

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA “PACU JALUR” UNTUK MENGENALKAN  
BUDAYA LOKAL KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**

**Swandra Rahayu<sup>1</sup>, Nopa Wilyanita<sup>2</sup>, Endra Yenita<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan dan  
Teknologi ‘Aisyiyah Riau

Koresponding Email : endrayenita92@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan budaya lokal Kuantan Singingi pada anak usia dini di TK Mardhatillah Pangean yaitu Pacu Jalur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4-D yang meliputi empat tahap, yaitu *define (pendefinisian)*, *design (perancangan)*, *develop (pengembangan)*, dan *disseminate (penyebaran)*. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli (materi, bahasa, dan desain), guru, serta anak kelompok B usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita “Pacu Jalur” memperoleh rata-rata validasi sebesar **92%** dengan kategori **sangat valid**, mencakup aspek materi, bahasa, dan desain. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap guru menunjukkan nilai rata-rata **91%** dengan kategori **sangat praktis**. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, mampu mengenali unsur budaya lokal, serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita seperti kerja sama, sportivitas, dan cinta budaya daerah. Dengan demikian, buku cerita “Pacu Jalur” layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan efektif dalam mengenalkan budaya lokal Kuantan Singingi pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Buku Cerita Bergambar, Budaya Lokal, Pacu Jalur, Anak Usia Dini.

**ABSTRACT**

*This research aims to develop a picture story book entitled "The Story of Habib and Bilal: The Victory of Si Rajo Bujang" as a learning medium to introduce the local culture of Kuantan Singingi to early childhood at Kindergarten. The type of research used is research and development with a 4-D model which includes four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The research subjects consisted of expert validators (materials, language, and design), teachers, and group B children aged 5–6 years. The results showed that the storybook "Pacu Jalan" obtained an average validation of 92% with a very valid category, covering aspects of material, language, and design. The results of the practicality test conducted on teachers showed an average score of 91% with the category of very practical. Based on the results of the limited trial, the children showed high enthusiasm, were able to recognize elements of local culture, and understood the values contained in the story such as cooperation, sportsmanship, and love for regional culture. Thus, the storybook "Pacu Jalan" is suitable to be used as an interesting, educational, and effective learning medium in introducing the local culture of Kuantan Singingi in early childhood.*

**Keywords:** Development, Picture Storybook, Local Culture, Track Race, Early Childhood.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan peletakan dasar pertama dan utama dalam perkembangan pribadi anak baik berkaitan dengan karakter kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni social emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian, oleh karena itu dalam memberikan layanan pendidikan.(Dasar et al., 2017)

Buku cerita merupakan media yang sering digunakan di Taman Kanak-kanak. Buku cerita adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk buku dan disajikan dengan menggunakan teks serta ilustrasi atau gambar mengungkapkan bahwa unsur teks dan ilustrasi yang terdapat dalam buku cerita berfungsi untuk menarik perhatian anak. (Lestarinigrum et al., 2023)

Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan bahwa kehadiran buku cerita menjadi sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak-anak, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. (Halim et al., 2018)

Pembelajaran di PAUD dengan tema mengenalkan budaya lokal merupakan pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap pewarisan budaya

kepada anak usia dini. Di dalam pembelajaran sangat diperlukan pengenalan kebudayaan, dan kebudayaan akan terus berkembang apabila diajarkan turun temurun kepada anak sejak dini. Sebuah masyarakat yang maju, kekuatan penggerakannya adalah individu-individu yang ada pengetahuan budaya di dalamnya. Pembelajaran yang baik dan dapat merangsang anak untuk tertarik dengan budaya lokal membutuhkan suatu media

pembelajaran yang mampu menarik minat anak.(Mahardika et al., 2023)

Kuantan Singingi merupakan kota yang memiliki beraneka ragam jenis budaya, salah satunya yang paling unik adalah Pacu Jalur. Pacu Jalur adalah sebuah tradisi budaya yang berasal dari Kabupaten Kuantan Singingi (Kuansing), Provinsi Riau, Indonesia. Tradisi ini merupakan lomba dayung perahu yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan sosial yang mendalam bagi masyarakat Kuansing. Perahu yang digunakan dalam Pacu Jalur disebut "jalur". Jalur dibuat dari batang pohon yang besar, umumnya pohon meranti atau kayu yang kuat lainnya. Panjang jalur bisa mencapai 25 hingga 40 meter dengan kapasitas hingga 60 orang pendayung. Setiap jalur dihias dengan

ornamen khas dan diberi nama yang mencerminkan harapan atau doa dari pemiliknya. Proses pembuatan jalur memerlukan keterampilan khusus dan dilakukan secara gotong royong oleh masyarakat desa. Pembuatan jalur dimulai dengan pemilihan pohon yang akan ditebang, kemudian diukir dan dibentuk menjadi perahu. Setelah itu, jalur dihias dan diberkati melalui serangkaian upacara adat. Selanjutnya, kata Pacu Jalur terdiri dari dua kata yakni Pacu dan Jalur. Pacu dalam bahasa Indonesia adalah lomba. Sedangkan lomba adalah (berlari, berenang, dan sebagainya). Jalur adalah sampan yang terbuat dari kayu di hutan tertentu dengan syarat tertentu pula. Panjang Jalur berkisar 20 sampai 30 meter, lebar 1 sampai 1,5 meter, muatan Jalur 40 sampai 60 orang yang disebut dengan anak pacu (Aprianti, 2018)

Pacu Jalur merupakan event yang menjadi kebanggaan masyarakat Kuantan Singingi. Setiap tahun event ini dilaksanakan dan

masyarakat menyambut secara antusias. Hal ini ditandai dari ramainya masyarakat yang hadir dalam perlombaan tersebut. Di samping itu, memenangkan perlombaan ini merupakan suatu kebanggaan bagi masyarakat yang memiliki jalur tersebut. Perlombaan Pacu Jalur dipersiapkan oleh setiap peserta lomba yang berasal dari kecamatan- kecamatan yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi dan daerah lain yang ikut berpartisipasi dalam perlombaan tersebut. Jalur merupakan wujud kebudayaan bagi masyarakat Kuantan Singingi yang diwariskan secara turun temurun. Tradisi pacu jalur masyarakat Kuantan Singingi menuntut

adanya solidaritas sosial masyarakat. Tanpa kekompakan dan kebersamaan warga masyarakat, jalur tidak akan mungkin diwujudkan.

Setiap masyarakat suku bangsa/etnik memiliki kebudayaan yang berbeda dari masyarakat yang lainnya. Menurut Koentjaraningrat (2002) kebudayaan berasal dari kata sanskerta yaitu "buddhayah" yaitu bentuk jamak dari "buddhi" yang berarti budi atau akal. Menurut Tylor (dalam Laode: 2014) kebudayaan adalah sesuatu keseluruhan yang kompleks dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan-kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. (Jalur & Sosial, 2015) Pacu Jalur biasanya dilaksanakan pada bulan Agustus, bertepatan dengan peringatan Hari Kemerdekaan Indonesia. Lokasi lomba berada di Sungai Kuantan, yang menjadi pusat kegiatan selama festival berlangsung. Setiap desa mengirimkan satu atau lebih tim untuk berkompetisi. Lomba ini menarik perhatian ribuan penonton dari dalam dan luar negeri. Pacu Jalur tidak

hanya sekedar lomba dayung, tetapi juga simbol solidaritas dan persatuan masyarakat Kuansing.

Tradisi ini menjadi sarana untuk mempererat hubungan antar desa serta mempromosikan nilai-nilai kebersamaan, kerja keras, dan sportivitas. Selain itu, Pacu Jalur juga menjadi daya tarik wisata yang penting bagi daerah Kuansing, memberikan dampak positif pada perekonomian lokal.

Karakter adalah nilai-nilai khas (tahu nilai kebajikan, mau berbuat baik,

nyata berkehidupan baik dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpatri dalam diri dan terlihat dalam perilakunya. Karakter yang baik dengan merujuk pada pendapat filsuf Yunani yakni Aristoteles bahwa karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dengan orang lain. (Fkip-utm, 2013)

Setiap budaya dalam masyarakat terdapat nilai yang melekat sesuai dengan karakter masyarakat setempat. Nilai adalah segala hal yang berhubungan dengan tingkah laku manusia mengenai baik atau buruk yang diukur oleh agama, tradisi, etika, moral dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat (Bauto et al., 2014)

Budaya pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi perlu diketahui bahwa selain sebagai event olahraga yang banyak menyedot perhatian masyarakat, maka akan terdapat pula kebiasaan- kebiasaan yang berbeda dalam pelaksanaannya di setiap daerah. Festival pacu jalur dalam wujudnya memang merupakan hasil dari karya seni khas yang merupakan perpaduan antara unsur olahraga, seni, dan olah batin. Nilai budaya yang terkandung dalam pacu jalur adalah: kerja keras, ketangkasan, keuletan, kerja sama dan sportivitas. Nilai kerja keras

tercermin dari semangat para pemain yang berusaha agar jalurnya dapat mendahului jalur regu lain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4- D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Penelitian bertujuan mengembangkan buku cerita bergambar “Pacu Jalur” sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya lokal Kuantan Singingi pada anak usia 5–6 tahun di TK Mardhatillah Pangean. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli (materi, bahasa, dan desain), guru, serta anak kelompok B sebanyak 20 orang.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis data Validitas Buku Cerita

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil dari validasi buku cerita berbasis budaya lokal Kuantan Singingi “Pacu Jalur” oleh validator. Data kelayakan berupa skala Likert 1-5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai 5 = Sangat Jelas

Nilai 4 = Jelas

Nilai 3 = Cukup Jelas

Nilai 2 = Tidak Jelas

Nilai 1 = Sangat tidak jelas

Analisis validitas menggunakan skala Likert berdasarkan lembar validasi. Pemberian nilai validitas menggunakan rumus:

$$v = \frac{f}{n} \times 100\%$$

n

keterangan:

v : nilai validitas

f : skor yang diperoleh

n : skor maksimum

(dimodifikasi dari Riduwan, 2009:85)

Kategori validitas berdasarkan nilai akhir kemudian di presentasikan dengan skala 0%-100% seperti tertera pada tabel berikut:

Kategori Validitas Buku Cerita

Interval Kategori	
Interval	Kategori
0% -20%	Tidak Valid
21% -40%	Kurang Valid
41% -60%	Cukup Valid
61% -80%	Valid
81% -100%	Sangat Valid

#### 2. Analisis Praktikalitas Buku Cerita

Kategori Praktikalitas buku cerita berdasarkan nilai akhir yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

Kategori Kepraktisan Buku Cerita

Interval Kategori

Interval	Kategori
0% -20%	Tidak Praktis
21% -40%	Kurang Praktis
41% -60%	Cukup Praktis
61% -80%	Praktis
81% -100%	Sangat Praktis

Produk divalidasi oleh para ahli, direvisi sesuai masukan, kemudian diuji coba secara terbatas untuk melihat kepraktisan dan respon pengguna. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis Angket Respon Guru

Pengisian angket dilakukan dengan menggunakan alternatif jawaban berikut :

1 : Sangat tidak setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

4 : Setuju

5 : Kurang setuju

Pemberian nilai praktikalitas menggunakan rumus:

$$v = \frac{f}{n} \times 100\%$$

n

keterangan:

v : nilai validitas

f : skor yang diperoleh

n : skor maksimum

NA=PSX100%

SM  
Keterangan:  
NA : Nilai Akhir  
PS : Perolehan Skor  
SM : Skor maksimum  
Kategori praktikalitas buku cerita berdasarkan nilai akhir yang di peroleh dapat di lihat pada tabel berikut:  
Kategori Kepraktisan Buku Cerita  
Interval Kategori

Interval	Kategori
0% -20%	Tidak Efektif
21% -40%	Kurang Efektif
41% -60%	Cukup Efektif
61% -80%	Efektif
81% -100%	Sangat Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan buku cerita bergambar berbasis budaya lokal Pacu Jalur untuk mengenalkan budaya Kuantan Singingi kepada anak usia dini di TK Mardhatillah Pangean. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut.

### 1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan produk.

#### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa belum tersedia media pembelajaran berupa buku cerita yang memuat budaya lokal Pacu Jalur yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran budaya masih bersifat verbal dan kurang didukung media konkret, sehingga anak belum mengenal budaya daerah secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan buku cerita yang

menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.(Usia, n.d.)

#### Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik meliputi usia dan enam aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik- motorik, bahasa, kognitif, sosial- emosional, dan seni. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Mardhatillah Pangean berusia 5–6 tahun. Anak pada usia ini mengalami perkembangan pesat dan membutuhkan stimulasi melalui media visual dan cerita. Lokasi penelitian dipilih karena berada di wilayah budaya Pacu Jalur sehingga relevan dengan konteks pengembangan buku cerita.

### 2. Tahap perancangan (design)

Bertujuan untuk merancang buku cerita Pacu Jalur berbasis budaya lokal Kuantan Singingi sebagai media untuk mengenalkan budaya lokal pada anak TK. Berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian maka dilakukan perancangan terhadap buku cerita Pacu Jalur berbasis budaya lokal Kuantan Singingi dirumuskan tahap selanjutnya adalah merancang buku. Komponen- komponen yang akan dirancang dalam buku pedoman yaitu sebagai berikut:

#### Cover Buku Pedoman

Cover dari buku pedoman ini memuat tentang identitas buku pedoman yaitu: identitas untuk siapa buku ini dibuat, identitas penyusun buku, dan tahun berapa buku dibuat. Cover buku dibuat dengan tampilan yang menarik dan penuh warna. Pada cover terdapat gambar jalur yang didesain dengan ilustrasi yang menarik perhatian anak. Desain dari cover buku cerita yang dirancang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



### Kata Pengantar

Kata pengantar yang dibuat dalam buku cerita Pacu Jalur berbasis budaya lokal Kuantan Singingi ini memberikan gambaran singkat tentang pentingnya mengenal budaya lokal.



### 3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan buku cerita pacu jalur budaya lokal kuantan singingi yang valid, praktis dan efektif, sehingga layak digunakan. Buku cerita berjudul “Kisah Habib dan Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang!” disusun dalam 17 halaman, terdiri dari narasi singkat dan gambar ilustrasi berwarna.

#### Potensi dan Masalah

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan wawancara di TK Mardhatillah Pangean. Hasil observasi

menunjukkan bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis budaya lokal yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pengenalan budaya lokal, seperti pacujalur masih belum dilakukan karena keterbatasan media.

#### Desain Produk Awal

Berdasarkan studi pendahuluan, peneliti menyusun draft buku cerita bergambar berjudul “ Kisah Habib dab Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang “. Buku ini mengangkat cerita fiktif dengan latar budaya pacu jalur dan menggambarkan nilai-nilai seperti kerjasama, sportifitas, dan cinta budaya lokal. Naskah cerita disusun dalam bahasa yang sederhana disertai ilustrasi yang menarik dan berwarna.

#### Validasi Ahli

Produk awal divalidasi oleh dua ahli yaitu :

- Ahli materi ( Merry Wanary, S.Pd, M.Sn) : menilai kesesuaian isi cerita dengan perkembangan anak usia dini serta muatan nilai budaya lokal.
- Ahli bahasa ( Juliana Dian Komala Sari, S.Pd) : menilai aspek bahasa yang digunakan dalam buku cerita sesuai dengan EBI
- Ahli Desain (Susilawati, S.Sn) : menilai aspek visual seperti ilustrasi, layout, warna, dan ukuran huruf.

Hasil validasi buku cerita Pacu Jalur berbasis budaya lokal Kuantan Singingi

No	Kriteria Penilaian	Validitas (%)	Kategori
1	Aspek materi	96%	Sangat valid
2	Aspek bahasa	88 %	Sangat valid
3	Aspek desain	92 %	Sangat valid

Total rata-rata	92 %	Sangat valid
-----------------	------	--------------

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa rata-rata skor penilaian buku cerita pacu jalur berbasis budaya lokal yang diperoleh dari tiga kriteria yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek desain. Dari ketiga kriteria penilaian didapatkan total nilai validasi buku cerita pacu jalur adalah sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validitas secara keseluruhan menunjukkan bahwa buku cerita yang telah dikembangkan sudah memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan sebagai media ajar untuk guru dalam proses pembelajaran. Hasil pengolahan buku cerita pacu jalur berbasis budaya lokal dapat dilihat pada lampiran

### Uji Coba Terbatas dan Praktikalitas

Uji coba dilakukan dikelompok B pada TK Mardhatillah Pangean. Guru membacakan buku kepada anak-anak, kemudian dilakukan diskusi singkat serta pengamatan terhadap respon anak-anak. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa anak-anak antusias mengikuti cerita, tertarik dengan gambar, dan mampu menyebutkan elemen budaya yang dikenalkan dalam buku.

Hasil Praktikalitas angket respon guru

Indikator yang dinilai	Persentase Kepraktisan (%)	Kategori
Praktikalitas pengguna	93 %	Sangat Praktis
Kesesuaian ilustrasi	90 %	Sangat Praktis

Bahasa	90 %	Sangat Praktis
Rata-rata	91%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa dari tiga indikator praktikalitas yang dinilai oleh guru menunjukkan hasil rata-rata keseluruhan penilaian praktikalitas respon guru terhadap buku cerita pacu jalur adalah 91% dengan kategori sangat praktis. Ini artinya buku cerita yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan baik dari penyajian maupun penggunaannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktikalitas buku cerita berbasis budaya lokal berdasarkan hasil angket respon guru dikategorikan sangat praktis.

### Hasil Akhir Produk

Produk akhir yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar berjudul “Kisah Habib dan Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang”. Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya anak kelompok B (usia 5-6 Tahun), dalam mengenalkan budaya lokal Kabupaten Kuantan Singingi terutama tradisi pacu jalur.

### Identitas buku

- Judul : Kisah Habib dan Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang.
- Penulis : Endra Yenita
- Ilustrator : Nia Yelpa, SE
- Jumlah halaman : 17 halaman
- Ukuran buku 15x15 cm
- Media : dicetak berwarna dan tersedia dalam bentuk digital (pdf)

### Isi buku

Cerita dalam buku ini berkisah tentang kemenangan si rajo bujang dalam even pacu jalur rayon II di Kecamatan Pangean.

Dalam kisah kemenangan si rajo bujang ini mengangkat dan mengenalkan

nilai-nilai seperti : gotong royong, sportifitas, dan kebanggaan terhadap budaya daerah. Setiap halaman dilengkapi ilustrasi berwarna cerah yang menggambarkan suasana khas kuantan singingi, seperti sungai kuantan, perahu jalur, dan masyarakat yang menyaksikan lomba. Kalimat dalam cerita dibuat singkat, sederhana, dan komunikatif untuk anak-anak.

### **Komponen budaya lokal yang diperkenalkan**

Beberapa unsur budaya lokal yang dimuat dalam cerita antara lain :

- a. Sejarah dan makna pacu jalur
- b. Visualisasi bentuk perahu jalur
- c. Nilai-nilai lokal seperti kerjasama, semangat berkompetisi, dan cinta tanah air.

### **Keunggulan produk**

- a. Menarik secara visual dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini
- b. Memuat nilai-nilai budaya lokal yang dapat memperkuat identitas daerah
- c. Dapat digunakan guru sebagai media cerita di kegiatan pembelajaran tematik budaya

### **Dokumentasi produk**

Berikut dokumentasi produk yang telah dikembangkan :

- a. Gambar sampul buku
- b. Contoh halaman isi
- c. Foto kegiatan uji coba buku bersama anak TK Mardhatillah Pangean
- d. Testimoni guru terhadap isi dan manfaat buku

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai buku cerita yang berjudul "Kisah Habib dan Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang!" untuk mengenalkan budaya lokal kuantan singingi pada anak usia dini di

Taman Kanak-Kanak, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Buku cerita kisah Habib dan Bilal: Kemenangan Si Rajo Bujang dikembangkan menggunakan kedekatan research and development (R&D) berhasil memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan ilustrasi. Buku ini menampilkan nilai-nilai budaya lokal melalui cerita sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.
2. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan desain menunjukkan bahwa buku cerita "Kisah Habib dan Bilal : Kemenangan Si Rajo Bujang!" sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Ujicoba terbatas yang dilakukan kepada guru dan anak TK menunjukkan bahwa buku ini mampu menarik minat anak, meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya pacu jalur, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal.
4. Buku cerita ini memberikan kontribusi sebagai bahan literasi anak usia dini yang kontekstual, memperkuat pembelajaran berbasis budaya lokal, dan dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng atau membaca bersama dikelas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrizal. 2005. *Budaya modern dan transisi estetika*
- Aprianti, E. 2018. *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Mengajar Antara Guru Dan Murid Paud Pada Proses Pembentukan Karakter*. 4(1).
- Bauto, L. M., Sosiologi, J., Universitas, F., & Kendari, H. 2014. *Perspektif Agama Dan Kebudayaan Dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia ( Suatu Tinjauan Sosiologi Agama )*. 23(2), 11-25.

- Dasar, D., Jaringan, D., Paud, B. P., Pendidikan, K., Direktorat, K., Pendidikan, J., Usia, A., Pp-paud, Fkip-utm, O. S. H. 2013. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013.
- Halim, D., Munthe, A. P., Impact, T., Picture, O., For, S., & Childhood, E. 2018. Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. 203–216.
- Jalur, P., & Sosial, S. 2015. Kajian Terhadap Tradisi Maelo. 7(2), 177–193.
- Jean Piaget. 1952. Teori Tahapan Perkembangan Anak
- Koentjaraningrat. 2002. Pengantar Ilmu Antropologi, Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia
- Koesoema. 2007. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak Di Zaman Global
- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Prastihastari, I., & Yogi, D. 2023. Pemanfaatan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Pancasila Di Taman Kanak- Kanak. 3(1), 1–8.
- Lickona. 2012. Educating for character how our school can teach respect and responsibility
- M. Fadillah. 2012. Desain Pembelajaran PAUD. Jakarta:Perpustakaan Nasional.
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., & Anam, K. 2023. Strategi Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini melalui. 4(2),80–93.<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- P. M., & Barat, D. J. 2017. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. 1–34.
- Putra, E. S. I. 2019. Tradisi Pacu Jalur Masyarakat Rantau Kuantan (Studi Nilai Nilai Budaya Melayu Dalam Olahraga Tradisional Di Kabupaten Kuantan Singingi). *Jurnal Olahraga Indragiri*, 4(1).
- Ramli fadillah. 2012. Perkembangan Dan Pendidikan AUD
- Rendi. 2015. Unsur-unsur magis dalam tradisi pacu jalur di Kuantan Singingi Safinatullah. 2017. Perilaku dalam komunikasi dalam tradisi pacu jalur pada masyarakat Kuantan Singingi
- Sanusi. 2015. bidang pendidikan karakter
- Septiani Fajar Lukitosary. 2016. Pengembangan Buku Cerita Sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata
- Usia, A. (n.d.). Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal. 743–753. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12929>