

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL KERIPIK BELUT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Theresia Resa Dewanti
Universitas Sanata Dharma
2026

Literasi budaya merupakan aspek penting dalam pendidikan yang berpengaruh terhadap perkembangan siswa secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita interaktif berbasis kearifan lokal keripik belut dan mengetahui kualitas produk yang dikembangkan untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Buku cerita interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti ilustrasi menarik, infografis proses pembuatan keripik belut, aktivitas interaktif (menggambar dan mewarnai binatang belut), pertanyaan pemantik, serta permainan edukatif ular tangga. Produk telah melalui proses validasi oleh 2 dosen Universitas Sanata Dharma dan 3 guru sekolah dasar berpengalaman dan bersertifikasi, kemudian di uji cobakan secara terbatas kepada 7 siswa kelas III SD Negeri Nglahar. Hasil validasi produk menunjukkan total rerata skor sebesar 3,67 yang berada dalam rentang 3,25-4,00 dengan kategori "Sangat Baik" dan rekomendasi "Tidak perlu revisi". Hasil uji coba implementasi menunjukkan peningkatan literasi membaca siswa yang signifikan, dengan rerata skor pretest 0,5 meningkat menjadi 0,9 pada posttest, terdapat selisih 0,4 atau peningkatan sebesar 36%. Hasil kuesioner setelah implementasi memperoleh rerata skor 3,8 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita interaktif berbasis kearifan lokal keripik belut layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca dan pemahaman kearifan lokal pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: kearifan lokal, buku cerita interaktif, literasi budaya.

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE STORYBOOK BASED ON
LOCAL WISDOM ABOUT EEL CHIPS FOR ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

Theresia Resa Dewanti
Sanata Dharma University
2026

Cultural literacy is an important aspect of education that influences students' overall development. This study aims to develop an interactive storybook based on local wisdom about eel chips and to determine the quality of the product developed for elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of the stages of Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The interactive storybook was developed by integrating various elements such as attractive illustrations, infographics on the eel chip making process, interactive activities (drawing and coloring eels), lead questions, and an educational game called Snakes and Ladders. The product was validated by two Sanata Dharma University lecturers and three experienced and certified elementary school teachers, and then piloted on a limited basis with seven third-grade students at Nglahar Public Elementary School. Product validation results showed a total average score of 3.67, within the 3.25-4.00 range, categorized as "Very Good" and recommended "No revision required." The implementation trial results demonstrated a significant increase in students' reading literacy, with an average pretest score of 0.5 increasing to 0.9 in the posttest, a difference of 0.4, representing a 36% increase. The post-implementation questionnaire obtained an average score of 3.8, categorized as "Very Good," while participant observation obtained an average score of 3.8, also categorized as "Very Good." The results indicate that the interactive storybook based on local wisdom, eel chips, is feasible and effective as a learning medium to improve reading literacy and understanding of local wisdom in elementary school students.

Keywords: *local wisdom, interactive storybook, cultural literacy.*