

**PENGEMBANGAN *LOKA STORY: E-BOOK STORYTELLING* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL ASAL USUL BLITAR UNTUK PEMBELAJARAN
MEMBACA TEKS NARASI DI KELAS IV**

Shinta Nuria Sani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
shintanuriasani5193@gmail.com

Isna Khuni Mu'alimah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
uriezna@gmail.com

Khoirul Wafa

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca teks narasi siswa kelas IV serta kurangnya bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal daerah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar yang valid dan efektif untuk pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas IV SDN Tawangrejo Kabupaten Blitar. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, serta soal tes kemampuan membaca teks narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book Locastory* memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi (94%), ahli media (96%), dan ahli bahasan (96%). serta efektif meningkatkan kemampuan membaca teks narasi dengan gain score sebesar 0,64 (kategori sedang). Dengan demikian, *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: *Kearifan Lokal, Locastory: E-Book Storytelling, Membaca, Teks Narasi*

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability to read narrative texts of fourth-grade students and the lack of teaching materials that integrate local wisdom in the learning process. This study aims to develop Locastory: E-Book Storytelling based on local wisdom from Blitar that is valid and effective for learning to read narrative texts in fourth-grade elementary school. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of 21 fourth-grade students of SDN Tawangrejo, Blitar Regency. Data collection instruments included validation sheets from material experts, media experts, and test questions for narrative text reading ability. The results showed that the Locastory e-book received a very valid assessment from material experts (94%), media experts (96%), and language experts (96%). and effectively improved narrative text reading ability with a gain score of 0.64 (moderate category). Thus, Locastory: E-Book Storytelling based on local wisdom from Blitar is suitable for use as an alternative, contextual, and local wisdom-based teaching material in Indonesian language learning in elementary schools. Furthermore, Locastory: E-Book Storytelling based on local wisdom from Blitar is expected to serve as a reference for future researchers in developing innovative and interactive learning media.

Keywords: *Local Wisdom, Locastory: E-Book Storytelling, Reading, Narrative Text.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran sentral dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik, terutama dalam keterampilan membaca. Membaca bukan sekadar aktivitas melafalkan rangkaian huruf, melainkan sebuah proses aktif dalam memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi makna yang terkandung dalam suatu teks. Berdasarkan pendapat ahli, membaca adalah proses untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui lambang-lambang tertulis (Tarigan, 1987). Keterampilan ini menjadi fondasi utama bagi penguasaan ilmu pengetahuan karena hampir seluruh proses akademis bergantung pada kemampuan tersebut. Oleh karena itu, penguasaan literasi yang baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam memahami berbagai informasi (Mu'alimah et al., 2023). Dalam konteks kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar menjadi salah satu kompetensi yang ditekankan, mengingat siswa pada usia ini memasuki tahap *reading to learn* atau membaca untuk belajar. Idealnya, pembelajaran membaca teks narasi dilaksanakan dengan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan mampu membangkitkan minat siswa untuk terlibat aktif. Bahan ajar yang baik seharusnya mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata dan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga proses membaca tidak hanya menghasilkan pemahaman tekstual, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya daerah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, bahan ajar berbasis digital semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan modern.

E-book atau buku elektronik hadir sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu platform yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Di samping perkembangan digital, penerapan pendekatan berbasis kearifan lokal dalam pengembangan bahan ajar juga menjadi tuntutan penting dalam era otonomi daerah dan pelestarian budaya bangsa. Integrasi kearifan lokal ke dalam media pembelajaran terbukti secara empiris mampu memperkuat karakter, menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap budaya daerah, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar di Indonesia (Widodo, 2021). Berdasarkan hal di atas, tersedianya bahan ajar teknologi digital dengan kearifan lokal dapat menghadirkan pembelajaran membaca yang relevan, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Pada kenyataan, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di lapangan, khususnya di sekolah-sekolah dasar yang berada di wilayah Kota dan Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV Sekolah Dasar, ditemukan bahwa bahan bacaan narasi masih terbatas pada buku teks yang kurang menarik dan tidak memuat unsur budaya lokal. Padahal, wilayah Blitar memiliki kekayaan cerita rakyat dan legenda seperti asal-usul nama Blitar, legenda Aryo Blitar, dan berbagai kisah lokal lain yang sarat nilai moral dan budaya, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran membaca. Sebagian besar siswa belum mampu memahami struktur narasi secara utuh dan masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi pesan moral dalam bacaan. Hal ini diperparah dengan minimnya penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan guru masih didominasi oleh buku teks sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara potensi kearifan lokal yang dimiliki daerah Blitar dengan pemanfaatannya dalam bahan ajar pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi di lapangan berdampak serius pada kualitas pembelajaran membaca teks narasi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Ketersediaan bahan ajar berbasis budaya lokal yang sedikit dapat menurunkan motivasi membaca peserta didik karena teks narasi yang digunakan kurang relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Selain itu, penggunaan buku teks yang monoton menghambat adaptasi siswa generasi digital terhadap metode pembelajaran konvensional di sekolah. Siswa yang terbiasa dengan teknologi cenderung kehilangan fokus dan semangat belajar jika materi yang diberikan bersifat kaku dan kurang interaktif (Agustina et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi bahan ajar yang secara simultan mampu meningkatkan kemampuan membaca teks narasi sekaligus memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal daerah Blitar kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan *Locastory*, sebuah *e-book storytelling* berbasis kearifan lokal yang mengangkat cerita asal-usul Blitar sebagai materi pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar. *Locastory* dirancang sebagai bahan ajar digital interaktif yang memadukan teknologi *e-book* dengan kekayaan cerita rakyat dan

legenda daerah Blitar dalam sebuah platform pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Konten *Locastory* berisi cerita asal-usul Blitar yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif serta linguistik siswa kelas IV, dengan memperhatikan struktur teks narasi yang mencakup orientasi, komplikasi, dan resolusi. Penyajian cerita diperkaya dengan ilustrasi visual yang menggambarkan budaya Blitar, pertanyaan pemahaman interaktif, kosakata kunci, serta nilai-nilai kearifan lokal yang dikemas secara eksplisit. Terdapat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan digital *storytelling* berbasis konten lokal terbukti efektif dalam membangun pemahaman naratif siswa sekolah dasar sekaligus memperkuat keterikatan emosional mereka dengan cerita yang dibaca (Dewi et al., 2021). Selain itu, terdapat pendapat yang mengungkapkan pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena materi yang dekat dengan kehidupan dan budaya mereka mampu membangun koneksi emosional yang kuat antara siswa dengan proses pembelajaran. Dengan kehadiran *Locastory*, diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan membaca teks narasi, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah dan budaya daerah Blitar sebagai bagian dari identitas mereka.

Beberapa penelitian terdahulu telah memberikan kontribusi penting dalam memperkuat dasar pengembangan *Locastory* sebagai *e-book storytelling* berbasis kearifan lokal. *E-book* berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan pemahaman membaca dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah (Syarifuddin & Ahyar, 2024). *Storytelling* digital juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami alur dan tokoh cerita karena penyajian visual yang menarik (Tayibu, 2025). Selain itu, media interaktif terbukti dapat membantu siswa mencapai pemahaman membaca tingkat tinggi sesuai indikator PISA karena memudahkan mereka menghubungkan, menyimpulkan, dan mengevaluasi informasi dalam teks (Rosa & Suastra, 2023). Dengan mengacu pada kedua penelitian relevan tersebut, pengembangan *Locastory* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih spesifik dan komprehensif dalam konteks pembelajaran membaca teks narasi berbasis cerita asal-usul Blitar.

Meskipun sudah banyak penelitian mengenai *e-book* dan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk keterampilan membaca di sekolah dasar, masih terdapat beberapa bagian yang perlu diteliti lebih lanjut. penelitian yang secara spesifik mengangkat cerita asal-usul Blitar sebagai konten pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga potensi kekayaan budaya Blitar belum dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pendidikan formal. Selanjutnya, sebagian besar pengembangan *e-book* pembelajaran yang ada belum mengintegrasikan pendekatan *storytelling* secara sistematis dengan muatan kearifan lokal yang kuat dan terstruktur sesuai kompetensi kurikulum yang berlaku. Selain itu, belum ada penelitian yang secara khusus menguji efektivitas penggunaan *e-book* berbasis cerita asal-usul daerah tertentu dalam meningkatkan kemampuan memahami struktur teks narasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kesenjangan-kesenjangan inilah yang menjadi justifikasi utama dilakukannya penelitian pengembangan ini, yakni untuk menghadirkan produk *Locastory: e-book storytelling* yang secara khusus

mengintegrasikan cerita asal-usul Blitar sebagai konten pembelajaran membaca teks narasi yang terstandar, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan yang jelas dan terukur dalam kerangka pengembangan bahan ajar inovatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk *Locastory: e-book storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar yang valid dan efektif sebagai bahan ajar pembelajaran membaca teks narasi di kelas IV Sekolah Dasar. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar inovatif yang dapat langsung diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran membaca di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya di wilayah Blitar. Lebih dari sekadar produk pembelajaran, *Locastory* juga diharapkan menjadi instrumen pelestarian budaya yang menanamkan kecintaan siswa terhadap warisan leluhur daerah Blitar sejak usia dini. Disamping itu, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran membaca di Kota dan Kabupaten Blitar, tetapi juga berkontribusi secara teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan dasar, khususnya dalam bidang pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini dipilih guna mengatasi problem konkret dalam pembelajaran membaca teks narasi melalui penciptaan inovasi media yang relevan.

Jenis pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kerangka kerja desain instruksional ini berfokus pada tahapan perancangan produk pembelajaran yang terstruktur dan sekuensial. Menurut Branch & Varank (2009), model ini mengintegrasikan lima fase utama analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang saling berkesinambungan sebagai panduan guna menciptakan media pembelajaran yang efektif serta efisien. Karakteristiknya yang sistematis, adaptif, dan fleksibel terhadap dinamika kebutuhan belajar menjadi alasan utama pemilihan model ini untuk mengembangkan produk yang relevan. Alur pelaksanaan pengembangan dikelompokkan ke dalam lima tahapan interaktif sebagai berikut.

Tahap *Analyze* dilakukan melalui observasi, wawancara guru kelas IV, dan analisis dokumen nilai untuk mengidentifikasi kebutuhan media dan karakteristik peserta didik. Tahap *Design* mencakup penyusunan *storyboard*, pemilihan konten kearifan lokal Blitar, dan perancangan antarmuka e-book. Tahap *Development* meliputi produksi media, penyusunan konten cerita Asal-Usul Blitar, pengujian kevalidan media. Tahap *Implementation* dilaksanakan dalam dua siklus uji coba. Tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif di tiap tahapan dan sumatif pascaimplementasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner dan test. Instrumen kuisioner digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar. Sedangkan, instrumen test digunakan untuk mengetahui keefektifan dari *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar untuk pembelajaran membaca teks narasi kelas IV. Sehingga, objek penelitian dan pengembangan ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Tawangrejo Kabupaten Blitar dan ahli validitas yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari hasil ulasan para ahli terhadap *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar. Sedangkan, data kuantitatif berupa hasil kuisioner dan test yang kemudian diolah berupa angka dan persentase.

Setelah data didapatkan, langkah selanjutnya yaitu analisis data. Data kevalidan *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar dianalisis skor skala likertnya menggunakan rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Untuk dapat mengetahui hasil dan pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi *Locastory: E-Book Storytelling*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Valid	Layak digunakan tanpa revisi.
75% - 89%	Valid	Layak digunakan dengan revisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Layak digunakan dengan banyak revisi
55% - 64%	Kurang	Belum layak digunakan dan masih banyak revisi
0 % - 54%	Buruk	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

Selanjutnya, untuk efektifitas *Locastory: E-Book Storytelling* dihitung melalui hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar pembelajaran membaca teks narasi kelas IV menggunakan rumus N-Gain:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \quad (2)$$

Keterangan :

N- Gain = Skor peningkatan normalisasi

Skor *Pretest* = Skor sebelum pembelajaran

Skor *Posttest* = Skor setelah pembelajaran

Skor Maksimal = Skor maksimal dari tes

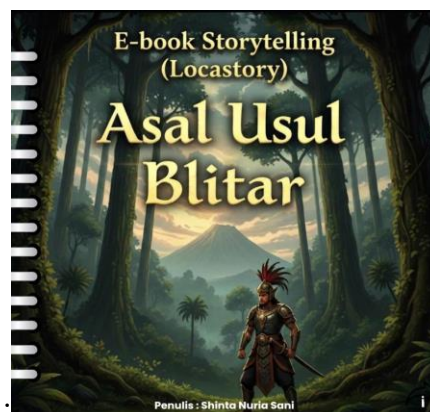
N-Gain skor yang diperoleh dapat diklasifikasikan ke dalam kriteria dan di tafsirkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Pembagian Skor *N Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran inovatif bernama *Locastory :E-Book Storytelling* Berbasis Kearifan Lokal Asal-Usul Blitar. *Locastory* adalah *E-book* interaktif yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai sarana pembelajaran membaca teks narasi yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal daerah Blitar. Berikut ini gambar dari *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar



Gambar 1. *Locastory: E-book Storytelling* Berbasis Kearifan Lokak Asal-usul Blitar

Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan produk yang tervalidasi secara akademik dan pedagogis. *Locastory: E-Book Storytelling* dapat diakses melalui laptop, tablet, maupun ponsel Android yang memuat cerita bergambar dan berwarna mengenai kearifan lokal yaitu Asal-Usul Blitar, alur interaktif namun sederhana yang mendukung pemahaman isi cerita, elemen visual seperti tokoh, latar, dan alur peristiwa, serta terdapat tombol navigasi yang memudahkan pindah halaman. Selain itu, *Ebook* ini dapat diakses melalui kode QR, sehingga memudahkan penggunaan bantuan aplikasi tambahan.

Terpadat lima karakteristik dari *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar. Pertama, menyajikan ilustrasi warna-warni yang menggambarkan tokoh dan peristiwa dalam cerita rakyat Blitar, sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa. Integrasi multimedia dalam pembelajaran dapat

meningkatkan pemahaman karena peserta didik mampu membangun hubungan antara informasi verbal dan visual . Kedua, cerita menggambarkan budaya, lingkungan, dan sejarah lokal Blitar sehingga dekat dengan kehidupan siswa serta memperkuat identitas budaya daerah. Hal ini sejalan dengan penelitian Maharani & Muhtar (2022), bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab serta kepedulian yang tinggi dari siswa terhadap kelestarian budayanya. Keempat, memuat bagian tanya-jawab, aktivitas, dan latihan yang mengajak siswa berpikir, berdiskusi, dan menafsirkan isi teks. Kelima, isi *E-book* disesuaikan dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas IV (Kurikulum Merdeka). Dan yang terakhir, teks narasi menggunakan kosa kata yang mudah dipahami dan sesuai perkembangan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil Uji Validitas

Uji kevalidan media *Locastory: E-Book Storytelling* dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran sebelum diujicobakan kepada siswa. Instrumen validasi menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1–5. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli tersebut, diperoleh data mengenai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Data hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap produk *E-book Storytelling Locastory* disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi dari *Locastory: E-book Storytelling* Berbasis Kearifan Lokal

Validator	Hasil Uji Validitas	Kriteria
Ahli Media	94%	Sangat Valid
Ahli Materi	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, *Locastory: E-Book Storytelling* memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 96%, ketiganya dalam kategori sangat valid. Aspek muatan kearifan lokal Blitar mendapatkan penilaian dari ahli materi (96%), menunjukkan bahwa konten cerita rakyat yang disajikan autentik dan representatif. Sementara itu, aspek kemenarikan tampilan visual mendapatkan penilaian dari ahli media (94%). Dan aspek kebahasaan yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar memperoleh nilai dari ahli bahasa (96%). Tingginya persentase validasi ini menunjukkan bahwa *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang berkualitas.

Dari aspek materi, isi yang disajikan telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Dari aspek media, tampilan dan desain dinilai menarik serta mudah digunakan. Sementara itu, dari aspek kebahasaan, penggunaan bahasa sudah jelas, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, para validator juga memberikan saran sebagai bahan perbaikan produk yang digunakan untuk meningkatkan kualitas media dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan

bahwa media *E-book Storytelling Locastory* berada pada kategori sangat valid, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas *Locastory: E-book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar diukur dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan *E-Book*, sedangkan *Posttes* diberikan sesudah penggunaan *E-Book*.

Hasil *pretest* dan *posttest*, hasil dari persentase rata-rata *pretest* adalah 80, persentase rata-rata *posttest* adalah 90. Ini menunjukkan adanya peningkatan nilai kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal-usul Blitar. Peningkatan kemampuan membaca ini sejalan dengan penelitian Dewi dkk tahun 2021 yang membuktikan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan media digital yang menggabungkan teks, gambar, dan audio terbukti efektif dalam merangsang berbagai modalitas belajar siswa, sehingga pemahaman terhadap teks narasi dapat berkembang secara optimal. Selain itu, konteks kearifan lokal yang digunakan dalam cerita membuat siswa lebih mudah membangun koneksi antara isi teks dengan pengalaman dan pengetahuan budaya yang telah mereka miliki sebelumnya. Pembelajaran membaca berbasis budaya lokal memiliki efek ganda: meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Sesuai dengan temuan Nuha et al. (2025), yang menegaskan bahwa implementasi pendekatan *storytelling* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat baca peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan *Locastory: E-Book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal usul Blitar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Setelah menemukan data *pretest* dan *posttes*, selanjutnya dilakukan penghitungan *N-Gain* guna untuk mengetahui secara lebih objektif peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi teks narasi Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Sebelum itu, data rekap nilai *pretest* dan *posttes* disajikan dalam tabel 6.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttes</i>		
Statistik	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	60	70
Rata-Rata	80	90

Berdasarkan tabel 6. Dihitung nilai *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = (100 - 95) / (100 - 95) = 0.64$$

Hasil nilai *N-Gain* menunjukkan sebesar 0,64, sehingga dikategorikan sedang. Meskipun berada di kategori sedang, terdapat peningkatan nilai dari nilai

pretest dan nilai *posttest*. Rata-rata nilai *Pretest* peserta didik sebesar 80 meningkat menjadi 90 pada *Posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Locastory: E-book Storytelling* berbasis kearifan lokal asal usul Blitar untuk kemampuan membaca teks narasi cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Hal tersebut menandakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks narasi. Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan media digital berbentuk *E-book Storytelling* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kedua, integrasi unsur kearifan lokal dalam cerita membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena berkaitan dengan lingkungan dan budaya yang mereka kenal. Ketiga, tampilan media yang menarik disertai ilustrasi dan alur cerita yang sederhana membantu peserta didik lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa konten kearifan lokal Blitar yang disajikan dalam format *storytelling* berhasil menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Media berbasis konteks lokal secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan peserta didik karena mengurangi beban kognitif yang muncul akibat ketidakfamiliaran konteks cerita. Selain itu, integrasi nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan berkarakter, sehingga memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap perkembangan peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *E-book Storytelling "Locastory"* berbasis kearifan lokal "Asal Usul Blitar" untuk siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa produk ini berhasil dikembangkan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses tersebut mampu mentransformasi pemenuhan kebutuhan literasi membaca teks narasi yang semula konvensional menjadi sebuah media digital interaktif yang memadukan teks, ilustrasi visual, dan audio narasi secara harmonis. Dari aspek kelayakan, media "*Locastory*" dinyatakan sangat valid setelah melalui penilaian para ahli dengan perolehan skor validasi materi sebesar 96%, bahasa sebesar 96%, dan media sebesar 94%, yang membuktikan bahwa materi serta tampilan produk telah sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar. Selain layak, media ini juga terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca komprehensif siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,56 pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 0,64 pada uji coba lapangan yang keduanya masuk dalam kategori sedang, sehingga mengonfirmasi adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dari tahap *pretest* ke *posttest*.

Sebagai langkah tindak lanjut dan optimalisasi, pemanfaatan media "*Locastory*" ini disarankan bagi praktisi pendidikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, sekaligus sarana belajar mandiri bagi siswa dalam menginternalisasi nilai budaya serta penguatan karakter. Untuk penyempurnaan produk yang sudah ada, disarankan adanya perbaikan pada fleksibilitas aksesibilitas digital dan penyederhanaan panduan

operasional guna meminimalkan kendala teknis saat siswa menggunakannya tanpa pendampingan penuh. Sementara itu, bagi penelitian lanjutan, para peneliti berikutnya direkomendasikan untuk memperluas diversifikasi cakupan materi, jenjang pendidikan, maupun variasi cerita rakyat dari daerah lain agar khazanah media berbasis budaya semakin kaya. Penelitian masa depan juga sangat disarankan untuk mengembangkan fungsionalitas media ke tingkat yang lebih mutakhir, seperti mengintegrasikan elemen animasi interaktif dua atau tiga dimensi, video pembelajaran tersemat, serta instrumen kuis digital berbasis gamifikasi guna mendorong keterlibatan aktif siswa secara lebih luas dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y. A., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan Media Fiction Storybook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel KELAS 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 763–774.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. Unp Press.
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961–5968.
- Mu'alimah, I. K., Niwangtika, W., & Nisak, W. K. (2023). Pemanfaatan Cerita Fantasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 447–454.
- Nuha, S. J., Husni, M., Rodiyah, H., & Taufiq, M. (2025). Pengaruh Pendekatan Storytelling Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 5 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 1 Bagik Payung Timur. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1501–1510.
- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Syarifuddin, S., & Ahyar, A. (2024). Pengembangan e-book cerita anak model Tarl bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi dasar siswa pada level kemampuan membaca cerita. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1788–1798.
- Tarigan, H. G. (1987). Membaca: sebagai suatu keterampilan berbahasa. (No Title).
- Tayibu, K. N. (2025). Kemampuan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar melalui Strategi Digital Storytelling. *Journal of Integrative Elementary Education*, 1(1), 24–31.
- Widodo, U. (2021). *Menulis dan storytelling Jataka bahasa Inggris*. EDU PUBLISHER.