

**STORYBOOK DIGITAL INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL KISAH
MAYADENAWA BERBASIS PENDEKATAN DEEP LEARNING**

Ida Bagus Yoga Swadnyana¹, I Wayan Sujana², Anak Agung Ratih Prabaswari³,
I Komang Agun Diantara⁴, Ni Luh Putu Girad Giriastana⁵

¹⁻⁵Universitas Pendidikan Ganesha

¹ib.yoga.swadnyana@undiksha.ac.id, ²wy.sujana@undiksha.ac.id,

³anak.agung.ratih@stundet.undiksha.ac.id, ⁴agun@student.undiksha.ac.id,

⁵girad@student.undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive digital storybook based on the local wisdom of the Mayadenawa folklore using a deep learning approach, as well as to examine its feasibility and practicality in elementary school learning. The research employed a Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, which consists of ten systematic stages from needs analysis to product dissemination. The participants involved experts in development, instructional design, content, and media, as well as third-grade elementary school students for product trials. Data were collected through questionnaires and analyzed using descriptive quantitative techniques with a Likert scale and Benchmark Reference Assessment (PAP). The results show that the developed media is highly valid, as indicated by expert validation scores of 94% (development), 88.5% (instructional design), 90.6% (content), and 87.1% (media). In addition, the practicality test reaches 95% in both individual and small group trials, indicating very high practicality and positive student responses. These findings indicate that the interactive digital storybook is valid and practical for use in learning. Furthermore, the integration of a deep learning approach enables students to not only understand the story at a surface level but also analyze and relate its values to their daily lives, fostering critical and reflective thinking. Therefore, this media serves as an innovative and meaningful learning tool that enhances student engagement while supporting the preservation of local cultural values.

Keywords: Storybook Digital Interaktif, Mayadenawa, Deep Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan storybook digital interaktif bermuatan kearifan lokal kisah Mayadenawa berbasis pendekatan deep learning serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan pengembangan. Subjek penelitian meliputi ahli rancang bangun, ahli desain pembelajaran, ahli isi, dan ahli media untuk uji validitas, serta siswa kelas III sekolah dasar untuk uji perorangan

dan kelompok kecil. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dengan skala Likert, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi hingga sangat tinggi, dengan persentase ahli rancang bangun sebesar 94%, ahli desain pembelajaran 88,5%, ahli isi 90,6%, dan ahli media 87,1%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 95% pada uji perorangan dan kelompok kecil. Temuan ini menunjukkan bahwa *storybook* digital interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang joyful, mindful, dan meaningful, sekaligus mendukung pelestarian kearifan lokal melalui integrasi teknologi digital dalam pendidikan.

Kata Kunci: *Storybook* Digital Interaktif, Mayadenawa, Deep Learning

A. Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara kaya akan budaya, tercermin dalam beragam tradisi, bahasa daerah, dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun (Admin Gerokgak, 2025). Direktorat Perlindungan Kebudayaan (2024) mencatat terdapat 2.213 objek warisan budaya pada periode 2023–2024. Kekayaan budaya tersebut tidak hanya menjadi identitas bangsa, tetapi juga berperan sebagai sarana edukatif dalam membentuk karakter melalui nilai moral, sosial, dan filosofis yang terkandung dalam cerita rakyat (Putri dkk., 2025).

Bali merupakan salah satu daerah dengan kekayaan budaya yang beragam (Fahrurrozhia & Kurnia,

2024). Cerita rakyat Bali mengandung nilai religius, etika, dan filosofi kehidupan yang erat kaitannya dengan kearifan lokal sehingga penting dimanfaatkan dalam pembelajaran sejak dini (Wulandari dkk., 2024). Selain menanamkan nilai moral, cerita rakyat juga dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah (Simanungkalit dkk., 2025). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, integrasi kearifan lokal menjadi penting untuk memperkuat identitas budaya peserta didik di tengah perkembangan teknologi digital (Annisha, 2024). Namun, keterhubungan anak-anak dengan cerita rakyat cenderung menurun (Putra & Windayani, 2024), sehingga pendidikan perlu mendukung

internalisasi nilai budaya melalui pembelajaran yang bermakna (Ratih dkk., 2025). Salah satu cerita rakyat Bali yang potensial digunakan dalam pembelajaran adalah kisah Mayadenawa yang sarat nilai religius dan moral terkait penegakan *dharma* dan penghindaran *adharma* (Beratha dkk., 2026).

Meskipun demikian, pemanfaatan kisah Mayadenawa dalam pembelajaran masih belum optimal. Cerita rakyat umumnya disajikan secara konvensional melalui teks atau lisan tanpa dukungan media interaktif, sehingga keterlibatan siswa rendah dan pemahaman terhadap nilai cerita belum mendalam. Hasil observasi di SD No. 3 Cangu menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi buku teks dan metode ceramah, sementara pemanfaatan teknologi digital berbasis kearifan lokal masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi cerita rakyat dengan implementasinya dalam pembelajaran.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran melalui *storybook* digital interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar,

audio, animasi, dan aktivitas interaktif (Pasaka dkk., 2022). Penggunaan media digital didukung oleh tingginya penggunaan internet masyarakat Indonesia yang mencapai hampir 80% (Milavandia & Hariyanto, 2024). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *storybook* digital memiliki kualitas valid dan praktis serta mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Alfiansari dkk., 2026; Zakiah, 2025).

Namun, pengembangan *storybook* digital interaktif berbasis pendekatan *deep learning* yang secara khusus mengangkat kisah Mayadenawa masih belum ditemukan. Kadarismanto dan Sari (2025) menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *storybook* digital interaktif berbasis *deep learning* untuk menghadirkan pembelajaran yang *joyful*, *mindful*, dan *meaningful* sehingga peserta didik tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga mampu menganalisis serta mengaitkan nilai-nilai cerita dengan kehidupan sehari-hari secara kritis

dan reflektif. Penelitian ini difokuskan pada rancang bangun media, tingkat kelayakan, dan kepraktisan dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

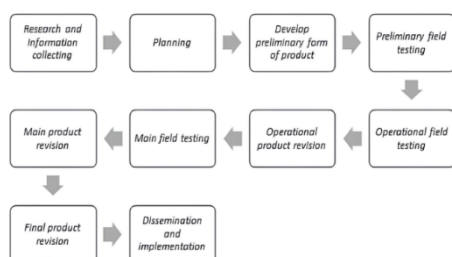
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki kebaruan (*novelty*) sekaligus menguji kelayakannya melalui tahapan yang sistematis (Slamet, 2022; Helaluddin dkk., 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall karena dinilai efektif dalam menghasilkan media *storybook* digital interaktif yang valid, praktis, serta mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik (Zahra & Isdaryanti, 2025; Zuhdi dkk., 2024; Rohmah & Zuniati, 2024). Selain itu, model ini memiliki tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk, sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Subjek penelitian melibatkan ahli rancang bangun, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media untuk tahap validasi produk,

sedangkan uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas III di SD No. 3 Cangu. Prosedur penelitian mengikuti sepuluh tahapan model Borg and Gall.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahapan, yaitu: (1) *research and information collecting*, melalui observasi dan wawancara di SD No. 3 Cangu untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran; (2) *planning*, yaitu merancang konsep *storybook* digital interaktif berbasis kearifan lokal kisah Mayadenawa dan pendekatan *deep learning*; (3) *develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan produk berupa *storybook* digital yang memuat teks, gambar, audio, animasi, dan aktivitas interaktif; (4) *preliminary field testing*, yaitu uji coba terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh masukan awal; (5) *main product revision*, yaitu revisi produk berdasarkan hasil uji coba dan validasi ahli; (6) *main field testing*, yaitu uji coba lebih luas untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media; (7) *operational product revision*, yaitu revisi lanjutan berdasarkan hasil uji coba; (8) *operational field testing*, yaitu uji coba

operasional untuk melihat penggunaan media dalam situasi pembelajaran yang lebih nyata; (9) *final product revision*, yaitu penyempurnaan produk akhir; dan (10) *dissemination and implementation*, yaitu tahap penyebarluasan dan implementasi produk dalam pembelajaran.



Gambar 1. Mekanisme Prosedur Penelitian Tahapan Borg and Gall (Assyauqi, 2020).

Setelah melalui tahapan dalam model Borg and Gall, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan kualitas media.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

Aspek	Indikator	No Butir
Model pengembangan yang digunakan	Keselarasn penggunaan model pengembangan Borg	1

Aspek	Indikator	No Butir
	and Gall dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	
	Ketepatan pertimbangan dalam menentukan pemilihan model pengembangan Borg and Gall	2
Tahapan-tahapan pengembangan	Kesesuaian langkah-langkah pengembangan dengan model Borg and Gall dalam proses pembuatan produk.	3
	Ketepatan penyajian deskripsi atau visualisasi mengenai tahapan pengembangan yang dilaksanakan.	4
Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	Kejelasan tahapan pengembangan berdasarkan landasan model yang digunakan.	5
	Tingkat kepraktisan dalam pelaksanaan proses pengembangan.	6
	Keruntutan tahapan dalam prosedur pengembangan yang dilakukan secara sistematis.	7

Aspek	Indikator	No Butir	Aspek	Indikator	No Butir
Evaluasi Sumatif	Kesesuaian rancangan evaluasi dengan model pengembangan Borg and Gall yang diterapkan.	8		Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	5
	Kejelasan bentuk evaluasi yang dikembangkan dalam proses pengembangan.	9		Kemenarikan materi dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif sehingga mendorong minat membaca siswa.	6
	Ketepatan dalam menentukan subjek uji coba yang dilibatkan pada kegiatan pengembangan	10		Keakuratan materi yang disampaikan dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	7
				Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	8

(Sumber: Suartama, 2016 yang dimodifikasi oleh penulis)

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi

Aspek	Indikator	No Butir	Aspek	Indikator	No Butir
Kurikulum	Keselarasan materi dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif dengan Capaian Pembelajaran.	1		Materi mudah dipahami melalui kegiatan membaca <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	10
	Keselarasan materi dengan Tujuan Pembelajaran.	2		Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.	11
	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran.	3		Materi dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif mendukung peningkatan pengetahuan mengenai Mayadenawa.	12
Materi	Ketepatan isi materi yang disajikan dalam <i>Storybook</i> Interaktif.	4	Tata Bahasa	Penggunaan bahasa dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif sesuai dengan kaidah yang tepat dan konsisten.	13

Aspek	Indikator	No Butir
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	14
	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.	15

(Sumber: Suartama, 2016 yang dimodifikasi oleh penulis)

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

Aspek	Indikator	No Butir
Tujuan	Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran.	1
	Kesesuaian antara tujuan, materi dan evaluasi yang disusun secara runtut.	2
Strategi	Penyampaian materi dilakukan secara sistematis.	3
	Kegiatan pembelajaran mampu memberikan motivasi kepada siswa.	4
	Penyajian materi dikemas secara menarik.	5
Evaluasi	Kejelasan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	6
	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran.	7

(Sumber: Suartama, 2016 yang dimodifikasi oleh penulis)

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	No Butir
Teknis	Kemudahan dalam mengoperasikan media <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	1
	Media <i>Storybook</i> Digital Interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa.	2
	Media <i>Storybook</i> Digital Interaktif dapat digunakan secara berulang oleh siswa.	3
	Kejelasan teks dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	4
	Penyajian <i>Storybook</i> Digital Interaktif mampu meningkatkan minat baca siswa. .	5
	Konsistensi isi materi cerita dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	6
	Kombinasi warna yang digunakan menarik dan serasi.	7
	Keterbacaan teks dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif.	8
	Kesesuaian ilustrasi atau gambar dengan	9

Aspek	Indikator	No Butir
	materi cerita yang disajikan.	
	Ketepatan jenis dan ukuran huruf yang digunakan.	10
	Kesesuaian tokoh dan karakter dalam <i>Storybook</i> Digital Interaktif dengan karakteristik siswa.	11
	Ketepatan penggunaan efek visual (ekspresi, simbol dan sejenisnya).	12
	Kejelasan alur cerita dalam mendukung pengetahuan tentang Kisah <i>Mayadenawa</i>	13
	Tata letak <i>Storybook</i> Digital Interaktif seimbang dan menarik.	14

(Sumber: Suartama, 2016 yang dimodifikasi oleh penulis)

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Indikator	No Butir
Pembelajaran	<i>Storybook</i> Digital Interaktif pembelajaran harus mampu meningkatkan	1

	motivasi belajar siswa.	
	Materi cerita <i>Mayadenawa</i> disajikan dengan contoh yang relevan.	2
Materi	Siswa mampu memahami materi yang disajikan dengan baik.	3
	Materi memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari siswa.	4
Media	Media pembelajaran menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar.	5
	Media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.	6
Evaluasi	Petunjuk pengerjaan soal disajikan dengan jelas.	7
	Soal sesuai dengan materi pembelajaran.	8
	Proporsi soal seimbang dengan materi.	9
	Petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami.	10

(Sumber: Suartama, 2016 yang dimodifikasi oleh penulis)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengolah data yang diperoleh dari kuesioner/angket terkait media *storybook* digital interaktif kisah Mayadenawa kepada ahli rancang bangun, ahli isi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta siswa pada tahap uji perorangan dan uji kelompok kecil. Respon yang diperoleh diukur menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian.

Tabel 6 Kategori Penilaian Skala Likert

Aspek	Keterangan
Skor 5	Sangat Setuju
Skor 4	Setuju
Skor 3	Cukup Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Selanjutnya, persentase yang diperoleh dikonversikan ke dalam kategori penilaian menggunakan Pedoman Acuan Patokan (PAP) skala 5 untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 7 Kriteria Kelayakan Dari Ahli Rancang Bangun, Ahli Isi, Ahli Desain, Ahli Media Dan Siswa

Persentase	Nilai Huruf	Keterangan
90 – 100	A	Sangat Tinggi
80 – 89	B	Tinggi
65 – 79	C	Sedang
55 – 64	D	Rendah
0 – 54	E	Sangat Rendah

(Sumber: Agung, 2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *storybook* digital interaktif bermuatan kearifan lokal kisah Mayadenawa berbasis pendekatan *deep learning*. Setelah proses pengembangan selesai, berikut hasil uji validitas media disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8 Hasil Uji Validitas Media

Subjek Ahli	Persentase	Keterangan
Ahli Rancang Bangun	94%	Sangat Tinggi
Ahli Desain Pembelajaran	88,5%	Tinggi
Ahli Isi/Materi	90,6%	Sangat Tinggi
Ahli Media Pembelajaran	87,1%	Tinggi

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan media diperoleh melalui uji

perorangan dan uji kelompok kecil yang disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Kepraktisan Media

Jenis Uji	Persentase	Keterangan
(1)	(2)	(3)
Uji Perorangan dan Kelompok Kecil	95%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran sehingga mampu menjawab permasalahan belum optimalnya pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pembelajaran (Safitri dkk., 2023). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori tinggi hingga sangat tinggi dari seluruh ahli, dengan persentase tertinggi pada aspek rancang bangun sebesar 94% dan isi/materi sebesar 90,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria dari segi tampilan, isi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, aspek desain pembelajaran memperoleh persentase 88,5% dan aspek media 87,1% dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa media dirancang secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini memperkuat

bahwa media digital interaktif yang dirancang secara tepat dapat mendukung kualitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Ulfha dkk., 2025). Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian Ali dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil uji perorangan dan kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Tingginya tingkat kepraktisan ini mengindikasikan bahwa *storybook* digital interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini didukung oleh karakteristik media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, visual, dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret anak (Maharani dkk., 2025).

Lebih lanjut, penggunaan media ini mendukung penerapan pendekatan *deep learning*, di mana peserta didik tidak hanya memahami isi cerita secara permukaan, tetapi juga mampu menganalisis dan mengaitkan nilai-nilai dalam kisah Mayadenawa dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini mendorong pembelajaran yang *joyful*, *mindful*, dan *meaningful*, sehingga peserta didik lebih aktif, reflektif, dan kritis dalam memahami materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kadarismanto dan Sari (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *deep learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas peserta didik.

Keunikan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media digital interaktif dengan kearifan lokal Bali melalui kisah Mayadenawa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung mengembangkan media digital atau kearifan lokal secara terpisah, penelitian ini menggabungkan keduanya dalam satu inovasi pembelajaran yang utuh. Pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan

identitas budaya peserta didik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Wati & Widiana, 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga membuka peluang pelestarian budaya lokal secara lebih luas di era globalisasi (Wiryatami dkk., 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *storybook* digital interaktif berbasis kearifan lokal dan pendekatan *deep learning* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan internalisasi nilai-nilai budaya pada peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini masih terbatas pada uji coba skala kecil, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media pada skala yang lebih luas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan *storybook* digital interaktif bermuatan kearifan lokal kisah Mayadenawa berbasis pendekatan *deep learning* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji validitas dan kelayakan oleh para ahli yang berada pada kategori tinggi sangat tinggi, hingga memperoleh respons sangat positif dari peserta didik. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian yang interaktif dan menarik, sekaligus memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna. Penerapan pendekatan *deep learning* juga mendorong peserta didik tidak hanya memahami isi cerita, tetapi mampu menganalisis dan mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah Mayadenawa dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan mendukung pelestarian kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin Gerokgak. (2025, Februari 25). *Keanekaragaman budaya Indonesia: Warisan yang harus dijaga*. Kecamatan Gerokgak. <https://gerokgak.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/73-keanekaragaman-budaya-indonesia-warisan-yang-harus-dijaga>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan (Edisi ke-5)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alfiansari, A., Nurfadhilah, F. A., Ishartomo, F., Juhaevah, F., Jannah, Y. M., & Putri, R. A. (2026). *AI-Storylit: Interactive*

- Digital Storybook Sebagai Media Literasi Visual Berbasis Kecerdasan Buatan Di Sekolah. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*. 14(1), 62–77. <https://doi.org/10.25299/geram.2026.27317>
- Annisha, D. (2024). Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Proses Pembelajaran pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2108–2115. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>
- Assyauqi, M. I. (2020). *MODEL PENGEMBANGAN BORG AND GALL*.
- Beratha, N. L. S., Pratiwi, D. P. E., & Laksmi, N. K. P. A. (2026). Myth as Ritual Foundation: A Semiotic Analysis of the Mayadenawa Narrative in Balinese Religious Practice. *Jurnal Kajian Bali*, 16(1), 203–225. <https://doi.org/10.24843/JKB.2026.v16.i01.p08>
- Direktorat Jenderal Perlindungan Kebudayaan dan Tradisi. 2024. *Catra Budaya. Volume 4*. [e-book]. Jakarta: Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/32527/1/CATRA%20BUDAYA%202024.pdf>
- Fahrurrozhi, A., & Kurnia, H. (2024). Memahami Kekayaan Budaya dan Tradisi Suku Bali di Pulau Dewata yang Menakjubkan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 39-50. <https://doi.org/10.61476/6635j851>
- Helaluddin, M. P., Tulak, H., Rante, S. V. N., & ST, M. P. (2020). *Penelitian & Pengembangan*.
- Imran, F. (2024). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Upaya Pelestarian Bahasa Daerah pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 3(2).
- Kadarismanto & Sari, K. P. (2025). Konsep deep learning sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas. *Pedagogia: Jurnal Keguruan dan Pendidikan*, 1(2), 11–19. <https://doi.org/10.010125/dweh6m45>
- Maharani, R. A. ., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan

- Storybook Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2735–2742.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3484>
- Milavandia, V. A., & Hariyanto, D. (2024). Perubahan minat baca mahasiswa dari media konvensional ke media digital. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik (JISIP)*, 13(1), 51-61.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan storybook digital sebagai media pembelajaran anak berbentuk game edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214-226.
- Putra, K. T. H., & Windayani, N. L. I. (2024). Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pembelajaran Budaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Widya Dana: Jurnal Penelitian Ilmu Agama dan Kebudayaan*. 2(2).
<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyadana>
- Putri, A., Faridah, F., & Dalimunthe, W. V. P. (2025). Cerita Rakyat sebagai Media Pengenalan Sastra terhadap Peningkatan Keterampilan Berkisah pada Anak. *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. 13(1).
<https://doi.org/10.23960/Kata>
- Ratih, D., Sondarika, W., Suryana, A., Ramdani, D., & Melindawati, M. (2025). Revitalisasi Nilai-Nilai Budaya : Memperkuat Jati Diri dan Ketahanan Budaya Lokal Melalui e-book Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Ciamis. *JURNAL KETAHANAN NASIONAL*, 31(1), 19–42.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22146/jkn.101999>
- Rohmah, K. N. R., & Zuniati, M. (2024). Developing Picture Story Book for Reading Comprehension Activity at Junior High School. *Bulletin of English Language Teaching in Higher Education*, 1(1), 32-47.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dewi, D. M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan Media pembelajaran*. Mifandi Mandiri Digital.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

- Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalajogo Malang, 66.
- Simanungkalit, K. E., Simanjuntak, B., Sinaga, S. H., & Panggabean, L. (2025). Integrasi Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Tinjauan Sistematis Literatur terhadap Peningkatan Nilai Budaya dan Identitas Lokal. *Sebasia: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 238-257.
- Suartama, K. (2016). *Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*.
- Ulfha, M., Sumarni, W., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis: Pengembangan Storybook dalam Pembelajaran Sekolah Dasar (2019-2024). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3 Agustus), 5369-5380.
- Wati, L. S. D., & Widiana, I. W. (2024). Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(4).
- Wiryatami, N. K. D., Wahyuni, N. K. S., & Ruma, N. W. S. M. (2025). Ajeg Bali Di Era Globalisasi: Pelestarian Seni Dan Budaya Melalui Partisipasi Aktif Generasi Muda Dengan Memanfaatkan Teknologi Digital. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 5.
- Wulandari, I. G. A. A., Agetania, N. L. P., & Rukmana, G. W. (2024, December). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Pembelajaran Berbasis Cerita Rakyat Bali Sebagai Upaya Pengembangan Sikap Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. 9(1), 219-226.
- Zahra, F. F., & Isdaryanti, B. (2025). E-Storybook Media with Problem-Based Learning Model Enhances Learning Outcomes on Human Respiratory Topic. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 528–538. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10677>
- Zakiah, L. Utami, N. C., Yunus, M. Lumbantoruan, H. H. T. & Handari, M. C. A. (2025). Digital Storybook sebagai Inovasi Media Literasi Budaya dalam Meningkatkan

Awareness terhadap
Pelestarian Budaya Betawi di
TBM Rumah Baca Zhafa.
*Jurnal Pengabdian Masyarakat
dan Riset Pendidikan*, 4(2),
7626–7632.

[https://doi.org/10.31004/jerkin.
v4i2.2830](https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2830)

Zuhdi, A., & Setyo Marandy, Y. (2024).
Development Of Picture Story
Books As a Media for
Increasing Students' Creativity
Based On Character
Education. *ZAHRA: Research
And Thought Elmentary School
Of Islam Journal*, 5(1), 106–
120.