menarik dan lingkungan kelas lebih menyenangkan sebagai hasil dari presentasi visual yang memikat. Gambar-gambar yang relevan dengan pokok bahasan cerita juga membantu siswa memahami alur cerita. Media yang dihasilkan juga memiliki manfaat tambahan berupa Kode QR yang, ketika dihubungkan dengan kuis interaktif, membuat pembelajaran jauh lebih menarik dan menyenangkan. Siswa dapat mengakses latihan atau evaluasi langsung melalui perangkat digital dengan menggunakan Kode QR, menciptakan pengalaman belajar yang unik.

Baik siswa maupun guru menilai hasilnya sangat praktis; siswa memiliki tingkat respons 90%, sedangkan guru memiliki tingkat 95%. Statistik ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar literasi budaya diterima dengan baik oleh siswa dan instruktur. Media ini mudah digunakan, menarik, dan

bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep dan pentingnya kejujuran yang diajarkan melalui cerita-cerita tersebut. Umpan balik positif dari anak-anak menunjukkan bahwa media tersebut telah berhasil memenuhi minat dan tuntutan siswa sekolah dasar. Penggunaan cerita rakyat lokal juga membantu siswa memahami makna cerita dengan membuatnya relevan dengan budaya mereka sendiri.

Dalam hal menjawab pertanyaan penelitian, studi ini unggul dalam sejumlah bidang. Hasil pertama dari studi ini adalah buku cerita bergambar berbasis literasi budaya yang menjawab kebutuhan dalam pendidikan karakter dan bermanfaat bagi siswa maupun pendidik. Kedua, evaluasi ahli dan umpan balik dari siswa dan pendidik menunjukkan bahwa hasil akhir tersebut sah dan bermanfaat. Ketiga, penelitian ini mampu mengintegrasikan pendidikan karakter, literasi budaya, dan teknologi dalam satu media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan cerita rakyat Mamasa “Tomase-mase” sebagai konten utama menjadi keunggulan penelitian karena mampu memperkenalkan budaya lokal sekaligus menanamkan nilai kejujuran kepada siswa. Selain itu, integrasi QR Code dalam buku cerita menjadi inovasi yang meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga mendukung penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal di sekolah dasar.

Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis literasi budaya merupakan alat yang efektif dan sah untuk mengajarkan literasi di sekolah dasar. Evaluasi ahli menunjukkan bahwa hasil akhir model 4D unggul dalam keempat bidang yaitu konten, bahasa, presentasi, dan kesesuaian tampilan media. Baik guru maupun siswa memberikan reaksi positif terhadap media dalam uji coba, yang merupakan pertanda baik untuk penggunaan, daya tarik, dan kemampuan produk dalam menanamkan pentingnya kejujuran sebagai nilai inti. Temuan penelitian ini memberikan pendidik alat baru yang segar dan menarik untuk meningkatkan pendidikan karakter di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pembuatan materi pendidikan serupa di lingkungan dan tingkatan lain.

Daftar Pustaka

- Azzahra, S., Marlina, E., & Dewi, R. S. (2024). Strategi Efektif Menanamkan Nilai Kejujuran pada Generasi Muda melalui Pendidikan Karakter. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 326–330.
- Azzarima, M., Pratama, H. R., & Settiya, M. W. (2022). Implementasi pendidikan karakter kejujuran pada Siswa di lingkungan sekolah dasar. *Proseding Of Biology Education Research*, 2(2), 411–418.
- Cholifah, T. N. (2024). *Profil Literasi Membaca Dan Literasi Budaya Siswa Dalam Mendukung Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. 8(1), 282–293. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2941>
- Dewi, L., Sari, K., Wardani, K. W., Kristen, U., & Wacana, S. (2021).

- Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar Lucia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v6i11.15138>
- Ero, A. M. (2024). Penguatan Literasi Budaya dan Kewargaan Melalui Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Toraja. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 12–20. <https://doi.org/10.24269/jpk.v9i1.8278>
- F. A. Idris, M. M. (2025). Implementasi Kantin Kejujuran Dalam Meningkatkan Kejujuran Dan Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 260–271.
- Faurina, Wafa, S. (2024). *Pengaruh Budaya Literasi Pagi Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa Submission Revision Publication October 1st , 2024 October 24th , 2024 October 31th , 2024. IV(Ii)*, 80–88. <https://doi.org/10.33474/basa.v4i2.22543>
- Fauziah, N. S. (2023). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Karakter Kejujuran Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sdn Kepuhrejo. 2005*, 12–39.
- Hidayat, M., Wijaya, R., Rozak, A., Hakam, K. A., & Depriya, M. (2022). *Character education in Indonesia : How is it internalized and implemented in virtual learning ? 41(1)*, 186–198.
- Kartika, Melina Y. K, M. Y., Ardhyantama, V., & Tisngati, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86.
- Meilana, S. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>
- Mertami, K., Margunayasa, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2023). Pengembangan Buku Cerita Berrgambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 83-93
- Mukhlisah, I., Khoiruddin, D., & Jannatunnisa, A. T. (2025). Implementasi Media Pop-up book dalam Meningkatkan Kedalaman Pemahaman Materi Fiqih pada Siswa MI Muhammadiyah Taraman. *Journal of Primary and Children's Education*, 8(2), 440–451.
- Muzaini, M. C., & Salamah, U. (2023). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9439(1), 82–99.
- Nurasyifa, F., Wijaya, I. P., & Haidar, M. S. (2025). *Persepsi Guru Sd Terhadap Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Kalimat Matematika Bilangan Cacah Di Kelas Iii. 10(04)*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Parlindungan, F. (2024). Making Meaning from Historical Fiction Picturebooks about Indonesian Heroes Firman Parlindungan. *International Journal of*

- Multicultural Education*, 26(3), 77–99.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2022.102199>
- Safutri, L. W., Faizah, N., & Samudra. (2025). *Pengembangan buku cerita untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar*. 2(2), 152–164.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(1).
- Sari, D. Y., & Ulpah, F. (2023). Analisis Karakter Jujur Pada Film Animasi Hafiz Dan Hafizah Submit : November 2022 Proses Review : Desember 2022. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 1–14.
- Senjaya, O., Santoso, I. B., Pahlevi, M. R., Karawang, U. S., Hukum, F., Karawang, U. S., Keguruan, F., & Karawang, U. S. (2023). *Smart Village " Let 's Open a Window on the World by Reading Books " Desa Cerdas " Ayo Kita Membuka Jendela Dunia Dengan Membaca Buku ."* 7(4).
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.13995>
- Shifana, M., Sari, W., Nisak, H., & Ritonga, E. S. (2025). *Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar*. 5(1991), 247–251. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5210>
- Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Sitompul, E., & Dhieni, N. (2022). Karakter Gotong Royong dalam Paket Pembelajaran Tokoh Sema. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3473–3487. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1674>
- Tarigan, N. T. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Nova*. 02(02), 141–152.
- Utamingtyas, S., & Pd, M. (2024). *Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Radeva Hendika Yuananda*. 10(1), 93–100.
- Yasrini, D. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. 15(1), 1–13.