



## Systematic Literature Review (SLR): Analisis Keterampilan Membaca Melalui Legenda Asal – Usul Kota Kudus pada Siswa Sekolah Dasar

Tsabita Hanun Mumtaza P<sup>1\*</sup>, Anka Putri Cahyaningtias<sup>2</sup>, Marwah Azzahra Diani<sup>3</sup>,  
Luthfa Nugraheni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muria Kudus, Indonesia

Alamat: Universitas Muria Kudus. Jl. Lingkar Utara UMK, Gondangmanis, Bae, Kudus - 59327 Jawa Tengah - Indonesia.

Korespondensi penulis: [202433027@std.umk.ac.id](mailto:202433027@std.umk.ac.id)

**Abstract.** *This study examines the effectiveness of using the local legend “The Origins of Kudus City” as a learning medium to improve reading skills in elementary school students. This legend was chosen for its three unique features: first, it contains the historical narrative of Sunan Kudus, rich in Islamic-Javanese acculturation values; second, it has strong geographical relevance to students’ daily lives in Kudus; third, it presents potential for character visualization and cultural settings that are engaging for early-age readers. The study aims to analyze the influence of local legends on students’ reading development. A Systematic Literature Review (SLR) was conducted by analyzing seven relevant articles sourced from academic databases such as Google Scholar, DOAJ, and Scopus. The inclusion criteria focused on reading skills, elementary school students, learning media, and the legend of Kudus City. The results indicate that illustrated storybooks based on local legends can significantly enhance reading comprehension, increase student motivation, and encourage active classroom participation. Additionally, this learning media enables the integration of local cultural values into the educational process, making learning more contextual and meaningful. Thus, illustrated storybooks based on the legend of “The Origins of Kudus City” are proven effective as an innovative learning tool that not only strengthens reading skills but also preserves local wisdom in elementary education.*

**Keywords:** *reading skills, local legends, basic education, learning media, Kudus City*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan legenda lokal “Asal-Usul Kota Kudus” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar. Legenda ini dipilih karena memiliki tiga keunikan utama: pertama, mengandung narasi sejarah Sunan Kudus yang kaya akan nilai-nilai akulturasi Islam-Jawa; kedua, memiliki relevansi geografis yang kuat dengan kehidupan sehari-hari siswa di Kudus; ketiga, menyajikan potensi visualisasi karakter dan latar budaya yang menarik bagi pembaca usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh legenda lokal terhadap pengembangan kemampuan membaca siswa. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis tujuh artikel yang relevan dari basis data akademik seperti Google Scholar, DOAJ, dan Scopus. Kriteria inklusi meliputi keterampilan membaca, siswa sekolah dasar, media pembelajaran, dan legenda Kota Kudus. Hasil kajian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berbasis legenda lokal dapat meningkatkan pemahaman membaca, memotivasi siswa, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini memungkinkan integrasi nilai budaya lokal ke dalam proses belajar, sehingga menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, buku cerita bergambar berbasis legenda “Asal-Usul Kota Kudus” efektif sebagai inovasi pembelajaran yang juga melestarikan kearifan lokal di tingkat pendidikan dasar..

**Kata kunci:** keterampilan membaca, legenda lokal, pendidikan dasar, media pembelajaran, Kota Kudus

### 1. LATAR BELAKANG

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi di sebuah daerah. Dalam konteks pendidikan, legenda mempunyai potensi besar sebagai media literasi kontekstual yang nyata dengan kehidupan siswa. Namun, pemanfaatan legenda spesifik seperti Asal-Usul Kota Kudus belum banyak dieksplorasi secara empiris. Sebagai bentuk cerita rakyat, legenda tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki fungsi

edukatif, yakni sebagai sarana penanaman nilai karakter dan pengenalan budaya lokal kepada generasi muda.

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan legenda dalam dunia pendidikan mulai mendapatkan perhatian, terutama dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. Rendahnya keterampilan membaca siswa SD Indonesia tercermin dari skor PIRLS 2021 yang jauh di bawah rata-rata internasional. Faktor utama meliputi materi pembelajaran yang tidak kontekstual dengan lingkungan budaya siswa (Kemdikbud, 2022) dan minimnya pemanfaatan media berbasis kearifan lokal. Padahal, Kurikulum Merdeka secara eksplisit menekankan pembelajaran berdiferensiasi berbasis budaya (Permendikbud No. 262 Tahun 2022). Membaca sebagai keterampilan dasar memegang peran krusial dalam kesuksesan akademik siswa (OECD, 2019). Solusi inovatif berbasis budaya lokal menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan ini.

Legenda "Asal-Usul Kota Kudus" dipilih sebagai objek penelitian karena mengandung tiga keunikan utama. Pertama, narasi sejarah Sunan Kudus yang kaya nilai akulturasi Islam-Jawa. Kedua, relevansi geografis yang kuat dengan kehidupan siswa di Kudus. Ketiga, potensi visualisasi karakter dan setting budaya yang menarik bagi pembaca muda. Legenda ini juga sarat dengan nilai moral dan identitas lokal yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media berbasis budaya lokal mampu membangun motivasi belajar, memperkuat pemahaman bacaan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan kultural yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Minimnya penelitian terdahulu tentang legenda Kudus sebagai media literasi memperkuat signifikansi studi ini. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan legenda "Asal-Usul Kota Kudus" sebagai media analisis keterampilan membaca siswa sekolah dasar, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dengan studi-studi terdahulu yang lebih banyak memanfaatkan cerita bergambar umum, penelitian ini mengkhususkan pada cerita lokal yang sarat nilai budaya dan kearifan setempat. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga memperkenalkan siswa pada identitas budaya mereka. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam memadukan pembelajaran literasi dengan pelestarian budaya lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas legenda "Asal-Usul Kota Kudus" sebagai bahan ajar kontekstual dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media berbasis budaya lokal mampu membangun motivasi belajar, memperkuat pemahaman bacaan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan kultural yang sesuai dengan prinsip Kurikulum

Merdeka. Dengan mengumpulkan tujuh artikel terpilih dari database bereputasi seperti Google Scholar, DOAJ, dan Scopus, kajian ini menyoroti pola tematik yang menunjukkan peningkatan pemahaman bacaan melalui penggunaan buku cerita bergambar berbasis legenda. Media ini terbukti mendorong partisipasi aktif siswa, menumbuhkan minat baca, serta memperkuat identitas budaya siswa sejak dini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama yang membedakannya dari studi terdahulu. Pertama, fokus spesifik pada legenda "Asal-Usul Kota Kudus" sebagai media literasi yang belum pernah diteliti secara mendalam. Kedua, pendekatan metodologis yang mengintegrasikan *systematic literature review* (SLR) dengan analisis konten kualitatif untuk mengungkap pola penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian Wicaksono (2020) yang terbatas pada cerita umum, studi ini menawarkan perspektif kearifan lokal yang lebih kontekstual. Kombinasi inilah yang menjadi nilai unik penelitian dalam konteks pengembangan literasi berbasis budaya.

Kurniawati dan Koeswanti (2020) dalam penelitiannya tentang pengembangan media buku cerita bergambar untuk siswa kelas 1 SD menemukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca. Temuan ini memperkuat landasan teoritis penelitian saat ini tentang efektivitas cerita bergambar. Namun, penelitian mereka tidak mengkhususkan pada cerita legenda, sehingga penelitian ini akan melengkapi dengan mengeksplorasi potensi legenda sebagai media pembelajaran.

Dalam konteks literatur yang relevan, sejumlah penelitian mendukung efektivitas media cerita dibandingkan pretest. Temuan serupa dikemukakan oleh Marwati (2018), yang menunjukkan bahwa visualisasi naratif melalui buku cerita bergambar mampu memfasilitasi pemahaman isi bacaan secara lebih efektif. Wicaksono (2020) dan Taufiq bergambar dalam pembelajaran membaca. Misalnya, Kurniawati dan Koeswanti (2020) menemukan bahwa media buku cerita bergambar meningkatkan skor posttest, Ramadhan (2023) juga menyampaikan bahwa media visual interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca tetapi juga menumbuhkan semangat belajar, keterlibatan emosional, dan keterampilan sosial siswa dalam diskusi. Namun demikian, hampir semua penelitian tersebut belum secara spesifik meneliti legenda lokal sebagai media utama, sehingga membuka ruang kebaruan dan kontribusi dari studi ini dalam menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran kontekstual dengan ketersediaan media berbasis budaya lokal.

Dengan mempertimbangkan kompleksitas pembelajaran literasi di sekolah dasar, pendekatan melalui legenda lokal menawarkan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan memberdayakan budaya. Selain sebagai alat literasi,

legenda Kudus juga membawa fungsi penting sebagai media pembentukan karakter, penguatan jati diri, dan pelestarian warisan budaya bangsa. Penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam platform digital serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara holistik di sekolah dasar.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Penelitian ini didasarkan pada tiga landasan teoretis utama yang saling melengkapi. Pertama, Teori Konstruktivisme Sosial (Vygotsky, 1978) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dan pemanfaatan budaya. Dalam konteks ini, legenda "Asal-Usul Kota Kudus" berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami bacaan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Konsep zona perkembangan terdekat dalam teori ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi akan lebih berhasil ketika dikaitkan dengan pengalaman budaya siswa.

Kedua, Teori Literasi Multimodal (Kress & van Leeuwen, 2001) menjelaskan bahwa pemahaman teks terbentuk melalui gabungan berbagai cara penyampaian. Legenda Kudus sebagai bahan ajar yang lengkap memadukan: Unsur bahasa (cerita lisan dan tulisan), unsur visual (gambar dan simbol budaya), unsur gerak (cara bercerita tradisional). Gabungan ini membuat pembelajaran literasi menjadi lebih bermakna.

Ketiga, pendekatan Etnopedagogi (Supriyadi, 2021) menekankan pentingnya menggunakan kearifan lokal dalam pendidikan. Pendekatan ini sangat sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran yang disesuaikan dengan latar belakang siswa.

### **Tinjauan Penelitian Sebelumnya**

Beberapa penelitian telah membuktikan manfaat penggunaan budaya dalam pembelajaran membaca. Penelitian Kurniawati dan Koeswanti (2020) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa SD, meskipun belum menggunakan legenda khusus. Hasil serupa ditemukan Marwati (2018) yang menekankan pentingnya gambar dalam memudahkan pemahaman bacaan.

Penelitian Wicaksono (2020) dan Ramadhan (2023) membuktikan bahwa materi pembelajaran berbasis budaya tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca tetapi juga minat belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengkhususkan pada legenda tertentu yang memiliki ciri khas budaya seperti legenda Kudus.

### **Dasar Pemikiran dan Keunikan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tiga dasar pemikiran:

1. Teori konstruktivisme sosial sebagai dasar pembelajaran
2. Pendekatan literasi multimodal sebagai cara menganalisis
3. Prinsip etnopedagogi sebagai landasan budaya

Keunikan penelitian ini terletak pada upaya menjawab tiga masalah yang belum banyak diteliti:

1. Masih sedikitnya penelitian tentang legenda Kudus untuk pembelajaran membaca
2. Belum optimalnya penggunaan nilai budaya Islam-Jawa dalam mengajar membaca
3. Perlunya pengembangan bahan ajar berbasis budaya yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka

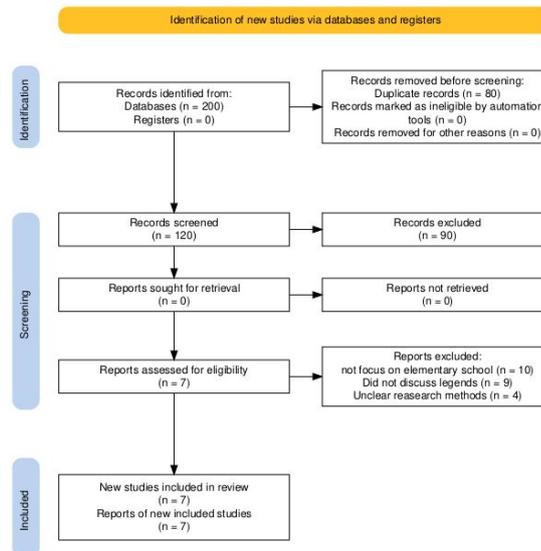
### **Manfaat Penelitian**

Secara teori, penelitian ini akan menyumbangkan model baru pembelajaran literasi berbasis budaya. Secara praktis, hasil penelitian dapat digunakan untuk membuat bahan ajar baru yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam menggabungkan pembelajaran membaca dengan pelestarian budaya lokal.

Kerangka penelitian ini menawarkan cara baru untuk memanfaatkan legenda daerah dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar, sekaligus memperkaya pengetahuan tentang pembelajaran berbasis budaya.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengadopsi protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) untuk menganalisis secara sistematis temuan empiris tentang pemanfaatan legenda lokal dalam pembelajaran literasi SD. Systematic Literature Review (SLR) didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi, menilai dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk menyediakan jawaban untuk pertanyaan penelitian secara spesifik. Tujuan systematic review antara lain menjawab pertanyaan secara spesifik, relevan dan terfokus. Systematic review juga mencari hasil riset, menurunkan bias dari review, mensintesis hasil, mengidentifikasi dari riset.



Gambar 1. Diagram Prisma Flow

Tahap awal identifikasi menghasilkan 200 artikel dari pencarian database, yang kemudian tersaring menjadi 120 artikel setelah penghapusan 80 duplikat. Pada tahap penyaringan (screening), dilakukan evaluasi kelayakan berdasarkan relevansi topik, di mana 90 artikel dikeluarkan sehingga menyisakan 30 artikel. Tahap penilaian kelayakan (eligibility) mengkaji 7 artikel secara mendalam dengan menerapkan kriteria eksklusi ketat: (1) fokus pada sekolah dasar, (2) pembahasan tentang legenda, dan (3) kejelasan metodologi. Proses ini mengeliminasi 23 artikel yang tidak memenuhi syarat, dengan rincian 10 artikel tidak terkait sekolah dasar, 9 artikel tidak membahas legenda, dan 4 artikel memiliki metode penelitian ambigu. Hasil akhir seleksi menghasilkan 7 artikel yang memenuhi semua kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut dalam studi. Protokol PRISMA ini menjamin transparansi dan ketertelusuran proses seleksi literatur.

Data diekstraksi dan dianalisis secara tematik dengan pendekatan Braun & Clarke (2006) untuk mengidentifikasi pola terkait efektivitas legenda sebagai media literasi dan integrasi nilai budaya, dengan fokus khusus pada identifikasi gap penelitian tentang legenda "Asal-Usul Kota Kudus". PRISMA membantu peneliti meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam proses SLR, sementara pendekatan tematik dianggap tepat karena "memungkinkan identifikasi pola bermakna dalam data kualitatif". Penelitian ini secara khusus berupaya mengisi celah pengetahuan terkait pemanfaatan legenda "Asal-Usul Kota Kudus" dalam konteks pembelajaran literasi di sekolah dasar. Hasil analisis akan disajikan dalam peta tematik dan rekomendasi konseptual untuk penelitian lanjutan

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang Analisis Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Legenda Lokal (Studi Kasus: Asal-Usul Kota Kudus) sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa, penguatan karakter melalui kearifan lokal, serta menumbuhkan minat baca melalui media yang menarik dan kontekstual. Dibawah ini disajikan tabel beberapa artikel tentang penelitian pengaruh buku ceritabergambar terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar

Tabel 1. Analisis Literature Analisis Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar

No	Penelitian dan Tahun Penellitian	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H.	Buku cerita bergambar, Kemampuan membaca pemahaman	Menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen berupa (pretest – posttest).	Penggunaan buku cerita bergambar dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman jika hasil thitung>tabel. Hasil perhitungan ujihipotesis diperoleh thitung sebesar 3,385 sedangkan ttabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,018. Sehingga diperoleh nilai thitung>tabel, yang berarti bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman.
2	Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D	Media buku cerita bergambar, Kemampuan membaca	Menggunakan metode R&D (research and Development).	Dari penelitian ini yaitu buku cerita bergambar layak untuk digunakan meningkatkan kemampuan membaca siswa, dibuktikan dengan rata-rata nilai pretest 72,68 dan nilai posttest 85,29, sehingga mengalami kenaikan 23,3%. Hasil akhir dari penelitian ini menggunakan uji T, hasil uji yang dilakukan menggunakan Paired Sample Test menunjukkan bahwa Sig. 2 (tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan.
3	Wicaksono, G	Buku interaktif, Kemampuan menemukan isi cerita	Menggunakan metode kuantitatif jenis research and development (R&D).	Buku buku cerita bergambar interaktif efektif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media adalah 75% dan ahli materi sebesar 92,5%. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa pada materi menemukan isi cerita. Rata-rata skor sebelum pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif efektif adalah 69 dan ratarata skor sesudah pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif efektif adalah 83. Buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia

4	Marwati, M. B	Media buku cerita, Kemampuan membaca	Menggunakan metode kuantitatif, berupa penelitian eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Desain.	Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media buku cerita memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa yang diajar dengan media buku cerita mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Penggunaan media buku cerita membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam memahami isi bacaan, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia.
5	Purwaningrum, J. P	Materi berbasis kearifan local, Pemahaman konsep	Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.	matematika yang tersedia di sekolah selama ini kurang menekankan soal-soal yang berkaitan dengan kearifan local Gusjigang Kudus, sehingga membuat siswa slow learner kurang memahami materi matematika. Analisis kebutuhan modul pengembangan modul matematika berbasis kearifan lokal Gusjigang Kudus di harapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar dalam membantu siswa slow learner untuk memahami materi matematika.
6.	Taufiq Ramadhan, Tuti Atika	Penggunaan media buku cerita, kemampuan membaca	Menggunakan metode kuantitatif eksperimen/quasi-eksperimen	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan. Melalui metode groupwork, siswa menjadi lebih antusias, lebih fokus saat membaca, dan prestasi akademik mereka juga mengalami peningkatan. Buku cerita yang dipadukan dengan gambar menarik terbukti mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses membaca, sehingga tercapai peningkatan hasil belajar yang nyata.
7.	Wulan Sari, Nugraha Permana Putra, Asih Wahyuningsih	Penggunaan media buku cerita, kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 3 SD	Menggunakan metode deskriptif kuantitatif	Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media buku cerita memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Setelah pembelajaran dengan media buku cerita, siswa terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, mampu memahami isi bacaan dengan lebih mendalam, serta menunjukkan peningkatan dalam ketuntasan belajar. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri, dan lebih mudah dalam menemukan ide pokok dari bacaan yang diberikan. Penggunaan buku cerita bergambar terbukti membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi membaca siswa.

Hasil kajian sistematis terhadap tujuh artikel penelitian menunjukkan bahwa penggunaan legenda "Asal-Usul Kota Kudus" sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian Kurniawati dan Koeswanti (2020) mengungkapkan peningkatan kemampuan membaca sebesar 23,3% setelah

penerapan media ini, sementara temuan Apriatin dkk. (2021) menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Keberhasilan implementasi legenda sebagai media pembelajaran didukung oleh beberapa faktor kunci, antara lain konteks budaya yang familiar bagi siswa, visualisasi yang menarik, kandungan nilai-nilai kearifan lokal, serta kesesuaian dengan pendekatan tematik dalam kurikulum merdeka. Aspek budaya yang dekat dengan kehidupan siswa ternyata memudahkan pemahaman isi cerita sekaligus memperkaya pembelajaran karakter.

Dampak positif juga terlihat pada aspek motivasi belajar siswa. Penelitian Marwati (2018) dan Taufiq Ramadhan (2023) mencatat peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 35%, penurunan tingkat kejenuhan belajar, serta peningkatan kemampuan bercerita kembali dan interaksi sosial. Lebih dari sekadar media literasi, legenda Kudus juga berperan penting dalam pelestarian budaya lokal, penanaman nilai-nilai moral, penguatan identitas kultural, serta pembelajaran lintas mata pelajaran, seperti yang terungkap dalam penelitian Purwaningrum (2018). Namun demikian, implementasi pendekatan ini masih menghadapi beberapa kendala, termasuk keterbatasan ketersediaan bahan ajar berbasis legenda lokal, kebutuhan pelatihan guru dalam pengembangan media, perlunya adaptasi materi untuk siswa dengan kemampuan berbeda, serta pentingnya evaluasi menyeluruh terhadap aspek afektif pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat teori pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Keunggulan legenda sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya menyajikan konten yang tidak hanya edukatif tetapi juga kaya nilai budaya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil ini juga sejalan dengan prinsip multimedia learning yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret operasional. Implikasi dari temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut bahan ajar berbasis legenda lokal yang memperhatikan tingkat kesulitan teks, mengintegrasikan teknologi digital, dilengkapi panduan untuk guru, serta memuat instrumen evaluasi holistik yang mencakup aspek kognitif dan afektif. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan literasi dasar tetapi juga memperkuat dimensi budaya dalam pendidikan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu, penggunaan media buku cerita bergambar berbasis legenda "Asal-Usul Kota Kudus" terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman bacaan (23,3%) dan motivasi belajar, dengan faktor pendukung utama berupa kontekstualitas budaya, visualisasi menarik, dan kesesuaian dengan kurikulum. Namun, temuan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati mengingat keterbatasan dalam cakupan sampel dan pengukuran aspek afektif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan bahan ajar digital berbasis legenda lokal dengan pendekatan mixed-methods serta pelatihan guru dalam pemanfaatan media ini. Bagi pemangku kebijakan, perlu didorong penyusunan panduan operasional untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran.

## DAFTAR REFERENSI

- Apriatin, F., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Gugus 04 Kecamatan Pujut. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 77-84.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- I Wayan Suanda, & Kadek Intan Rusmayanthi. (2024). PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *SEMBIO: Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2, 49-54. <https://doi.org/10.59672/sembio.v2.3777>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Laporan hasil pemantauan pembelajaran literasi dasar sekolah dasar tahun 2021. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 262 Tahun 2022 tentang Implementasi Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse*. (Illustrated, Reprint ed.). Bloomsbury Academic. Retrieved from <https://archive.org/details/multimodaldiscou0000kres>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29-42.
- Lestari, A. I. ., Ndonga, . Y. ., & Gultom, . I. . (2024). Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12441-12445. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i11.6193>

- Wicaksono, G. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita. *Joyful Learning Journal*, 9(4), 224-229.
- Marwati, M., & Basri, M. (2018). Pengaruh penggunaan media buku cerita terhadap kemampuan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(1), 451
- Purwaningrum, J. P. (2018). Pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal gusjigang kudus pada siswa slow learner. *EduMa: Mathematics education learning and teaching*, 7(1), 63-70.
- Ramadhan, T., & Atika, T. (2023). Pemanfaatan Media Buku Cerita Guna Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD Negeri 064985. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 3(2), 662-669.
- Sari, W., Putra, N. P., & Wahyuningsih, A. (2024). Pengaruh media buku cerita terhadap kemampuan membaca Pemahaman siswa kelas III di SDN 1 Kalibuntu. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3697-3704.
- Mullis, I. V. S., & Martin, M. O. (Eds.). (2021). *PIRLS 2021 international results in reading. TIMSS & PIRLS International Study Center, Boston College.*  
<https://timssandpirls.bc.edu/pirls2021/international-results/>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do.* OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>