

**DESAIN MEDIA “E-STORYBOOK SAYU WIWIT” BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL CERITA RAKYAT BANYUWANGI KELAS VII  
SMPN 2 BANGOREJO**

Shinta Ainur Rokhmah<sup>1</sup>, Octo Dendy Andriyanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa,  
Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[shinta.22030@mhs.unesa.ac.id](mailto:shinta.22030@mhs.unesa.ac.id), <sup>2</sup>[octoandriyanto@unesa.ac.id](mailto:octoandriyanto@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to design learning media based on local wisdom to increase the reading interest of seventh grade students at SMPN 2 Bangorejo, Banyuwangi, and to determine the quality of learning media based on the assessment of three experts, namely material experts, media experts and learning experts. The development of this media uses the ADDIE method, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This research is at the level 1 development stage, namely researchers conduct research to produce product design designs that are tested internally. The design of the learning media "E-Storybook Sayu Wiwit" starts from an analysis of student needs, which is continued with the design of learning media development planning, and product development through the heyzine platform. The results of the validation of the three experts, namely media experts, material experts and learning experts, show that the media "E-Storybook Sayu Wiwit" is in the very feasible category in all aspects, so that the media is suitable for use in Javanese language learning. This makes the "E-Storybook Sayu Wiwit" media not only a means of supporting learning activities, but also a means of preserving Banyuwangi's local wisdom through learning activities in schools in an effort to increase students' interest in literacy.*

*Keywords: E-Storybook, Folk Tales, Learning Media, Javanese Language*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas VII di SMPN 2 Bangorejo, Banyuwangi, serta mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pengembangan media ini menggunakan metode ADDIE yakni *anaysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini berada pada tingkatan pengembangan level1, yaitu peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan desain rancangan produk yang diujikan secara internal. Desain media pembelajaran “E-Storybook Sayu Wiwit” dimulai dari analisis kebutuhan peserta didik, yang dilanjutkan dengan desain perencanaan pengembangan media pembelajaran, serta pengembangan

produk melalui platform Heyzine. Hasil dari validasi ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” berada pada kategori sangat layak pada seluruh aspek, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Hal tersebut menjadikan media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” bukan hanya sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran, akan tetapi menjadi sarana pelestarian kearifan lokal Banyuwangi melalui kegiatan pembelajaran di sekolah dalam upaya meningkatkan minat literasi peserta didik.

Kata Kunci: E-Storybook, Cerita Rakyat, Media Pembelajaran, Bahasa Jawa

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kegiatan sistematis, runtut, dan terencana yang dilakukan kepada peserta didik, untuk memberikan bimbingan dan pengarahan supaya menjadi manusia yang berkembang di dalam masyarakat (Nurbaya, 2024:5). Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta menumbuhkan nilai moral dan karakteristik peserta didik. Tujuan pendidikan adalah membantu perkembangan peserta didik dalam bidang sosial, sehingga mampu menyesuaikan diri dan berperan aktif dalam lingkungan masyarakat yang produktif (Pardede, 2023:6). Dalam perkembangan masyarakat, pendidikan menjadi suatu landasan yang dapat mencerminkan nilai-nilai lokal melalui budaya dan kearifan lokal, hal tersebut tercermin melalui

pembelajaran Bahasa Daerah (Jawa) yang masih berkembang di dunia pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai salah satu wujud mata pelajaran muatan lokal di sekolah, sering dianggap rumit dan kurang menarik oleh peserta didik. Akan tetapi, jika dilihat dari manfaat dan tujuannya pembelajaran Bahasa Jawa merupakan wujud untuk mempertahankan kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat. Pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat mempertahankan nilai-nilai budaya, membantu peserta didik untuk berkembang di masyarakat, membangun karakter bangsa, serta menjaga tradisi dan budaya di Indonesia (Nadhiroh, 2021:2). Perkembangan materi dalam pembelajaran Bahasa Jawa menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, hal tersebut seperti

pembelajaran mengenai aksara Jawa, unggah-ungguh basa, cerita rakyat dan materi lainnya yang menunjukkan identitas lokal masyarakat Jawa. Salah satu bentuk pengembangan materi yang potensial untuk dikembangkan yaitu cerita rakyat, karena dalam materi tersebut peserta didik dapat mengetahui nilai-nilai moral, nilai kebudayaan serta pendidikan karakter yang dapat ditanamkan dalam jati diri peserta didik.

Cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan secara turun menurun. Setiap daerah memiliki cerita rakyat yang berbeda, sehingga cerita tersebut menjadi identitas suatu daerah, serta melalui cerita rakyat masyarakat dapat belajar mengenai tradisi dan kebudayaan yang ada sebelum mereka lahir, dan mengetahui nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan dalam kehidupan (Ahmadi, 2021:1). Cerita rakyat menunjukkan sistem kearifan lokal suatu daerah yang memiliki nilai-nilai lokal, serta dapat menjadi sebuah media pembelajaran. Bentuk cerita rakyat terbagi menjadi tiga yaitu mite, legenda dan dongeng (Danandjaja, 2002:50). Salah satu wujud cerita rakyat yang menceritakan seorang

tokoh yang dianggap penting dan memiliki keterkaitan terhadap nilai-nilai lokal adalah "Sayu Wiwit", cerita tersebut merupakan legenda yang berasal dari Banyuwangi. Cerita "Sayu Wiwit" menggambarkan perjuangan dan pengorbanan seorang pahlawan wanita pada masa penjajahan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa, cerita rakyat tersebut masih kurang dikembangkan dalam pembelajaran. Sering kali pembelajaran Bahasa Jawa hanya terpaku pada materi yang terdapat di dalam buku paket, sehingga kurang diminati bagi peserta didik di era Revolusi Industri 4.0 lebih menekankan perkembangan teknologi digital.

Di era Revolusi Industri 4.0 pendidikan memiliki perkembangan dalam bidang digitalisasi, yang menyebabkan perkembangan media pembelajaran menjadi lebih interaktif serta kontekstual. Perkembangan media digital interaktif seperti *E-Storybook* merupakan solusi media pembelajaran. *E-Storybook* merupakan buku digital yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, dengan menggunakan media yang dikemas secara modern dan interaktif dapat diakses peserta didik melalui media elektronik seperti

telepon pintar, laptop, dan komputer (Fitrah, 2025:6). Media tersebut menggabungkan antara teks, gambar, animasi, audio pendukung, serta gamifikasi yang menambah unsur efektivitas dan interaktif media pembelajaran. Penggunaan *E-Storybook* dalam pembelajaran Bahasa Jawa menyajikan penyampaian cerita dengan ber-Bahasa Jawa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Fitriyah (2022:65) Banyuwangi memiliki keanekaragaman kearifan lokal yang bisa dimanfaatkan serta diterapkan dalam pembelajaran, bab tersebut untuk menambahkan wawasan kebudayaan daerah serta menanamkan nilai-nilai lokal kepada peserta didik. *Sehingga "E-Storybook Sayu Wiwit"* menjadi salah satu wujud terobosan pengembangan media digital dengan menekankan materi cerita rakyat daerah lokal dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Bangorejo, sekolah tersebut mulai mengenalkan penggunaan media digital kepada peserta didik, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya upaya adaptasi dalam penggunaan

platform digital. Akan tetapi, dalam penggunaan media tersebut masih dirasa kurang mengarah untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi cerita rakyat. Hasil observasi terhadap peserta didik menunjukkan bahwa minat literasi masih tergolong rendah. Rendahnya minat literasi peserta didik dapat disebabkan karena kurangnya sarana dan prasana pendukung yang telah menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik, seperti penyesuaian penggunaan teknologi digital (Yustisio, 2025:1407).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa, namun belum banyak yang mengintegrasikan kearifan lokal Banyuwangi dalam bentuk *E-Storybook* interaktif untuk meningkatkan minat literasi peserta didik SMP. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggabungan media digital interaktif dengan muatan cerita rakyat lokal Banyuwangi sebagai upaya meningkatkan minat literasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Storybook*

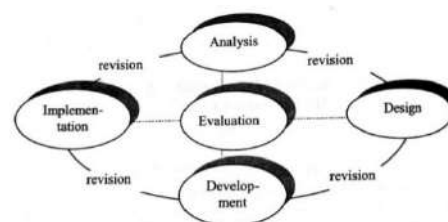
digital cerita rakyat “*Sayu Wiwit*” berbasis kearifan lokal. Kebaharuan dari penelitian ini adalah penggabungan antara desain media pembelajaran digital interaktif dengan unsur kearifan lokal cerita rakyat Banyuwangi. *E-Storybook* ini disusun berdasarkan aspek membaca pada fase D kelas VII. Sehingga, dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat membaca serta memahami alur cerita, dan memirsakan ringkasan *timeline* perjuangan tokoh. Dalam desain pengembangan media juga dilengkapi dengan fitur interaktif dan gamifikasi. Dengan menggunakan pola desain dan pengembangan tersebut, peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan semangat dalam memahami nilai-nilai lokal dan menambahkan minat literasi dalam pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk mengkaji, mendesain, membuat dan menguji kesesuaian produk yang dibuat (Sugiyono, 2019:754). Penelitian

tersebut menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Marbie Branch pada tahun 2009. Dalam proses pelaksanaan model tersebut menekankan pada intruksi desain pembelajaran yang dimulai dari tahap *analysis (analisis)*, *design (perancangan)*, *development (pengembangan)*, *implementation (penerapan produk)*, dan *evaluation (evaluasi produk)*. Penelitian ini terbatas pada level 1 penelitian dan pengembangan yaitu penelitian dan pengembangan yaitu tingkatan terendah dalam R&D, sehingga peneliti hanya menghasilkan desain rancangan produk yang diujikan secara internal dan tidak dilakukan penyebarluasan produk (Sugiyono, 2019:769).

### **Gambar 1. Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono (ADDIE)**



(Sugiyono, 2019:766)

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, serta pedoman observasi dan wawancara yang disusun

menggunakan skala Likert. Validitas instrumen dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, sedangkan reliabilitas dilihat dari konsistensi butir penilaian yang dihitung dalam bentuk persentase kelayakan. Prosedur penelitian dilaksanakan secara runtut mengikuti tahapan model ADDIE mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan media menggunakan Heyzine, uji coba terbatas pada peserta didik kelas VII-C di SMP Negeri 2 Bangorejo, hingga evaluasi produk berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Bangorejo, kepada peserta didik kelas VII-C menghasilkan media berupa *E-Storybook* yang mengangkat cerita kearifan lokal Banyuwangi yaitu "*Sayu Wiwit*". Hal tersebut mewujudkan pengembangan media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi cerita rakyat. Produk media dibuat dengan cara digital yang kemudian dikembangkan melalui website *Heyzine flipbook*, supaya media tersebut menjadi interaktif dengan penggunaan fitur elemen

tambahan. Tujuan pengembangan media digital "*E-Storybook Sayu Wiwit*" yang berbasis kearifan lokal adalah supaya mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa agar lebih interaktif, serta meningkatkan minat, pemahaman peserta didik dalam belajar, dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal masyarakat.

#### **A. Desain Media Pembelajaran "*E-Storybook Sayu Wiwit*"**

Pengembangan media "*E-Storybook Sayu Wiwit*" bertujuan untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan interaktif, karena didukung dengan elemen-elemen interaktif lainnya. Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan elemen-elemen interaktif (teks, animasi, audio video dan platform interaktif) yang dapat meningkatkan interaktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2024:3). Media pembelajaran "*E-Storybook Sayu Wiwit*" dirancang supaya peserta didik lebih mudah dalam belajar, baik belajar di kelas maupun secara mandiri di rumah. Konsep pengembangan pada media "*E-Storybook Sayu Wiwit*" mengintegrasikan unsur kearifan lokal Banyuwangi. Sehingga media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana

media pembelajaran Bahasa Jawa, akan tetapi juga media pengenalan kearifan lokal daerah kepada peserta didik melalui cerita rakyat.

**Gambar 2. Alur Desain Pengembangan Media**



Alur kegiatan yang dilaksanakan peneliti dimulai dari analisis kebutuhan, hal tersebut dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru serta peserta didik. Tahap selanjutnya adalah perancangan media, yang dilaksanakan dengan cara menyusun konsep media, materi dan desain tampilan media. Selanjutnya pengembangan media yang dikembangkan menjadi “*E-Storybook Sayu Wiwit*”, dengan dukungan platform *heyzine.com* serta penggunaan media interaktif pendukung. Setelah produk media yang telah dikembangkan mencapai tahap jadi peneliti melaksanakan kegiatan validasi kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Tahap terakhir setelah melaksanakan validasi para ahli dan

revisi, produk media dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### **1) Tahap Analisis (Analisis Kebutuhan)**

Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti merupakan tahap analisis. Analisis merupakan proses yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan keberhasilan dalam belajar (Harahap & Albina, 2025:319). Kegiatan analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran Bahasa Jawa kelas VII serta kebutuhan peserta didik terkait dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Hasil dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa, dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah lebih menekankan pada pengenalan kebudayaan lokal, sehingga pembelajaran Bahasa Jawa tidak hanya menekankan kemampuan berbahasa tetapi juga menanamkan pemahaman terkait kebudayaan daerah terhadap peserta didik. Namun, berdasarkan hasil wawancara guru menyampaikan bahwa sebagian peserta didik masih kurang

memahami budaya yang ada di lingkungan sekitar. Hal tersebut disebabkan oleh pengaruh kebudayaan luar yang masuk dalam masyarakat lokal. Oleh karena itu, peserta didik perlu diperkenalkan kembali dengan kebudayaan lokal yang ada di sekitarnya.

*“Proses pembelajaran Bahasa Jawa yang kami laksanakan lebih mengedepankan budaya lokal dan menitik beratkan pada karakteristik lingkungan sekitar. Bagaimana peserta didik mampu mengadaptasi budaya-budaya lokal dengan kehidupan sehari-hari. Karena sebagian besar peserta didik masih kurang memahami kebudayaan yang ada di sekitar, mereka sudah terkontaminasi dengan kebudayaan luar (pengaruh budaya negara luar). Harapan kami peserta didik juga perlu memahami hasil karya kebudayaan lokal seperti contoh cerita rakyat. Karena cerita rakyat di Kabupaten Banyuwangi sangat banyak dan perlu dilestarikan, sehingga peserta didik sangat perlu dikenalkan dengan cerita-cerita asal-usul Kebudayaan di wilayah Kabupaten Banyuwangi agar tidak menjadi punah (hilang). Hasil asesment diagnostik pada awal pembelajaran, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih memahami proses pembelajaran dalam bentuk digital. Sehingga di sekolahan kami lebih cenderung guru dan peserta didik menggunakan media digital dalam proses pembelajarannya dan tergolong sudah mulai berkembang, sudah menggunakan power point, dan canva. Akan tetapi budaya literasi peserta didik masih kurang, daya minat belajar*

*anak juga masih kurang, budaya lokal masih kental dan identik dengan masyarakat pedesaan tetapi masih kurang dikembangkan.” (Nihayatul Magfiroh, 18 November 2025)*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, jika dilihat dari sisi kawasan asal peserta didik yaitu Kabupaten Banyuwangi merupakan wilayah yang memiliki beragam wujud kearifan lokal seperti cerita rakyat, yang memerlukan dukungan dalam proses pelestariannya. Pemanfaatan kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran merupakan upaya pelestarian kebudayaan lokal, dalam menghadapi tantangan budaya luar dengan menyelaraskan tanpa menghilangkan kebudayaan lokal daerah itu sendiri (Maharani, 2022:5964). Cerita rakyat memiliki nilai moral dan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan serta sarana untuk menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik. Hasil wawancara dengan salah satu guru menunjukkan bahwa analisis diagnostik yang telah dilaksanakan disekolah oleh guru pada awal pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam bentuk digital. Sehingga, dalam proses pembelajaran guru sudah memulai

memanfaatkan penggunaan media digital sebagai upaya dalam mendukung pembelajaran. Meskipun demikian, upaya tersebut dirasa masih kurang, budaya literasi peserta didik masih tergolong rendah dan minat membaca terhadap cerita rakyat masih perlu ditingkatkan. Salah satu penyebab rendahnya minat literasi peserta didik disebabkan oleh kebiasaan penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari, yang dianggap lebih menarik secara tampilan dan fitur sosial (Habibatulloh, 2023:268). Oleh karena itu, dalam pembelajaran disekolah tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menggabungkan antara unsur digitalisasi dengan kearifan lokal pada materi cerita rakyat. Media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan membaca, serta menanamkan nilai kebudayaan lokal yang terkandung didalam cerita rakyat daerah.

## **2) Tahap Perancangan Media E-Storybook “Sayu Wiwit”**

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, peneliti melanjutkan pada tahapan desain dengan merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain merupakan

proses yang dilakukan untuk membentuk rancangan media yang menyelaraskan antara keindahan, gagasan dan inovasi kreatifitas (Sucipto dkk., 2023:1). Desain media yang dirancang menggunakan model buku digital interaktif yang berwujudkan *E-Storybook* atau buku cerita bergambar, dengan judul “*Sayu Wiwit*”. Pemilihan cerita tersebut berdasarkan cerita rakyat asli Banyuwangi, cerita tersebut menggambarkan perjuangan pahlawan wanita pada zaman Kerajaan Blambangan. Cerita tersebut identik dengan salah satu wilayah yang ada di Banyuwangi yaitu Rowo Bayu, yang sering dianggap menjadi tempat wisata oleh peserta didik.

Cerita rakyat “*Sayu Wiwit*” merupakan hasil pengembangan informasi data wawancara terhadap salah satu sejarawan Banyuwangi yaitu Bapak Aji Ramawidi di Jl. Perangan, Dusun Purangan, Desa Keradenan, Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Kemudian hasil wawancara tersebut dikembangkan menjadi rangkaian cerita “*Sayu Wiwit*” yang berjuang dikawasan Blambangan *Kulon* lan Blambangan *Wetan*. Cerita tersebut didukung dengan tokoh-tokoh

pendukung lainnya seperti Mas Gumuk Jati, Rempeg Jagapati, Surawijaya, Jagalara, Mas Ayu Barakan, Mas Gagak Baneng dan Letnan Visser. Kemudian hasil dari rancangan cerita tersebut dikembangkan pada tahapan desain isi dan tampilan media.

**a) Desain Struktur Isi Media**

Struktur isi dalam media pembelajaran “*E-Storybook Sayu Wiwit*” disusun secara sistematis, supaya memudahkan peserta didik dalam memahami penyajian alur cerita. Struktur media tersebut terdiri dari pembuka, isi dan penutup. Pada bagian pertama yaitu pembuka, berisi mengenai halaman cover yang menggambarkan ilustrasi latar cerita, hingga indikator pembelajaran yang menyesuaikan dengan fase D kelas VII pada aspek membaca.

Bagian inti dalam struktur media ini terletak pada bagian isi yang memuat materi pembelajaran Bahasa Jawa yakni cerita rakyat dan *story* mengenai cerita rakyat yang berjudul “*Sayu Wiwit*”. Penggambaran cerita tersebut dilengkapi dengan ilustrasi penggambaran adegan serta penggunaan fitur interaktif dan audio pendukung. Hal tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam

memahami alur cerita, serta menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengenal dan menanamkan nilai-nilai lokal masyarakat. Bagian ketiga adalah penutup, bagian tersebut berisi informasi dan kegiatan yang dapat mendukung pemahaman peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai karakter.

**Tabel 1. Struktur Isi Media “*E-Storybook Sayu Wiwit*”**

Struktur Media	Bagian Isi Media
Pembuka	Cover dan Identitas Pengembang <i>Atur Pangiring</i> Indikator Pembelajaran
Isi	Materi Cerita Rakyat (Materi Utama) Cerita “ <i>Sayu Wiwit</i> ” (Berbentuk Narasi Cerita, yang disertai fitur interaktif, sound, dan glosarium)
Penutup	Ayo Dolanan (Game Kartu Buka Tutup) Daftar Tokoh dalam cerita <i>Timeline</i> perjuangan berupa video Nilai karakter & Amanat <i>Ayo Gladhen</i> (Ringkasan melalui Website) <i>Kapustakan</i> (Daftar Pustaka)

**b) Desain Tampilan Media**

Tahap desain tampilan media dilaksanakan setelah peneliti menentukan struktur isi yang ada pada media pembelajaran. Desain tampilan media dalam mengembangkan tampilan media “*E-Storybook Sayu Wiwit*”, peneliti dibantu oleh pengembang yang

kemudian hasil gambaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Penggunaan aplikasi *Canva* dalam mendesain media pembelajaran memberikan efisiensi waktu, serta kemudahan penggunaan aplikasi yang fleksibel karena *Canva* memiliki fitur yang dapat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran (Wangi & Bukhori, 2023:3). Sehingga dalam penggunaan aplikasi tersebut, peneliti dapat mengimplementasikan hasil desain struktur yang telah dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan.

Kebutuhan utama dalam mengembangkan media *E-Storybook* “*Sayu Wiwit*” adalah mengembangkan gambar tokoh yang terdapat pada cerita. Dalam mengisahkan suatu cerita karakter tokoh menjadi bagian terpenting dalam memvisualisasikan peran yang memiliki ciri khas tokoh dalam cerita (Zulkarnain, 2026:19). Desain tokoh pada media *E-Storybook* “*Sayu Wiwit*” menyelaraskan dengan karakter dalam cerita, serta dukungan informasi pendukung yang dihasilkan pada saat wawancara. Hasil desain tokoh dan deskripsi singkat ciri khas tokoh dalam media “*E-Storybook*

*Sayu Wiwit*” yang beberapa tergambaran dibawah ini.

**Tabel 2. Desain Tokoh Cerita**

	
Gambar ilustrasi “ <i>Sayu Wiwit</i> ”, yang didesain menggunakan busana sederhana khas masyarakat Banyuwangi dan mencerminkan Zaman perjuangan.	Gambar ilustrasi Mas Gumuk Jati, menggunakan desain busana jaman dahulu dan aksesoris kesatria Kerajaan.
	
Gambar ilustrasi Surawijaya dan Mas Ayu Barakan, yang didesain dengan menggunakan busana sederhana yang mencerminkan perjuangan.	Gambar ilustrasi Rempeg Jagapati, yang didesain dengan menggunakan baju thulik, karena mencerminkan keluarga bangsawan.

Setelah desain tokoh selesai, kegiatan yang dilaksanakan selanjutnya adalah mendesain halaman media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” pada aplikasi *Canva*. Desain halaman cerita tersebut menyesuaikan proporsi tata letak (*layout*). Dalam proses perancangan media, *layout* merupakan kegiatan untuk mengatur dan menyusun elemen-elemen yang dibutuhkan di dalam sebuah desain tertentu sesuai dengan rancangan kebutuhan (Fuad, 2025:242). Susunan penggunaan latar, tokoh, teks cerita, dan fitur

pendukung menyesuaikan dengan proporsi setiap elemen. Bentuk rancangan desain tampilan cerita seperti gambar dibawah ini.

**Gambar 3. Desain Halaman Cerita Rakyat**



### 3) Elemen Pendukung Interaktif

Media pembelajaran interaktif dirancang untuk membantu kegiatan belajar mengajar, untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan (interaksi aktif) peserta didik dalam proses pembelajaran (Yusnan, 2025:39). Media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” menggunakan beberapa platform media interaktif digital seperti *assemblr EDU*, *Heyzine flipbook*, *genially*. Platform tersebut mendukung interaktivitas dan daya tarik peserta didik untuk meningkatkan minat membaca.



**Gambar 4. Tampilan Desain AR**  
Penggunaan elemen

*Augmented Reality (AR)* yang

menggunakan objek dua dimensi atau tiga dimensi mampu memberikan gambaran realistik terhadap peserta didik dalam meningkatkan interaksi, partisipasi, serta memberikan motivasi belajar pada masa perkembangan teknologi (Berlian dkk., 2024:382). Penggunaan platform tersebut menambahkan daya tarik peserta didik, dalam mengimajinasikan gambar yang disertai dengan teks percakapan, sehingga dengan metode *AR* tersebut peserta didik dapat mengeksplor isi cerita dengan model tertentu.



**Gambar 5. Tampilan Pop-Up Gambar**

Penggunaan fitur interaktif selanjutnya adalah fitur *pop-up* yang tersedia didalam [heyzine.com](http://heyzine.com), yang merupakan platform utama dalam mengembangkan media “*E-Storybook Sayu Wiwit*”. Pada media ini *Pop-Up* berisi tiga informasi penting yaitu Peta Wilayah Blambangan, silsilah keluarga “*Sayu Wiwit*”, dan patrem. Informasi tersebut diharapkan mampu mendukung pemahaman cerita agar

peserta didik mengenal sejarah kearifan lokal yang ada di sekitarnya.



**Gambar 6. Tampilan Game Kartu Buka Tutup**

Platform *interacty.me* merupakan situs yang memiliki layanan interaktivitas yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dalam konten tersebut memiliki beberapa model konten yang menarik sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Afandi, 2025:256). Penggunaan platform tersebut, pada media pembelajaran “*E-Storybook Sayu Wiwit*” membantu dalam penyesuaian dalam menyusun game interaktif seperti kartu buka tutup. Game interaktif kartu buka tutup diintegrasikan untuk pemahaman peserta didik dalam memahami unsur intrinsik didalam sebuah cerita “*Sayu Wiwit*”.



**Gambar 7. Tampilan Desain Padlet**

Elemen pendukung interaktif yang terakhir adalah *Padlet* yang dapat diakses melalui <https://padlet.com>. *Padlet* merupakan platform digital yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan ide gagasan melalui teks, grafis, dan video (Apriliana, 2022:595). Pemanfaatan platform tersebut dapat dikembangkan dalam menulis ringkasan peserta didik mengenai cerita rakyat “*Sayu Wiwit*” yang telah dibaca. Penggunaan media interaktif tersebut dapat menambah interaktivitas peserta didik dalam merespon suatu cerita.

Perpaduan penggunaan elemen interaktif mendukung dan membantu menumbuhkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Ali, 2024:2). Penggunaan elemen interaktif sebagai media pendukung dalam media pembelajaran “*E-Storybook Sayu Wiwit*”, disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yang lebih menekankan minat dalam belajar menggunakan media digital. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan elemen interaktif membantu menciptakan

pengalaman belajar yang efektif dan edukatif dengan memanfaatkan teknologi digital (Syarifuddin, 2024:37). Dengan elemen pendukung tersebut, diharapkan media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam aspek membaca sebagai bentuk meningkatkan kualitas pelajar dan pemahaman peserta didik untuk mengenal kearifan lokal sebagai jati diri.

### **C) Pengembangan Media pada Platform Heyzine**

Tahap selanjutnya setelah media selesai disusun melalui aplikasi *Canva*, tahap selanjutnya mengunggah file PDF pada platform <https://heyzine.com>. *Heyzine*

merupakan platform digital dapat mengubah PDF menjadi model flipbook (buku elektronik), yang dapat diakses secara gratis (Puspa, 2024:378). Penggunaan platform tersebut memudahkan guru dalam menyimpan dan membagikan media pembelajaran yang telah dipersiapkan. Dengan menggunakan *Heyzine flipbook* kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, karena media tersebut dapat diakses kapan saja melalui hp, laptop dan

komputer dengan dukungan tampilan pendukung dan interaktivitas (Harmuli, 2025:1180). Pengembangan media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” pada platform tersebut menggunakan fitur suara sebagai *background* yang berisikan dua lagu khas Banyuwangi yaitu Umbul-Umbul Blambangan (Andang CY) dan Sayu Wiwit (Bpk. Supranoto). Elemen yang dirancang sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengeksplor dan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar.



**Gambar 8. Tampilan Platform Heyzine flipbook**

### **B. Kualitas Media Berdasarkan Validasi Ahli terhadap Media**

Validasi ahli terhadap para ahli dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang akan diujicobakan terhadap 32 peserta didik. Pada penelitian ini peneliti melaksanakan validasi kepada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dari hasil penilaian tiga ahli tersebut kemudian dianalisis

berdasarkan persentase dan kategori kelayakan, hal tersebut sesuai dengan tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Persentase Validasi Respon Ahli**

Responden	Persentase	Kategori
Ahli Materi	97%	Sangat Layak
Ahli Media	80%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	93,75%	Sangat Layak

Validasi ahli media terdiri dari empat aspek dengan persentase yaitu tampilan media 82% (sangat layak), desain tampilan 81% (sangat layak), tipografi dan keterbacaan 75% (sangat layak), serta kesesuaian dan kelayakan media 80% (sangat layak). Hasil persentase akhir yakni 80%, sehingga media pembelajaran “*E-Storybook Sayu Wiwit*” termasuk dalam kategori sangat layak.

Validasi ahli materi menunjukkan persentase setiap aspek yakni kesesuaian materi terhadap kurikulum 97,5% (sangat layak), kualitas isi cerita menunjukkan 95,8% (sangat layak), bahasa dan penyajian 95% (sangat layak), serta kesesuaian materi dengan tujuan meningkatkan minat membaca peserta didik menunjukkan persentase 100% (sangat layak). Sehingga, rata-rata tersebut

menunjukkan persentase 97% dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi ahli pembelajaran menunjukkan kualitas isi dan media menghasilkan persentase 92,85% (sangat layak), keterlaksanaan pembelajaran 95% (sangat layak), 93,75% (sangat layak), dampak minat dan keterlibatan peserta didik 93,75% (sangat layak). Rata-rata nilai ahli pembelajaran terhadap media *E-Storybook “Sayu Wiwit”* persentase 93,84% kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat membaca dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini menghasilkan desain dan produk media pembelajaran pada materi cerita rakyat yakni “*E-Storybook Sayu Wiwit*” yang digunakan dalam pembelajaran di kelas VII. Melalui metode pengembangan ADDIE pada tahap pertama. Pada tahap *analysis* (analisis) peneliti dapat mengetahui

kebutuhan peserta didik yang minat literasi masih rendah, pengetahuan lokal yang masih kurang dikembangkan, serta kecenderungan peserta didik terhadap model pembelajaran digital. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik dengan desain media yang akan dirancang. Tahap *design* (desain) peneliti menyusun desain isi dan tampilan sesuai dengan rancangan yang dilengkapi interaktivitas, supaya peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Development* (pengembangan) mengkonversi hasil desain pada platform *Heyzine*. Hasil validasi media terhadap tiga ahli menunjukkan bahwa media “*E-Storybook Sayu Wiwit*” sangat layak, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi cerita rakyat kelas VII, sehingga media tersebut mampu meningkatkan minat literasi peserta didik dan mengenalkan kearifan lokal yang ada di sekitar peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, M. L., & Machsunah, Y. C. (2025). Pengaruh Penerapan

Media Interacty.me Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1Babat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 254-264.

Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6.

Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Apriliana, A. (2022). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Smp Islam Al Kautsar. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 594-603.

Berlian, L., Arfan, F. M., Azzahra, S., Eryulianti, D., & Anggraeni, T. D. (2024). Implementasi Assembler Edu untuk meningkatkan minat belajar

- siswa kelas IX pada materi listrik statis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 381-387.
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Cetakan VI. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Fitriah, L. (2025). *Pengembangan Media E-Story Book Berbasis Canva Terintegrasi Quizalize Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Makna Sila-Sila Pancasila Kelas IV MI Manbaul Ihtidak Bojonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Fuad, F., Harissman, H., Bermana, A. L., & Suryani, R. W. (2025). Perancangan Media Informasi Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Tapa Malenggang. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 234-248.
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 318-325.
- Harmuli, S., & Chan, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Heyzine Pada Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 1178-1184.
- Hibatulloh, S., Sa'adah, N. L., & Marwan, I. (2023). Strategi penumbuhan minat baca remaja melalui modifikasi cerita rakyat. *Journal of Education Research*, 4(1), 267-275.
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5961-5968.
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1-10.
- Nurbaya, Fikri, A., Salong, A., Rifai, M., Tati, A. D. R., Syukur, T. A., Zahro, I. M. F., Suhartono, & Dewi, A. E. R (2024). *Pengantar Pendidikan*. CV. Pustaka Inspirasi Minang.
- Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Puspa, A. T., Sukmanasa, E., & Indriani, R. S. (2024). Pengembangan E-Modul Berbantuan Heyzine Pada Materi Kini Aku Menjadi Lebih Tertib. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 375-385.
- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2022). *Buku ajar pengantar desain komunikasi*

- visual*. Purbalingga: Eureka Media Aksara. *Creative Media Studies*, 1(1), 16-27.
- Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 35-48.
- Wangi, G. S., & Bukhori, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 5(1), 1-15.
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif: konsep dan analisis di sekolah dasar*. Eureka Media Aksara.
- Yustisio, K. P., Paramitha, I. D. A. A., & Indrawan, I. G. B. (2025). Penggunaan Media Digital Untuk Memengaruhi Hasil Literasi Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 1469-1476.
- Zulkarnain, R. R. (2026). Perancangan Desain Karakter Utama Dalam Permainan Video “Singosari Fallen Dynasty” STUDI INDEPENDEN AGATE. *Journal of Design and*