



Pengembangan dan Keefektifan Media Flipbook Digital berbasis Cerita Rakyat Bayi Ajaib dari Kalimantan Selatan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Najwa Alfa Nur Rahmah, Nurul Istiq'faroh, Hesty Eva Oxtaviana

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 24010644166@mhs.unesa.ac.id, nurulistiqfaroh@unesa.ac.id,
24010644463@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik yang masih didominasi metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan media flipbook digital berbasis cerita rakyat Bayi Ajaib: Putri Junjung Buih dari Kalimantan Selatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba menggunakan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata 65 dari pretest menjadi 82,5 pada posttest, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 5% menjadi 100%. Dengan demikian, media flipbook berbasis cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi sebagai alternatif media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Flipbook Digital, Cerita Rakyat Kalimantan Selatan, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar, Keefektifan

Development and Effectiveness of Digital Flipbook Media Based on the Miracle Baby Folktale from South Kalimantan in Indonesian Language Learning in Elementary Schools

Abstract: This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in learning Indonesian, especially in the intrinsic elements material which is still dominated by conventional methods and the lack of use of interesting learning media. This study aims to develop and test the effectiveness of digital flipbook media based on the folktale of the Miracle Baby: Princess Junjung Buih from South Kalimantan in improving the learning outcomes of elementary school students. The method used is Research & Development (R&D) with the stages of needs analysis, design, development, expert validation, and testing using a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 20 fifth-grade elementary school students. The results showed that the developed media was declared valid and feasible to use. In addition, there was a significant increase in learning outcomes, as indicated by an increase in the average score of 65 from the pretest to 82.5 in the posttest, as well as an increase in learning completeness from 5% to 100%. Thus, folklore-based flipbook media is proven to be effective in improving student understanding, engagement, and learning outcomes. This research contributes as an alternative innovative learning media based on local wisdom.

Key Words: Digital Flipbook, South Kalimantan Folk Tales, Indonesian Language Learning, Elementary School, Media Effectiveness

Hak Cipta©2026 Najwa Alfa Nur Rahmah, Nurul Istiq'faroh, Hesty Eva Oxtaviana



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik (Nurhidayatika, 2025; Subakti et al., 2021). Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum optimal (Rahman, 2021; Waryanti et al., 2021). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat membaca dan kemampuan memahami teks, khususnya teks sastra seperti cerita rakyat (Putri, 2024; (Darmuki et al., n.d.)). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi siswa juga dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik serta belum optimalnya pemanfaatan sumber belajar yang kontekstual dengan lingkungan budaya peserta didik (Nurhidayatika 2025; Hariyadi & Hidayati 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa ini tentu ikut andil besar mempengaruhi pendidikan di negara kita (Nurul Istiq'faroh, 2020). Seiring dengan perkembangan tersebut, kita menyadari bahwa kita telah ada abad ke-21 dimana negara kita dihadapkan dengan berbagai peluang dan tantangan masa depan pendidikan di Indoensia (Harini et al., 2023).

Salah satu cara yang dapat kita lakukan untuk menghadapi tantangan adalah dengan cara beradaptasi secara cepat dan berkesinambungan (Yuliwinarti et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digitak seperti flipbook digital berbasis cerita rakyat menjadi bentuk adaptasi terhadap tuntutan pendidikan abad 21. Di sini, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memuat pesan moral dan nilai karakter yang dapat dijadikan sarana pembelajaran bagi peserta didik (Hidayatullah et al., 2020; Lika & Supratno, 2021). Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam teks sastra (Subakti et al., 2021; Waryanti et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Darmuki et al., 2021; Nugraheni et al., 2022). banyak sekali dinamika-dinamika dalam dunia pendidikan yang membutuhkan pembaharuan karena semakin besarnya tantangan globalisasi (Ratnawati et al., 2023). Salah satu pendekatan yang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran (Sari & Pratama, 2022; Nugraheni et al., 2022). Pendekatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ((Darmuki et al., n.d.); Hidayati & Hariyadi, 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur cerita dan permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memaknai teks (Nugraheni et al., 2022; Subakti et al., 2021).

Meskipun penelitian mengenai kearifan lokal dan penggunaan media pembelajaran digital telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan bahan ajar konvensional atau analisis nilai budaya dalam cerita rakyat (Chairul, 2019; Sukmana, 2018). Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan cerita rakyat lokal masih relatif terbatas, terutama pada jenjang sekolah dasar (Sari & Pratama, 2022; Nugraheni et al., 2022). Padahal, cerita rakyat daerah seperti legenda Bayi Ajaib atau Putri Junjung Buih dari Kalimantan Selatan mengandung berbagai nilai moral dan budaya yang potensial dijadikan sumber belajar kontekstual (Kanzunnudin, 2020; Lika & Supratno, 2021). Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media gamifikasi berbasis cerita rakyat lokal yang divalidasi menggunakan instrumen kelayakan media serta diuji keefektifannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Nurhidayatika, 2025; Darmuki et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gamifikasi berbasis cerita rakyat Bayi Ajaib dari Kalimantan Selatan serta



bagaimana tingkat keefektifannya dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Nurhidayatika 2025; Subakti et al., 2021);. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gamifikasi berbasis cerita rakyat lokal serta menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman dan minat literasi siswa sekolah dasar (Darmuki et al., 202; Nugraheni et al., 2022). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal serta secara praktis menjadi alternatif media inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Hidayati & Hariyadi, 2020; Waryanti et al., 2021).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk berupa media gamifikasi cerita rakyat serta menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan pengembangan media pendidikan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, dan uji coba lapangan. Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga menguji kelayakan dan efektivitasnya secara empiris. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di salah satu Sekolah Dasar di Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 28 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sensus, yaitu seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan subjek penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan homogen.

Tahap awal penelitian dilakukan melalui analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerita rakyat. Analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan cerita rakyat lokal sebagai sumber belajar kontekstual. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan media gamifikasi berbasis legenda Bayi Ajaib (Putri Junjung Buih) dari Kalimantan Selatan dengan memasukkan unsur narasi, tantangan, poin, level, serta umpan balik interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Proses pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen lembar validasi media pembelajaran yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, dan efektivitas penggunaan media. Aspek kelayakan isi menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, aspek kebahasaan menilai kejelasan dan keterbacaan bahasa, aspek penyajian dan kegrafikan menilai sistematika serta tampilan visual media, sedangkan aspek efektivitas menilai potensi media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Skor validasi dihitung menggunakan skala Likert 1–4, kemudian dikonversi dalam bentuk persentase dengan rumus: skor diperoleh dibagi skor maksimum dikalikan 100%. Kriteria kelayakan ditentukan sebagai berikut: 81–100% (sangat valid), 61–80% (valid), 41–60% (cukup valid), dan $\leq 40\%$ (kurang valid).

Setelah dinyatakan valid, media diuji coba melalui desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan pola one group pretest-posttest. Siswa diberikan tes awal (pretest) sebelum penggunaan media gamifikasi dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran berlangsung. Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, angket respons siswa, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik dan nilai moral dalam cerita rakyat, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respons dan tingkat motivasi siswa terhadap penggunaan media.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dengan kategori tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar minimal pada kategori sedang serta lebih dari 75% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data angket dianalisis dengan menghitung persentase setiap indikator untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan kemenarikan media.

Pemilihan pendekatan pengembangan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal melalui tahapan validasi ahli dan uji efektivitas di kelas (Tessa 2017). Selain itu, penggunaan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran kontekstual juga merujuk pada penelitian yang menekankan pentingnya integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran untuk memperkuat karakter dan identitas budaya peserta didik (Nur et al., 2022). Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa media gamifikasi cerita rakyat Bayi Ajaib yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media digital flipbook yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Flipbook ini disusun secara interaktif dengan memuat materi, gambar, serta latihan soal yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran peserta didik. Tampilan flipbook dibuat menarik agar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun tampilan cover media digital flipbook yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Cover media digital flipbook berbasis cerita rakyat

Berdasarkan gambar cover media digital flipbook di atas, terlihat bahwa desain media disusun secara menarik dengan perpaduan warna, gambar, dan judul yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tampilan tersebut diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media digital flipbook.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov/Shapiro-Wilk (sesuaikan dengan yang kamu pakai) dengan bantuan program pengolahan data statistik. Data yang diuji meliputi nilai pretest dan posttest pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media digital flipbook. Hasil uji normalitas tersebut disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Tabel hasil uji normalitas siklus 1 dan siklus 2

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.324	20	.000	.744	20	.000
posttest	.335	20	.000	.641	20	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk untuk data pretest dan posttest, sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji statistik nonparametrik untuk mengetahui keefektifan penggunaan media digital flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Uji Wilcoxon Signed Ranks Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara pretest dan posttest setelah penerapan media digital flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji ini digunakan karena berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya, data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji statistik nonparametrik. Hasil pengujian Wilcoxon Signed Ranks Test antara nilai pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel hasil uji Wilcoxon siklus 1 dan siklus 2

Test Statistics ^a	
	posttest - pretest
Z	-4.234 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar < 0,001 atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Selain itu, pada tabel Ranks terlihat bahwa jumlah positive ranks sebanyak 19 dan tidak terdapat negative ranks, yang berarti seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai pada posttest. Dengan demikian, penggunaan media digital flipbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Setelah itu, untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini digunakan untuk membandingkan nilai hasil belajar pada pretest dan posttest. Adapun hasil analisis uji t berpasangan menggunakan bantuan program SPSS disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Tabel hasil uji T nilai siklus 1 dan siklus 2

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pretest	50.652	19	.000	66.50000	63.7521	69.2479
posttest	74.101	19	.000	85.00000	82.5991	87.4009

Berdasarkan hasil analisis uji t berpasangan, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,50, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,00. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pretest dan posttest. Dengan demikian, pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media digital flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perhitungan N-Gain diperoleh dengan membandingkan nilai pada pretest dan posttest dengan memperhatikan skor maksimum yang digunakan dalam penelitian. Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam tingkat peningkatan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perhitungan N-Gain peserta didik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji n-gain nilai siklus 1 dan siklus 2 peserta didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain	20	.33	.67	.5583	.11180
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada tabel di atas, diperoleh nilai N-Gain peserta didik berada pada rentang 0,33 sampai 0,67. Secara umum nilai N-Gain tersebut berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital flipbook mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tingkat peningkatan sedang.

Berdasarkan data hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari Pretest ke Posttest. Pada Pretest, mayoritas siswa memperoleh nilai 70 dengan kategori cukup baik, dan terdapat 10 siswa yang masih berada pada kategori kurang baik dengan nilai 60. Jika dihitung, rata-rata nilai pada Pretest adalah sekitar **68**. Ditinjau dari ketuntasan belajar (KKM 75), hanya **1 siswa** yang mencapai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan belajar pada Siklus I sebesar **5%**, sedangkan **95% siswa** lainnya belum tuntas.

Pada Posttest, terjadi peningkatan yang cukup jelas. Sebanyak 10 siswa mencapai nilai 90 dengan kategori baik, sementara siswa yang sebelumnya berada pada kategori kurang baik meningkat menjadi nilai 80 dengan kategori cukup baik. Dengan demikian, tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori kurang baik. Rata-rata nilai pada Posttest meningkat menjadi sekitar **77,5**. Seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM, sehingga persentase ketuntasan belajar pada Posttest mencapai **100%**.

Jika ditinjau dari hasil pretest dan posttest, peningkatan juga tampak secara konsisten. Pada tahap pre-test, kemampuan awal siswa masih relatif rendah dengan nilai yang didominasi pada kisaran 60–70, dengan rata-rata kelas sekitar **65**. Pada tahap ini, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan tindakan pembelajaran, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai siswa berada pada kisaran 80–90 dengan rata-rata kelas mencapai sekitar **82,5**. Seluruh siswa pada tahap post-test telah mencapai ketuntasan belajar, sehingga persentase ketuntasan meningkat menjadi **100%**.

Perbandingan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar kurang lebih **17,5 poin** dari pretest ke posttest, serta peningkatan ketuntasan belajar yang sangat signifikan dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata, baik dilihat dari peningkatan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi membaca dan platform daring, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa (Rabia et al., 2024). Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan



yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan uji statistik, diperoleh adanya perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikan (Asymp. Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kedua test tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media digital flipbook memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Jika dikaitkan dengan permasalahan awal, yaitu rendahnya hasil belajar siswa, maka hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu menjadi solusi yang efektif. Pada pretest masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih terbatas. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada posttest, seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah mengalami peningkatan kualitas.

Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui keterlibatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa pada posttest yang menunjukkan bahwa siswa mulai mampu memahami materi dengan lebih baik setelah mengalami proses pembelajaran yang diperbaiki.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar setelah tindakan diberikan. Namun, perbedaannya terletak pada peningkatan yang lebih merata pada seluruh siswa, yang terlihat dari diagram batang di mana hampir semua siswa mengalami kenaikan nilai yang signifikan.

Dalam pelaksanaannya, masih terdapat hambatan terutama pada Siklus I, seperti siswa yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan sehingga cenderung pasif. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, seperti peningkatan pengelolaan kelas dan pemberian arahan yang lebih jelas, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya memperkuat teori yang sudah ada, tetapi juga menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan dilakukan secara berkelanjutan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Hasil ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Tabel 5. Gambar Hasil Keefektifan Siswa

Siswa	Skor	Klasifikasi Kriteria
M	100	Sangat Efektif
P	97,5	Sangat Efektif
B	97,5	Sangat Efektif
F	95	Sangat Efektif
J	92,5	Sangat Efektif
D	92,5	Sangat Efektif
G	92,5	Sangat Efektif
I	90	Sangat Efektif
A	90	Sangat Efektif
N	90	Sangat Efektif
T	90	Sangat Efektif

O	87,5	Sangat Efektif
C	87,5	Sangat Efektif
K	87,5	Sangat Efektif
L	85	Sangat Efektif
S	85	Sangat Efektif
H	82,5	Sangat Efektif
R	82,5	Sangat Efektif
I	80	Efektif
Q	75	Efektif

Berdasarkan data pada Tabel 2 tentang hasil keefektifan siswa, dapat terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh mayoritas skor yang berada pada rentang 82,5 hingga 100, yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat efektif. Hanya terdapat dua siswa yang berada pada kategori efektif, yaitu dengan skor 80 dan 75.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah berjalan dengan baik dan mampu melibatkan siswa secara optimal. Tingginya jumlah siswa yang berada pada kategori sangat efektif menunjukkan bahwa metode, media, maupun pendekatan pembelajaran yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan siswa. Meskipun demikian, masih terdapat sedikit siswa yang berada pada kategori efektif, sehingga perlu adanya perhatian lebih agar seluruh siswa dapat mencapai tingkat keefektifan yang maksimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan tergolong sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, meskipun tetap diperlukan upaya perbaikan untuk pemerataan hasil belajar di seluruh siswa.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gamifikasi berbasis cerita rakyat *Bayi Ajaib (Putri Junjung Buih)* dari Kalimantan Selatan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari segi keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari sekitar 65 pada pre-test menjadi 82,5 pada post-test. Selain itu, pada pretest rata-rata nilai siswa sebesar 68 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 5%, kemudian meningkat pada posttest dengan rata-rata 77,5 dan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan baik dari segi hasil belajar maupun ketuntasan secara klasikal. Diagram batang yang disajikan juga memperkuat temuan tersebut, di mana terjadi peningkatan nilai yang merata pada seluruh siswa dari pretest dan posttest. Selain itu, hasil keefektifan siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sangat efektif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media gamifikasi berbasis cerita rakyat terbukti mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi kearifan lokal melalui media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, sekaligus memperkuat literasi dan karakter siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media gamifikasi berbasis cerita rakyat sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan menyesuaikan konteks budaya lokal di daerah masing-masing. Kedua, bagi sekolah, perlu adanya dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih inovatif



dan efektif. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, variasi materi, maupun penggunaan desain eksperimen yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh media gamifikasi terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan karakter siswa. Dengan adanya pengembangan dan penelitian lanjutan, diharapkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi dapat terus berkembang serta memberikan kontribusi yang lebih luas dalam dunia Pendidikan.

5. Daftar Pustaka

- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Alfin Hidayati. (n.d.). *Kredo 3 (2020) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*. Retrieved <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>
- Fatma Rabia, Gamal Abdul Nasir Zakaria, Nurul Istiq'faroh, Hitta Alfi Muhimmah, & Amiruddin Hadi Wibowo. (2024). STUDY ON READING LITERACY IN ELEMENTARY SCHOOLS: BIBLIOMETRIC ANALYSIS 2013-2023. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 58–70. <https://doi.org/10.26740/eds.v8n1.p58-70>
- Harini, Istiq'faroh, & Hendratno. (2023). Konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan implementasinya di Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 1(2), 81–94.
- Imaniar, M., & Istiqamah, N. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Sebagai Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Di SDN 60 Kota Bima* (Vol. 4, Number 3).
- Leoni, T. D., & Indrayatti, W. (n.d.). *MUATAN KEARIFAN LOKAL DALAM CERITA RAKYAT KEPULAUAN RIAU* (Vol. 5, Number 2).
- Nur, S. F., Kanzunnudin, M., & Nugraheni, L. (2022). *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Yuyu Gotho & Ulo Lempe*. 1, 225–235. <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/>
- Nurul Istiq'faroh. (2020). *RELEVANSI FILOSOFI KI HAJAR DEWANTARA SEBAGAI DASAR KEBIJAKAN PENDIDIKAN NASIONAL MERDEKA BELAJAR DI INDONESIA*.
- Ratnawati, Hendratno, & Istiq'faroh. (2023). Pemikiran Pendidikan K. H. Ahmad Dahlan dan relevansinya dengan dunia pendidikan modern. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 43–50.
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2489–2495. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1209>
- Yuliwinarti, Hendratno, & Istiq'faroh. (2023). Implementasi pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar kelas awal pada era digital. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 1(2), 68–80.