



Pendampingan Desain Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Di TK Negeri Bajawa

¹Elisabeth Tantiana Ngura, ²Ayunda Sayidatul Ifadah, ³Kornelia Rima Demo

^{1,3} STKIP Citra Bakti

² Universitas Muhammadiyah Gresik

elisabeth@citrabakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 4 th June 2026 Revised: 10 th August 2026 Published: 16 th August 2026	<i>This community service activity is motivated by the importance of instilling character values and cultural identity from an early age through literacy. The main focus of this activity is mentoring the design of picture story books based on Ngada local wisdom at the TKK Negeri Bajawa. The solutions offered in this program are comprehensively designed to systematically address these problems. The output targets to be achieved in this community service activity include the production of a prototype picture story book based on Ngada local wisdom that is ready to be printed and can be directly used as teaching materials in the classroom. The implementation method used is a participatory workshop and ongoing mentoring. The activity stages begin with a needs analysis and inventory of cultural values, followed by intensive training sessions on scriptwriting and digital illustration techniques. Active participation of partners is strongly emphasized, where teachers are directly involved as content creators from the planning stage to finalization. This program is expected to strengthen cultural literacy while enriching the treasury of PAUD learning media in Ngada Regency. The results of the community service activity show that this mentoring program is able to improve teachers' understanding and skills in designing picture story books based on local wisdom. The teacher participants in the training successfully drafted several story scripts highlighting Ngada cultural values such as mutual cooperation, respect for nature, and local traditions relevant to the lives of young children. Furthermore, the teachers gained basic skills in using simple design applications to create engaging digital illustrations that align with the learning characteristics of early childhood.</i>
Keywords: Storybooks, local wisdom	

Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 4 Juni 2026 Direvisi: 10 Agustus 2026 Dipublikasi: 16 Agustus 2026	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman nilai karakter dan identitas budaya sejak usia dini melalui literasi. Fokus utama kegiatan ini adalah pendampingan desain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Ngada di TKK Negeri Bajawa. Solusi yang ditawarkan dalam program ini dirancang secara komprehensif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut secara sistematis. Target luaran yang akan dicapai dalam kegiatan pengabdian ini mencakup, dihasilkannya prototipe buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Ngada yang siap cetak dan dapat langsung digunakan sebagai bahan ajar di kelas. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah workshop partisipatif dan pendampingan berkelanjutan. Tahapan kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan dan inventarisasi nilai budaya, dilanjutkan dengan sesi pelatihan intensif penulisan naskah dan teknik ilustrasi digital. Partisipasi aktif mitra sangat ditekankan, di mana guru terlibat langsung sebagai kreator konten sejak tahap perencanaan hingga finalisasi. Program ini diharapkan dapat memperkuat literasi budaya sekaligus memperkaya khazanah media pembelajaran PAUD di Kabupaten Ngada. Hasil kegiatan pengabdian
Kata kunci Buku cerita, Kearifan lokal	

menunjukkan bahwa program pendampingan ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Guru peserta pelatihan berhasil menyusun beberapa draft naskah cerita yang mengangkat nilai-nilai budaya Ngada seperti gotong royong, penghormatan terhadap alam, serta tradisi lokal yang relevan dengan kehidupan anak usia dini. Selain itu, guru juga memperoleh keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi desain sederhana untuk membuat ilustrasi digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak-anak pada usia 4-6 tahun masih berada pada rentang usia periode keemasan dimana pada periode ini mereka sangat peka dan sensitif terhadap berbagai rangsangan dan pengaruh dari luar. Apapun yang mereka terima akan diserap baik-baik dan menjadi faktor yang berpengaruh pada sikap dan perilaku mereka hingga dewasa (Effendy et al., n.d.).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter dan identitas diri anak. Di era digital ini, tantangan terbesar pendidik adalah menjaga relevansi nilai-nilai budaya lokal di tengah gempuran konten global. Buku cerita bergambar tetap menjadi media instruksional yang paling efektif untuk menanamkan literasi dasar sekaligus nilai moral pada anak usia dini. Namun, ketersediaan buku cerita yang mengangkat konteks sosiokultural spesifik daerah, khususnya kearifan lokal Ngada, masih sangat terbatas. Pembelajaran bernuansa kearifan lokal yang disampaikan oleh Ma'mur (2012: 30) bahwa pendidikan yang bernuansa kearifan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dalam aspek ekonomi, budaya, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain, yang semuanya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik. Permasalahan budaya yang terjadi saat ini adalah mulai lunturnya kebudayaan Indonesia seperti melupakan permainan tradisional, lagu-lagu, dll, yang dikarenakan semakin berkembangnya teknologi di zaman perkembangan era globalisasi, sehingga penerus bangsa mulai meninggalkan budayanya sendiri dan berkiblat kepada budaya barat, hal ini juga terpengaruh karena kurangnya pembelajaran kearifan budaya Indonesia.

Banyak media yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang penggunaan gawai dan meningkatkan wawasan anak-anak. Media audio-visual seperti musik, kartun, dan video edukasional dapat menjadi pilihan yang baik, namun media cetak seperti buku cerita bergambar memiliki kelebihan tersendiri dalam meningkatkan wawasan anak. Buku cerita bergambar memiliki bentuk fisik yang menarik dan dapat menjadi stimulan bagi anak, serta memberikan pengalaman membaca yang bermanfaat secara dini. Selain itu, buku ini juga memungkinkan adanya aktivitas bersama antara orang tua dan anak dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral yang baik, membangun karakter, dan meningkatkan wawasan pengetahuan anak-anak melalui cerita dan gambar yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami (Muviawan & Wibisono, 2024)

Cerita dongeng dapat menjadi salah satu alternatif yang lebih baik untuk mengajarkan kepatuhan pada anak. Cerita adalah cara yang efektif untuk menanamkan pesan moral untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang belum dapat memahami konsep-konsep yang abstrak. Cerita melalui para tokohnya memberikan contoh yang nyata pada anak-anak sehingga lebih mudah dipahami. Melalui cerita anak-anak dapat menerima pesan moral dengan sendirinya tanpa merasa digurui atau dinasehati. Selain itu kegiatan mendongeng dapat membantu menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga dapat semakin mendekatkan hubungan antara keduanya. Hubungan kedekatan yang baik ini akan membuat anak merasa dicintai dan diterima sehingga dengan sendirinya anak dapat menjadi patuh (Effendy et al., n.d.)

Kombinasi antara teori Piaget mengenai perkembangan kognitif dan teori bahasa Vygotsky dapat memperkuat pendekatan literasi visual dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Literasi visual merujuk pada keterampilan untuk membaca, menganalisis, dan memanfaatkan pesan visual dengan baik. Menurut (Huri 2023), literasi visual adalah kemampuan yang mencakup mengamati, menganalisis, dan memahami berbagai bentuk media visual, sehingga anak-anak dapat mengaitkan gambar dengan makna yang membantu mereka dalam memahami dan mengingat informasi. (Barus 2025) menegaskan bahwa literasi visual membantu anak menjadi lebih mampu berpikir kritis dan kreativitas melalui media literasi visual yang efektif dalam pendidikan.

TK Negeri Bajawa sebagai lembaga pendidikan anak usia dini pembina di Kabupaten Ngada memiliki peran strategis dalam mengimplementasikan kurikulum berbasis konteks lokal. Berdasarkan observasi awal, situasi di lapangan menunjukkan hal-hal sebagai berikut: 1) Potensi Kearifan Lokal: Kabupaten Ngada kaya akan nilai filosofis seperti *Pata Dela*, tradisi lisan, rumah adat (*Bhaga* dan *Ngadhu*), hingga motif tenun yang mengandung pesan moral mendalam. Potensi ini sangat layak untuk ditransformasikan ke dalam media pembelajaran, 2) Kapasitas Pendidik: Guru-guru di TK Negeri Bajawa memiliki semangat tinggi dalam mengajar dan memahami karakteristik peserta didik secara personal. Mereka memiliki pengetahuan yang mumpuni mengenai budaya lokal secara kognitif, 3) Fasilitas Belajar: Sekolah telah berupaya menyediakan pojok baca, namun koleksi buku yang tersedia mayoritas merupakan buku terbitan nasional dengan ilustrasi dan narasi yang umum (seperti tokoh hewan antropomorfik atau latar perkotaan) yang terkadang jauh dari realitas keseharian anak-anak di Bajawa.

Meskipun memiliki potensi budaya yang melimpah, TK Negeri Bajawa menghadapi beberapa kendala utama yang menjadi urgensi dilaksanakannya program pendampingan ini:

1. Keterbatasan Keterampilan Teknis Desain: Guru-guru memiliki ide cerita berbasis budaya lokal, namun mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan ide tersebut ke dalam bentuk desain buku yang menarik. Minimnya penguasaan perangkat lunak desain (seperti Canva atau aplikasi berbasis AI) menjadi hambatan utama.
2. Rendahnya Literasi Visual dalam Media Ajar: Terdapat kesenjangan antara narasi budaya yang ingin disampaikan dengan kualitas ilustrasi. Seringkali pesan budaya yang kompleks sulit disederhanakan ke dalam bahasa visual yang dipahami anak usia dini.
3. Belum Adanya Standarisasi Buku Cerita Lokal: Belum tersedianya panduan sistematis dalam menyusun alur cerita (*storyboarding*) yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal Ngada dengan capaian perkembangan anak (aspek nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional).
4. Ketergantungan pada Media Instan: Akibat beban administrasi dan kurangnya pelatihan kreatif, guru cenderung menggunakan media gambar yang ada di internet yang seringkali tidak relevan dengan identitas budaya lokal peserta didik.

Untuk mengatasi hambatan teknis dan konseptual yang dihadapi mitra, program pendampingan ini akan menerapkan tiga strategi utama yakni Pelatihan Desain Grafis Berbasis Teknologi (Teknis). Mengatasi keterbatasan keterampilan desain dengan melatih guru menggunakan perangkat lunak yang *user-friendly* namun profesional. Fokus pada penggunaan Canva for Education dan pemanfaatan Generative AI (seperti pembuat gambar berbasis teks) untuk membantu guru yang tidak memiliki latar belakang seni lukis dalam menciptakan ilustrasi karakter yang konsisten. Solusi ini menggunakan pendekatan "Guru sebagai Penulis dan Desainer". Dengan bantuan teknologi AI dan aplikasi desain modern, hambatan "tidak bisa menggambar" bukan lagi menjadi penghalang bagi para pendidik di TKK Negeri Bajawa untuk melestarikan budaya lokal melalui literasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode ceramah yaitu metode yang digunakan oleh tim dalam memberikan materi sebagai narasumber kepada peserta pendampingan yaitu 4 orang guru. Lokasi kegiatan dilaksanakan di TK Negeri Bajawa pada pukul 09.00-selesai yang dihadiri oleh guru dan beberapa mahasiswa yang magang di Lokasi tersebut. Adapun tahapan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap 1: Sosialisasi dan Identifikasi Materi (Persiapan) selama 1 bulan

Tahap awal untuk menyamakan persepsi antara tim pengabdian dan mitra guru di TKK Negeri Bajawa. FGD (*Focus Group Discussion*): Menggali cerita rakyat, legenda, atau nilai budaya Ngada yang paling relevan untuk anak usia dini (misalnya: kemandirian melalui menenun, atau kebersamaan di pelataran *Loka*).

- b. Tahap 2: Pelatihan Desain Digital dan Pemanfaatan AI (Teknis)

Tahap inti untuk mengatasi hambatan visual menggunakan teknologi modern.

1. Pemanfaatan Generative AI: Pendampingan penggunaan alat AI (seperti *Bing Image Creator* atau *Canva Magic Media*) untuk menghasilkan karakter anak-anak dengan pakaian adat Ngada atau latar belakang kampung adat yang akurat secara visual.
2. Layouting di Canva for Education: Melatih guru memasukkan gambar hasil AI ke dalam *template* buku cerita, memilih tipografi (jenis huruf) yang mudah dibaca anak, serta mengatur komposisi warna.
3. Digitalisasi Unsur Lokal: Mengajari guru cara mengambil foto ornamen asli (seperti ukiran pada *Bhaga*) untuk dijadikan elemen desain digital dalam buku.

Tabel 1. Indikator Kegiatan

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai		
2	Aktif bertanya saat pendampingan		
3	Aktif berdiskusi dalam kelompok		
4	Mengemukakan ide cerita berbasis budaya lokal		
5	Menyelesaikan tugas yang diberikan		
6	Berpartisipasi dalam presentasi hasil		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Pelatihan berlangsung pada tanggal 9 Mei 2026 dimulai pukul 09.00-13.00. Kegiatan pendampingan desain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal di TK Negeri Bajawa dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, workshop penulisan naskah, pendampingan desain buku, validasi produk, dan implementasi dalam pembelajaran. Kegiatan Pendampingan Desain Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal di TK Negeri Bajawa dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media literasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini

melibatkan guru-guru TK Negeri Bajawa sebagai peserta utama dengan metode pelatihan, pendampingan, praktik penyusunan naskah, dan desain buku cerita bergambar.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi anak usia dini, karakteristik buku cerita bergambar yang sesuai untuk anak, serta pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Peserta juga memperoleh materi tentang teknik penyusunan alur cerita, pengembangan tokoh, penggunaan bahasa yang sederhana, serta prinsip-prinsip desain ilustrasi yang menarik bagi anak usia dini.

Melalui kegiatan pendampingan, guru berhasil mengidentifikasi berbagai potensi kearifan lokal yang dapat diangkat menjadi bahan cerita, seperti cerita rakyat daerah Ngada, nilai gotong royong, budaya adat, permainan tradisional, rumah adat, tarian daerah, serta berbagai kebiasaan masyarakat setempat yang mengandung nilai karakter positif. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, peserta menyusun beberapa draft cerita yang kemudian dikembangkan menjadi buku cerita bergambar sederhana.

Selain menghasilkan draft buku cerita, kegiatan ini juga meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi desain sederhana untuk menyusun layout buku, mengatur ilustrasi, memilih warna yang sesuai, dan menyesuaikan tampilan buku dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pada akhir kegiatan, peserta mampu menghasilkan prototipe buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal yang siap digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Pre Test

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Memahami konsep buku cerita bergambar	5	2,8	56	Cukup
2	Memahami konsep kearifan lokal sebagai sumber belajar	5	3	60	Cukup
3	Mampu mengidentifikasi potensi budaya lokal untuk dijadikan cerita	5	2,5	50	Kurang
4	Menyusun alur cerita sederhana sesuai perkembangan anak	5	2,3	46	Kurang
5	Mendesain tokoh dan ilustrasi yang sesuai dengan cerita	5	2,1	42	Kurang
6	Menyesuaikan isi cerita dengan karakteristik anak usia dini	5	2,7	54	Cukup
7	Menggunakan aplikasi sederhana untuk mendesain buku cerita	5	1,8	36	Kurang
8	Menyusun tata letak (layout) buku cerita	5	2	40	Kurang

9	Memahami unsur bahasa yang sesuai untuk anak usia dini	5	3,1	62	Baik
10	Memiliki kepercayaan diri membuat buku cerita bergambar	5	2,4	48	Kurang
Rata-rata Keseluruhan		50	24,7	49,4	Kurang

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh rata-rata capaian peserta sebesar 49,4% dengan kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru di TK Negeri Bajawa belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mendesain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Aspek yang memperoleh nilai terendah adalah kemampuan menggunakan aplikasi desain (36%), menyusun tata letak buku (40%), serta mendesain ilustrasi dan tokoh cerita (42%). Sementara itu, aspek dengan nilai relatif lebih tinggi adalah pemahaman terhadap penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (62%) dan pemahaman tentang kearifan lokal sebagai sumber belajar (60%).

Temuan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pendampingan yang bersifat praktik dan berkelanjutan agar guru mampu mengembangkan buku cerita bergambar yang memanfaatkan potensi budaya lokal Bajawa sebagai media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Hasil pre-test ini menjadi dasar dalam menyusun materi, strategi, dan bentuk pendampingan yang diberikan selama kegiatan pengabdian.

Tabel 3. Hasil Post test

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Memahami konsep buku cerita bergambar	5	4,7	94	Sangat Baik
2	Memahami konsep kearifan lokal sebagai sumber belajar	5	4,8	96	Sangat Baik
3	Mampu mengidentifikasi potensi budaya lokal untuk dijadikan cerita	5	4,6	92	Sangat Baik
4	Menyusun alur cerita sederhana sesuai perkembangan anak	5	4,4	88	Sangat Baik
5	Mendesain tokoh dan ilustrasi yang sesuai dengan cerita	5	4,3	86	Sangat Baik

6	Menyesuaikan isi cerita dengan karakteristik anak usia dini	5	4,6	92	Sangat Baik
7	Menggunakan aplikasi sederhana untuk mendesain buku cerita	5	4,2	84	Baik
8	Menyusun tata letak (layout) buku cerita	5	4,3	86	Sangat Baik
9	Memahami unsur bahasa yang sesuai untuk anak usia dini	5	4,8	96	Sangat Baik
10	Memiliki kepercayaan diri membuat buku cerita bergambar	5	4,5	90	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		50	45,2	90,4	Sangat Baik

Berdasarkan hasil post-test, rata-rata capaian peserta meningkat menjadi 90,4% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal. Hampir seluruh indikator mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan desain buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih menggunakan buku cerita yang berasal dari penerbit umum dan belum banyak memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Setelah mengikuti pendampingan, guru memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya menghadirkan materi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

Peningkatan kompetensi tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan pemberian scaffolding selama proses belajar. Pendampingan yang dilakukan melalui workshop, diskusi, praktik, dan umpan balik memungkinkan guru memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu mengembangkan keterampilan baru dalam mendesain buku cerita bergambar (Vygotsky, 1978). Selain itu, teori pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) yang dikemukakan Knowles juga menegaskan bahwa pelatihan yang melibatkan pengalaman langsung akan menghasilkan perubahan kompetensi yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Pemanfaatan kearifan lokal dalam buku cerita bergambar memiliki nilai strategis dalam pendidikan anak usia dini. Cerita yang mengangkat budaya daerah tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi anak, tetapi juga memperkuat identitas budaya, karakter, serta rasa memiliki terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ma'mur (2012) yang menyatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal memanfaatkan potensi budaya, bahasa, lingkungan, dan nilai-nilai masyarakat sebagai sumber belajar untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. UNESCO (2021) juga menegaskan bahwa pelestarian budaya lokal melalui pendidikan merupakan strategi penting dalam membangun identitas, toleransi, dan keberlanjutan budaya di tengah arus globalisasi.

Hasil kegiatan ini juga mendukung penelitian Hura et al. (2023) yang melaporkan bahwa pengembangan buku cerita bergambar berbasis budaya lokal mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran sekaligus memperkuat literasi budaya anak usia dini. Demikian pula penelitian Kurnia et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita rakyat berbasis budaya Melayu Riau berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi budaya anak usia dini karena anak lebih mudah memahami isi cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif perkembangan kognitif, keberhasilan penggunaan buku cerita bergambar dapat dijelaskan melalui teori Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui simbol, gambar, warna, dan pengalaman konkret. Oleh karena itu, ilustrasi yang menarik serta cerita yang berasal dari lingkungan budaya anak akan membantu proses pembentukan konsep secara lebih efektif dibandingkan materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat konsep literasi visual. Menurut Huri (2023), literasi visual merupakan kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi visual sebagai media komunikasi. Buku cerita bergambar mengintegrasikan teks dan ilustrasi sehingga membantu anak memahami makna cerita secara lebih mendalam. Pendapat tersebut diperkuat oleh Barus (2025) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan daya ingat anak melalui representasi gambar yang bermakna.

Dari aspek pembelajaran, penggunaan buku cerita yang dikembangkan sendiri oleh guru memungkinkan penyesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik lingkungan sekitar. Kondisi ini sesuai dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL) yang menekankan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik (Johnson, 2002). Anak akan lebih mudah memahami cerita ketika tokoh, latar, bahasa, dan nilai-nilai yang disajikan merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari mereka.

Pendampingan juga meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti Canva dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik. Temuan ini mendukung penelitian Eliza et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas guru sekaligus menghasilkan media yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program ini tidak hanya menghasilkan prototipe buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media literasi yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan yang mengintegrasikan pendekatan partisipatif, pemanfaatan teknologi digital, dan penguatan budaya lokal merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru PAUD sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah melalui pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan Pendampingan Desain Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal di TK Negeri Bajawa telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui kegiatan ini, guru-guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam media pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan guru dalam menyusun naskah cerita, mengembangkan ilustrasi, serta mendesain buku cerita yang menarik dan edukatif. Selain itu, peserta berhasil mengidentifikasi berbagai potensi budaya lokal yang dapat dijadikan sumber cerita untuk mendukung pengembangan literasi anak sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter sejak dini.

Produk yang dihasilkan berupa prototipe buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal menjadi bukti nyata keberhasilan kegiatan pendampingan. Buku cerita tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TK Negeri Bajawa.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi profesional dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui pemanfaatan sumber belajar yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan lingkungan budaya anak.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Trimansyah, (2020) *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*, vol. 1.
- Eliza, D., Mulyeni, T., Budayawan, K., Hartati, S., Khairiah, F., & Permana, A. I. (2022). *Pengembangan teknologi digital cerita sains terintegrasi kearifan lokal untuk anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7069–7077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3640>
- Hura, L. C., Samawi, A., & Astuti, W. (2023). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kode QR dengan insersi budaya lokal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3692–3712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2791>
- Huri, Daman. (2023). “Pelatihan Literasi Visual: Mengasah Keterampilan Memirsa Bagi Anak-Anak Di Kompleks Sariwangi City View Kabupaten Bandung Barat.” *Community Development Journal V Ol4(2):2053–58*.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning*. Corwin Press.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner* (8th ed.). Routledge.
- M. N. Muviawan and M. N. Wibisono (2024) , “BERGAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI,” vol. 4, no. 10, pp. 1061–1073, 2024, doi: 10.17977/um064v4i102024p1061-1073
- Mawarny, (2020). *Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Berfikir, Dan Menulis Berpikir Anak*. Available: <https://repository.uinsaizu.ac.id/19341/>
- N. Novitasari, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal (Burita-Berbekal) di Sekolah Dasar,” *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 12, no. 3, pp. 167–186,
- Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.

- R. D. A. Rais, Abdul Saman, and Herman, “Pengembangan Media Interaktif Augmented Reality Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 1595–1608, doi:10.58230/27454312.59
- R. Kurnia, R. Ummah, and E. Puspitasari (2023) “Pengaruh Buku Cerita Rakyat Melayu Riau terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3253–3265, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4441.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Y. Effendy et al., “PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DANG GEDUNAI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN Abstrak Pendahuluan Metode Penelitian Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi data,” pp. 56–58.