



Revitalisasi Sastra Lokal dan Islami melalui Aplikasi Bercerita Digital Bilingual

Anisa Nur'Aini^{1*}, Nurul Wahidah¹, Sukardi¹

¹Universitas Nahdlatul Wathan Mataram

*Corresponding Author's e-mail: anisanuraini1202@gmail.com

Article History:

Received: September 22, 2025

Revised: October 30, 2025

Accepted: October 31, 2025

Keywords:

local literature; Islamic literature; bilingual storytelling; digital literacy; character education

Abstract: *The persistent problem of low literacy among Indonesian students, as highlighted by PISA 2018, underscores the urgency of innovative approaches to literacy education. Local and Islamic literature holds rich cultural and moral values that can contribute to character building and contextual learning, yet its transmission remains dominated by oral and printed forms that are less appealing to the digital native generation. This study aimed to explore the adaptation of local and Islamic narratives into a bilingual (Indonesian–English) digital storytelling application to enhance literacy skills in elementary school students. Employing a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, the research focused on the Analysis and Design phases, with an initial step into Development. Data collection was carried out through literature review, interviews with cultural and religious figures, and participatory classroom and community observations. By the 80% stage of completion, the study produced a documented inventory of Lombok–Bima folk and Islamic stories, adaptive bilingual drafts of selected narratives (Cupak Gerantang, Tegodek Godek, and Prophet Ibrahim), and a mock-up design of the digital application featuring bilingual text, illustrations, and simple navigation. Preliminary validation from teachers, cultural experts, and literacy practitioners indicates that bilingual digital media rooted in local culture and Islamic values can effectively increase student engagement and support literacy growth. These findings highlight the novelty of integrating cultural heritage into modern bilingual digital platforms, offering a contextual solution to literacy challenges and contributing to sustainable character education in the digital era)*

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Nuraini, A., Wahidah, N., & Sukardi, S. (2025). Revitalisasi Sastra Lokal dan Islami melalui Aplikasi Bercerita Digital Bilingual. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(10), 2648–2669. <https://doi.org/10.55681/sentri.v4i10.4656>

PENDAHULUAN

Literasi menjadi topik utama pengembangan utama pada kurikulum merdeka yang baru baru ini diimplementasikan. OECD (2019) menyatakan bahwa hasil data dari PISA dan berbagai asesmen nasional menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks peserta didik Indonesia masih di bawah rata-rata internasional. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat baca dan keterampilan memahami teks menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan saat ini. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama melalui media digital berbasis aplikasi.

Hermawan, et all (2021) menyatakan bahwa sastra lokal dan sastra Islami memiliki kekayaan nilai budaya dan karakter yang penting dalam pembentukan jati diri peserta didik. Namun, keberadaan karya sastra tersebut semakin terpinggirkan dan kurang dikenal

oleh generasi muda. Selain itu, minimnya upaya digitalisasi dan adaptasi terhadap gaya belajar generasi digital menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam mengenal dan mengapresiasi sastra lokal. Padahal, pendekatan literasi berbasis kearifan lokal dan nilai-nilai keislaman dapat menjadi media strategis untuk menanamkan karakter dan identitas budaya secara kontekstual.

Pada masyarakat Lombok, kekayaan sastra lokal dan Islami tumbuh bersama dalam dua jalur yakni melalui warisan sastra lisan dan tulisan berbahasa Sasak yang mencerminkan kearifan lokal, serta melalui pengaruh dakwah dan pesantren yang melahirkan sastra bernuansa religius dan spiritual. Sayangnya, perkembangan pesat dunia digital saat ini membuat karya-karya tersebut semakin terpinggirkan. Di sisi lain, media penyajian karya tersebut masih didominasi oleh bentuk cetak dan lisan, sementara pemanfaatan teknologi digital yang interaktif sebagai sarana penyebaran dan pelestarian masih relatif minim.

Generasi pelajar masa kini hidup dalam lingkungan yang erat dengan perangkat digital. Devinta,et.all (2023) menjelaskan bahwa aktivitas membaca lebih sering dilakukan melalui layar, dengan preferensi pada tampilan visual yang menarik dan penggunaan bahasa secara bilingual bahkan multibahasa yang sudah menjadi hal lazim (Mauluddia & Yulindrasari, 2024; Aisyah, 2024). Mauluddia dan Yulindrasari (2024) menyatakan bahwa hampir waktu kehidupan anak di zaman ini terikat dengan teknologi. Situasi ini membuka peluang besar untuk merevitalisasi nilai-nilai luhur dalam sastra lokal dan Islami melalui penyajian yang lebih kontekstual dan mudah diakses yaitu melalui adaptasi ke dalam format digital bilingual (Oktalia, Laila, & Damariswara, 2024; Kasmawati et al., 2024). Dan hal ini merupakan suatu kebaruan integrasi budaya lokal ke dalam teknologi pembelajaran (Prasanty & Nurlina, 2024; Khairunnisa & Khairuni, 2024).

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi bercerita bilingual (Indonesia–Inggris) berbasis sastra lokal dan Islami dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan literasi di era digital (Oktalia, Laila, & Damariswara, 2024; Kasmawati et al., 2024). Selain memperkenalkan kembali khazanah sastra daerah dan Islami, media ini juga berperan dalam meningkatkan kompetensi bahasa asing peserta didik secara integratif. Studi awal mengenai bentuk, konten, dan kebutuhan pengembangan aplikasi ini sangat penting sebagai dasar dalam merancang media literasi digital yang kontekstual, menarik, dan efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan utama:

1. Konten sastra lokal dan Islami apa saja yang relevan dan layak diadaptasi untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kebutuhan siswa terhadap media bercerita digital bilingual berbasis sastra lokal dan Islami?
3. Bagaimana perancangan awal (*mockup*) dan prototipe aplikasi bercerita bilingual yang kontekstual, interaktif, dan sesuai untuk meningkatkan literasi?

Urgensi penelitian ini terletak pada upayanya menghadirkan pendekatan yang mampu menghubungkan kesenjangan antara sastra lokal dan kebutuhan pembelajaran era digital. Lebih jauh, pendekatan yang ditawarkan diharapkan mampu memberikan kontribusi konkret dalam mendukung penguatan pendidikan karakter yang berpijak pada kearifan lokal serta nilai-nilai keislaman.

LANDASAN TEORI

Studi pustaka dilakukan terhadap berbagai sumber yang relevan, meliputi teori literasi, model adaptasi sastra, serta kajian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Dari kajian ini diperoleh pemahaman bahwa literasi anak di Indonesia masih menghadapi tantangan serius, terutama dalam hal minat baca dan pemahaman teks. Selain itu, studi pustaka menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil telaah pustaka ini kemudian disusun menjadi kerangka teoritis yang menjadi pijakan dalam merancang aplikasi bercerita bilingual berbasis sastra lokal dan Islami.

1. Literasi Anak Indonesia dan Tantangannya

Kemampuan literasi anak di Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Hasil PISA 2018 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia berada jauh di bawah rata-rata internasional (OECD, 2019). Rendahnya literasi ini disebabkan oleh minimnya minat baca, keterbatasan bahan bacaan yang kontekstual, serta media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Hermawan, Anjariyah, dan Azhari (2021) menegaskan bahwa peningkatan keterampilan membaca dapat dicapai jika bahan bacaan dekat dengan budaya dan pengalaman anak. Literasi bukan sekadar kemampuan teknis membaca, tetapi juga kemampuan memahami makna serta relevansi sosial-budaya dari teks.

2. Sastra Lokal sebagai Media Literasi

Sastra lokal, termasuk sastra Sasak di Lombok, merupakan warisan budaya yang kaya nilai karakter seperti gotong royong, hormat pada orang tua, dan cinta tanah air. Kajian Ibda dan Wijayanti (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sastra lokal memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan keterampilan literasi anak.

Penelitian Ningsih, Sulistyarini, dan Priyadi (2024) tentang pengembangan media mobile learning berbasis cerita lokal membuktikan bahwa digitalisasi cerita mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca. Demikian pula, Aryani dkk. (2023) menemukan bahwa *e-story book* berbasis kearifan lokal efektif untuk meningkatkan pemahaman moral anak melalui media digital yang menarik.

3. Sastra Islami dan Pendidikan Karakter

Sastra Islami memiliki peran penting dalam pendidikan karakter anak. Cerita para nabi dan tokoh Islam lokal sarat dengan nilai religiusitas, kesabaran, dan keteladanan. Maesaroh dkk. (2022) menegaskan bahwa penggunaan cerita Islami sebagai bahan ajar tambahan di sekolah dasar Islam terbukti meningkatkan motivasi belajar dan akhlak siswa. Nur'Aini dan Wahidah (2023) menekankan bahwa sastra Islami dapat diadaptasi ke dalam media ajar untuk mengajarkan bahasa asing khususnya bahasa Inggris.

Kemudian, Azhari, Yoesoef, dan Setyani (2022) juga menekankan bahwa sastra Islami bukan hanya teks religius, tetapi juga mengandung nilai estetika yang dapat diadaptasi ke media pembelajaran modern. Dengan demikian, sastra Islami sangat relevan untuk

diintegrasikan ke dalam media digital, baik untuk memperkuat literasi maupun pendidikan karakter.

4. Literasi Digital dan Media Bilingual

Anak-anak generasi digital native lebih akrab dengan media interaktif dibandingkan media cetak. Devinta Sari dkk. (2023) menekankan pentingnya program literasi digital sejak dini, seperti coding, pemilahan informasi, dan internet bijak, agar anak lebih terampil dalam mengakses pengetahuan.

Penelitian Mauluddia & Yulindrasari (2024) menemukan bahwa literasi digital membantu perkembangan kognitif anak usia dini melalui media teknologi. Selain itu, Aisyah (2024) menunjukkan bahwa literasi digital berbasis bilingual (Indonesia–Inggris) tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa asing, tetapi juga mempermudah pemahaman teks karena anak dapat membandingkan makna antar bahasa.

5. Integrasi Sastra Lokal, Islami, dan Media Digital

Berbagai penelitian terdahulu memang telah mengembangkan media digital untuk literasi, namun belum banyak yang secara khusus mengintegrasikan sastra lokal dan sastra Islami ke dalam format aplikasi bilingual. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan:

- Adaptasi cerita lokal dan Islami ke dalam naskah bilingual sederhana.
- Pengembangan mockup aplikasi digital interaktif dengan teks, visual, dan audio.
- Upaya menghubungkan identitas budaya lokal dengan kebutuhan literasi modern.

Dengan demikian, penelitian ini menjawab kesenjangan antara kekayaan sastra lokal-Islami dan rendahnya eksistensi media digital yang relevan bagi generasi anak.

Dari studi pustaka di atas dapat disimpulkan bahwa literasi anak Indonesia masih rendah dan membutuhkan inovasi media, sastra lokal dan Islami terbukti efektif sebagai media pendidikan karakter, media digital bilingual dapat meningkatkan literasi sekaligus kompetensi bahasa asing, serta penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan sastra lokal dan Islami ke dalam aplikasi bercerita bilingual berbasis digital.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sebagaimana dijelaskan oleh Branch (2009). Fokus utama penelitian pada tahun pertama terletak pada tahap *Analysis* dan *Design*, dengan kemungkinan dilanjutkan pada pengembangan awal (*Development*) berupa aplikasi sederhana.

Pada tahap *Analysis*, kegiatan penelitian difokuskan pada kajian teori dan pengumpulan data yang relevan. Tahapan ini mencakup studi pustaka terhadap teori-teori literasi, adaptasi sastra, dan media digital yang menjadi dasar konseptual penelitian. Selain

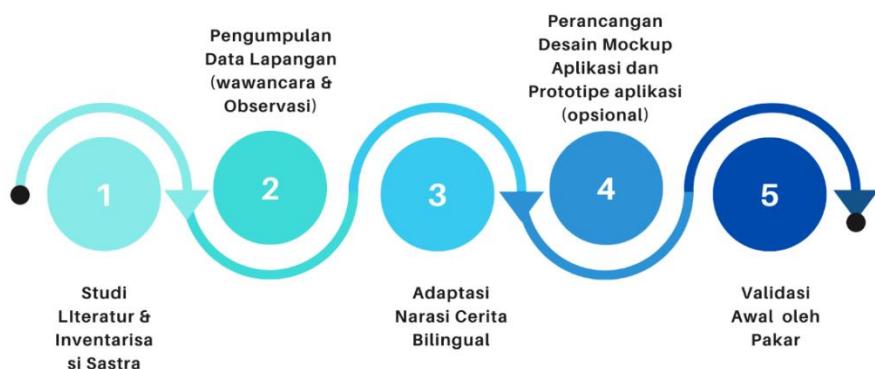
itu, dilakukan pula wawancara dengan tokoh budaya dan pendidik lokal untuk memperoleh pandangan mengenai nilai-nilai budaya serta relevansinya terhadap literasi anak. Observasi kegiatan literasi anak juga dilakukan guna memahami konteks penggunaan sastra dan media digital di lingkungan pembelajaran nyata.

Selanjutnya, tahap *Design* diarahkan pada penyusunan rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti merancang narasi cerita adaptif yang disusun dalam bentuk bilingual (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) agar dapat digunakan dalam konteks pembelajaran dwibahasa. Selain penyusunan narasi, dilakukan pula perancangan *mockup* aplikasi bercerita yang mencakup struktur layar, visualisasi karakter, serta navigasi cerita sehingga dapat memberikan gambaran awal terhadap tampilan dan alur penggunaan aplikasi.

Tahap berikutnya, yaitu *Development* awal, masih bersifat opsional pada periode penelitian pertama. Kegiatan pada tahap ini mencakup pengembangan prototipe aplikasi sederhana berdasarkan rancangan *mockup* yang telah dibuat. Prototipe tersebut memuat fitur dasar seperti navigasi antarhalaman cerita, penyajian teks bilingual, serta ilustrasi statis yang mendukung pemahaman narasi.

Karena penelitian ini masih berada pada tahap riset dasar, maka dua tahap terakhir dalam model ADDIE, yakni *Implementation* dan *Evaluation*, belum dilaksanakan. Kedua tahap tersebut akan menjadi fokus pada penelitian lanjutan, dengan tujuan untuk menguji efektivitas, keterpakaian, serta dampak media digital yang dikembangkan terhadap peningkatan literasi anak berbasis kearifan lokal dan sastra adaptif.

Berikut adalah diagram alir penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

2. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Studi Pustaka, digunakan untuk menjaring teori dasar dan pendekatan adaptasi sastra ke media digital.
- b. Wawancara Mendalam, dilaksanakan dengan cara mewawancara tokoh budaya dan guru agama guna memperoleh pemahaman kontekstual.
- c. Observasi Partisipatif, digunakan untuk mencatat langsung praktik sastra lisan di komunitas.

3. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan metode analisis tematik dan model analisis interaktif (Miles & Huberman, 2014) : reduksi data → penyajian data → penarikan kesimpulan/verifikasi.

Validitas data dijaga dengan teknik triangulasi sumber dan metode, serta uji kecermatan narasi oleh pakar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam penelitian diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Tahap Analysis

Tahap ini adalah tahap awal dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan adalah analisis secara sistematis untuk memperoleh landasan konseptual dan data empiris yang diperlukan dalam perancangan media literasi digital berbasis sastra lokal dan Islami. Kegiatan analisis ini terdiri atas beberapa langkah utama sebagai berikut.

a. Inventarisasi Sastra Lokal dan Islami

Tim peneliti mengidentifikasi dan mendokumentasikan sejumlah karya sastra lokal Sasak serta sastra Islami yang masih beredar di masyarakat. Inventarisasi dilakukan dengan mempertimbangkan aspek nilai karakter, relevansi konten dengan dunia anak-anak, serta potensi adaptasi ke dalam format digital. Dari hasil identifikasi, dipilih beberapa cerita yang sarat dengan pesan moral, seperti kisah persahabatan, kejujuran, dan keteguhan iman, yang dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Proses ini memastikan bahwa konten cerita yang digunakan tidak hanya menarik secara naratif, tetapi juga memiliki kekuatan edukatif dan karakter building.

Inventarisasi dilakukan untuk mengidentifikasi karya sastra lokal (Sasak) dan sastra Islami yang masih berkembang di masyarakat Lombok. Tujuan inventarisasi ini adalah memilih cerita-cerita yang potensial untuk diadaptasi ke dalam aplikasi bercerita bilingual (Indonesia–Inggris).

Berikut adalah metode inventarisasi yang dilakukan selama penelitian ini.

1. Studi pustaka terhadap literatur sastra Sasak dan Islami.
2. Wawancara tokoh budaya, tokoh sastra, dan guru agama di berbagai desa di Lombok Timur, Lombok Tengah, dan Lombok Barat.

3. Observasi partisipatif pada kegiatan pembacaan sastra lisan di masyarakat dan sekolah dasar.
4. Kriteria pemilihan karya:
 - Relevan dengan dunia anak usia sekolah dasar.
 - Memuat nilai karakter (kejujuran, kerja keras, gotong royong, religiusitas).
 - Mudah dikemas ulang ke format digital interaktif dan bilingual.

Hasil Inventarisasi Sastra Lokal dan Islami

Berikut merupakan hasil inventarisasi sastra lokal dan islami dari tim peneliti

Tabel 1. Inventarisasi Sastra Lokal dan Islami

No	Judul Cerita / Jenis Sastra	Asal / Konteks	Ringkasan Cerita	Nilai Utama	Potensi Adaptasi Digital
1	<i>Legenda Putri Mandalika</i>	Lombok Tengah	Putri Mandalika rela mengorbankan diri demi rakyat, berubah menjadi cacing laut <i>nyale</i> .	Pengorbanan, cinta tanah air	Ilustrasi visual dengan tema laut & budaya Bau Nyale.
2	<i>Babad Bayan</i>	Bayan, Lombok Barat	Kisah penyebaran Islam di Bayan melalui tokoh ulama dan adat lokal.	Religiusitas, sejarah Islam	Cerita Islami sederhana bergambar dengan teks bilingual.
3	<i>La Hila dan La Sando</i>	Bima/Lombok Timur	Kisah persaudaraan yang diuji iri hati.	Kejujuran, kasih saying	Cerita moral anak dengan karakter sederhana.
4	<i>Asal Usul Gunung Rinjani</i>	Lombok Timur	Legenda terbentuknya Gunung Rinjani dari kisah dewi dan rakyat.	Alam, kebijaksanaan	Visualisasi interaktif pegunungan & lingkungan.
5	<i>Cerita Nabi Ibrahim</i>	Sastraa Islami	Kisah pengorbanan Nabi Ibrahim menjalankan perintah Allah.	Keimanan, ketaatan	Cerita Islami bergambar dengan audio bilingual.

6	<i>Cerita Nabi Yusuf</i>	Sastra Islami	Kisah Nabi Yusuf yang sabar dan bijak menghadapi ujian hidup.	Kesabaran, kebijaksanaan	Cerita moral Islami sederhana, mudah dipahami anak.
7	<i>Pantun Sasak</i>	Lombok Timur (lisan)	Pantun berisi pesan moral, doa, dan sindiran sosial.	Kebijaksanaan, moralitas	Bisa diadaptasi sebagai fitur audio dalam aplikasi.
8	<i>Kisah KH. Zainuddin Abdul Madjid</i>	Lombok Timur (NWDI)	Perjuangan tokoh agama mendidik umat melalui pesantren.	Pendidikan, keteladanan	Narasi Islami kontemporer untuk anak.

Tabel 1 di atas berisi inventarisasi sastra lokal Lombok-Bima dan sastra Islami yang mencerminkan kekayaan budaya, sejarah, dan nilai keagamaan masyarakat setempat. Cerita-cerita lokal seperti *Legenda Putri Mandalika*, *Babad Bayan*, dan *Asal Usul Gunung Rinjani* menggambarkan kearifan lokal, pengorbanan, serta keterikatan manusia dengan alam. Sementara itu, kisah Islami seperti *Nabi Ibrahim*, *Nabi Yusuf*, hingga tokoh lokal KH. Zainuddin Abdul Madjid menekankan nilai keimanan, keteladanan, dan pendidikan.

Inventarisasi ini menunjukkan bahwa sastra lokal dan Islami tidak hanya menyimpan pesan moral dan religius, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diadaptasi ke media digital. Dengan ilustrasi interaktif, cerita bilingual, hingga fitur audio, warisan budaya ini dapat diperkenalkan kepada generasi muda secara modern dan menarik tanpa kehilangan nilai aslinya.

Berikut adalah hasil inventarisasi yang kedua.

Tabel 2. Inventarisasi Cerita Anak & Asal-usul Wilayah Lombok Timur

No	Judul Cerita / Legenda	Asal / Konteks	Ringkasan Cerita	Nilai Utama	Potensi Adaptasi Digital
9	<i>Tegodek Godek Dasan Tetuntel-Tuntel</i>	Cerita anak-anak desa yang suka bermain dan bernyanyi bersama.	Kisah jenaka anak-anak desa yang suka bermain dan bernyanyi bersama.	Keceriaan, kebersamaan, kreativitas	Animasi interaktif dengan musik anak-anak.

10	<i>Inak Tegining Amaq Teganang</i>	Cerita rakyat, Lombok Timur	Kisah pasangan sederhana yang mengajarkan kerja keras dan kesederhanaan.	Kerja keras, kesederhanaan, kejujuran	Cerita pendek bilingual dengan ilustrasi keluarga desa.
11	<i>Cupak Gerantang</i>	Legenda Lombok-Bali (Sasak)	Kisah dua saudara: Cupak yang serakah dan Gerantang yang jujur.	Kejujuran vs keserakahan	Cerita moral kontras karakter, cocok untuk anak SD.
12	<i>Asal-usul Nama Wilayah</i> (Lenek, Masbagik, Rumbuk, Tetebatu, dll.)	Lombok Timur	Legenda penamaan desa atau dusun, biasanya terkait tokoh atau peristiwa alam.	Identitas lokal, sejarah budaya	Peta digital interaktif dengan cerita asal-usul wilayah.
13	Legenda Batu Golok	Lombok Tengah	Batu besar menyerupai golok dipercaya jelmaan seorang pendekar yang setia pada rakyat.	Kesetiaan, keberanian	Visualisasi AR/VR batu keramat dengan narasi sejarah.
14	Legenda Putri Santong	Lombok Utara	Putri Santong menolak lamaran penguasa lalim, lalu moksa demi menjaga kehormatan.	Kehormatan, harga diri	Komik digital atau animasi legenda putri.

Tabel 2 di atas memuat inventarisasi cerita anak dan legenda asal-usul wilayah di Lombok yang sarat dengan pesan moral, sosial, dan identitas budaya. Cerita seperti *Tegodek Godek Dasan Tetuntel-Tuntel* dan *Inak Tegining Amaq Teganang* menghadirkan nilai keceriaan, kerja keras, serta kesederhanaan yang tumbuh dalam kehidupan desa. Sementara itu, legenda *Cupak Gerantang* serta kisah penamaan wilayah menekankan pentingnya kejujuran, solidaritas, dan pemahaman terhadap akar budaya lokal.

Kisah lain seperti *Legenda Batu Golok* dan *Putri Santong* memperlihatkan sisi heroisme dan kehormatan dalam tradisi masyarakat Lombok. Keseluruhan cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan dan pengajaran moral, tetapi juga berpotensi besar

diadaptasi ke media digital modern mulai dari animasi interaktif, komik digital, hingga peta cerita berbasis AR/VR sehingga bisa menarik minat generasi muda sekaligus melestarikan warisan budaya daerah, hal ini juga akan menjadi landasan pengembangan kedepannya.

Berikut adalah hasil selanjutnya mengenai tradisi atau sastra lisan Islami yang ada di Lombok.

Tabel 3. Inventarisasi Sastra Lisan Islami

No	Judul / Jenis Sastra	Asal / Konteks	Ringkasan	Nilai Utama	Potensi Adaptasi Digital
1	Pantun Sasak Islami	Lombok Timur (tradisi lisan)	Pantun berisi doa, pesan moral, dan dakwah sederhana.	Kebijaksanaan, religiusitas	Fitur audio dengan pilihan bahasa Sasak–Indonesia.
2	Syair Perahu	Sasak–Islami (Lombok pesisir)	Syair bernuansa doa dan syukur saat pembuatan/peresmian perahu.	Syukur, doa, tradisi Islami	Storytelling audio bilingual dengan ilustrasi laut.
3	Tembang Dakwah Sasak	Lombok Tengah	Nyanyian berisi pesan dakwah Islam dan nasehat hidup.	Dakwah, kesederhanaan	Audio interaktif dengan teks karaoke.

Tabel 3 memuat inventarisasi sastra lisan Islami yang berkembang di Lombok, seperti pantun, syair, dan tembang dakwah. Karya-karya ini pada dasarnya merupakan media dakwah yang dekat dengan masyarakat, disampaikan dalam bentuk lisan, bernuansa doa, nasihat moral, serta ajaran Islam yang dibalut dengan tradisi lokal. Misalnya, *Pantun Sasak Islami* dan *Pantun Islami Bima* sering digunakan dalam acara adat atau pengajian, sementara *Syair Perahu* dan *Tembang Dakwah Sasak* memperlihatkan keterhubungan nilai religius dengan aktivitas sehari-hari, seperti melaut atau bermusyawarah.

Inventarisasi ini menunjukkan bahwa sastra lisan Islami memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan moral dan spiritual secara sederhana, mudah dipahami, sekaligus indah secara estetika. Potensi adaptasi digitalnya luas, mulai dari audio interaktif, teks karaoke, hingga ilustrasi visual dengan terjemahan bilingual. Dengan pendekatan modern, sastra lisan Islami dapat dikenalkan kembali kepada generasi muda, sekaligus memperkuat identitas religius dan kultural masyarakat Lombok.

b. Pengumpulan Data Lapangan

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan tokoh budaya Sasak, guru agama, serta praktisi sastra lokal. Wawancara ini memberikan informasi yang lebih kontekstual mengenai makna simbolik dalam cerita, struktur naratif, serta gaya penyampaian khas masyarakat setempat. Selain wawancara, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa catatan lapangan, transkrip cerita, dan rekaman lisan. Data ini memperkaya basis konten yang akan diadaptasi ke dalam bentuk aplikasi digital sehingga tetap otentik sekaligus relevan untuk generasi saat ini.

Berikut adalah data hasil wawancara yang dideskripsikan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Wawancara dan Observasi

No	Lokasi Responden /	Fokus Utama Temuan	Nilai/Karakter yang Ditekankan	Rekomendasi / Harapan Responden
1	Tokoh Budaya Desa Tete Batu, Sikut (Lotim)	Tradisi pantun Sasak & cerita Islami masih hidup, tapi anak kurang tertarik.	Kejujuran, kerja keras, kepedulian social	Perlu visualisasi digital agar lebih menarik bagi generasi muda.
2	Tokoh Sastra & Budaya Desa Jurit Baru, Pringgasela	Cerita rakyat & Islami masih dipakai, bahan tertulis terbatas.	Keimanan, keteladanan, kebijaksanaan	Digitalisasi bilingual agar cerita mudah diakses anak.
3	Masyarakat Desa Bayan (Lobar)	Tradisi <i>Babad Bayan</i> & sejarah Islam masih dijaga, tapi terlalu berat untuk anak.	Religiusitas, sejarah lokal	Sederhanakan kisah dalam aplikasi dengan ilustrasi sederhana.
4	Masyarakat Desa di Lombok Tengah	Cerita Islami masih dituturkan di rumah, tapi jarang terdokumentasi.	Kesabaran, akhlak mulia	Aplikasi bercerita dengan audio & bilingual sangat dibutuhkan.
5	Tokoh Budaya Desa Pringgasela	Sastraa sarat nilai sosial, gotong royong, hormat orang tua.	Gotong royong, hormat orang tua	Adaptasi ke aplikasi untuk pendidikan karakter anak.
6	MIS Mardhatillah, Masbagik Timur	Siswa lebih antusias dengan ilustrasi	Kreativitas, kedisiplinan	Aplikasi dengan gambar berwarna

		digital daripada teks cetak.		akan efektif untuk literasi.
7	MIS NWDI Lendang Batu, Sukamulia	Cerita Islami efektif, tapi media menarik masih terbatas.	Akhlak, ketaatan beragama	Media digital membantu penyampaian cerita nabi.
8	SDN 6 Masbagik Selatan	Siswa kesulitan membaca teks panjang, lebih aktif dengan teks bergambar.	Literasi, kecerdasan bahasa	Aplikasi bilingual membantu literasi + bahasa Inggris.
9	SDIT Nurul Jihad Asyyamil, Lenek	Cerita lokal penting untuk pendidikan karakter Islami.	Religiusitas, tanggung jawab	Kombinasi teks & audio menarik bagi siswa.
10	MI Mambaul Ulum, Jurit	Cerita Sasak jarang dipakai, media terbatas.	Kebijaksanaan, religiusitas	Aplikasi digital bilingual membuat cerita lebih diterima.
11	Perpustakaan Daerah Lombok Timur	Koleksi cerita rakyat lokal terbatas, belum ada versi digital.	Literasi budaya	Integrasi aplikasi ke program pojok literasi digital.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keberadaan sastra lokal dan Islami masih cukup hidup dalam kehidupan masyarakat Lombok. Namun demikian, pola transmisinya hingga saat ini masih dominan bersifat lisan, sehingga berpotensi mengalami keterbatasan jangkauan apabila tidak didukung oleh media baru. Di sisi lain, temuan menunjukkan bahwa generasi anak lebih memiliki ketertarikan terhadap media digital dibandingkan dengan media cetak ataupun oral tradisional.

Nilai-nilai utama yang secara konsisten muncul dan diharapkan dapat diwariskan melalui karya sastra tersebut meliputi kejujuran, religiusitas, semangat gotong royong, serta penghormatan kepada orang tua. Hal ini sejalan dengan pandangan masyarakat dan pendidik yang mendukung penuh inisiatif digitalisasi sastra, khususnya dalam format bilingual. Digitalisasi dalam bentuk tersebut tidak hanya relevan dengan kebutuhan literasi kontemporer, tetapi juga mampu berfungsi sebagai sarana pembelajaran bahasa asing.

2. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dilakukan dengan menghadiri secara langsung kegiatan pembacaan sastra lisan di lingkungan masyarakat Lombok. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa tradisi sastra lisan masih tetap dijalankan oleh masyarakat dan menjadi bagian dari aktivitas budaya yang hidup. Namun demikian, terlihat adanya kecenderungan

menurunnya minat anak-anak terhadap bentuk penyampaian konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan aktif mereka ketika sastra hanya diperdengarkan secara lisan.

Sebaliknya, anak-anak memperlihatkan respons yang jauh lebih positif ketika sastra diperkenalkan melalui media digital yang menyajikan kombinasi elemen visual, audio, serta penggunaan bahasa bilingual. Antusiasme tersebut menegaskan adanya pergeseran preferensi media pada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi sastra lokal dan Islami ke dalam format aplikasi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memastikan kesinambungan tradisi.

Implikasi dari hasil observasi ini mencakup beberapa aspek. Bagi guru, digitalisasi sastra dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Bagi masyarakat, digitalisasi menghadirkan peluang pelestarian tradisi lisan agar tetap relevan tanpa kehilangan nilai aslinya. Sementara itu, bagi pengembang aplikasi, temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan riil akan platform bercerita bilingual yang mampu menggabungkan kearifan lokal dengan teknologi modern. Dengan demikian, digitalisasi sastra tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologis, tetapi juga sebagai strategi kultural dan pedagogis untuk menjaga warisan budaya sekaligus meningkatkan literasi generasi muda.

2. Tahap Design

a. Tujuan Tahap Design

Tahap Design ini merupakan tahap merancang produk awal berupa naskah cerita adaptif bilingual (Indonesia–Inggris) dan mockup aplikasi bercerita digital berbasis sastra lokal dan Islami. Rancangan ini mengacu pada hasil Analysis (studi pustaka, inventarisasi, dan observasi lapangan), sehingga desain produk benar-benar kontekstual dengan kebutuhan anak, guru, dan masyarakat.

b. Penyusunan Naskah Cerita Adaptif Bilingual

Berdasarkan hasil inventarisasi, tim peneliti memilih beberapa cerita yang dianggap paling relevan untuk tahap awal:

- Cupak Gerantang (cerita moral: jujur vs serakah)
- Tegodek Godek Dasan Tetuntel-Tuntel (cerita anak lucu & jenaka)
- Cerita Nabi Ibrahim (cerita Islami: pengorbanan & ketaatan)

Proses adaptasi dilakukan dengan langkah-langkah:

1. Menyederhanakan alur cerita agar sesuai dengan tingkat kognitif anak usia sekolah dasar.
2. Menggunakan bahasa sederhana dan kalimat pendek.

3. Menyediakan versi Indonesia dan Inggris secara berdampingan (parallel text).
4. Menjaga pesan moral dan nilai budaya tetap utuh.

Contoh Naskah Adaptif Bilingual (Cupak Gerantang)

Indonesia:

Cupak dan Gerantang adalah dua saudara yang hidup di sebuah desa kecil. Cupak malas dan serakah, sedangkan Gerantang rajin dan jujur. Suatu hari, raja mencari orang yang bisa menyelamatkan putri yang hilang. Cupak dan Gerantang ikut mencari. Gerantang yang menemukan putri, tetapi Cupak mengaku bahwa dia adalah penyelamatnya. Raja hampir percaya, sampai putri menjelaskan kebenarannya. Cupak dihukum, sementara Gerantang dihormati karena kejujurannya.

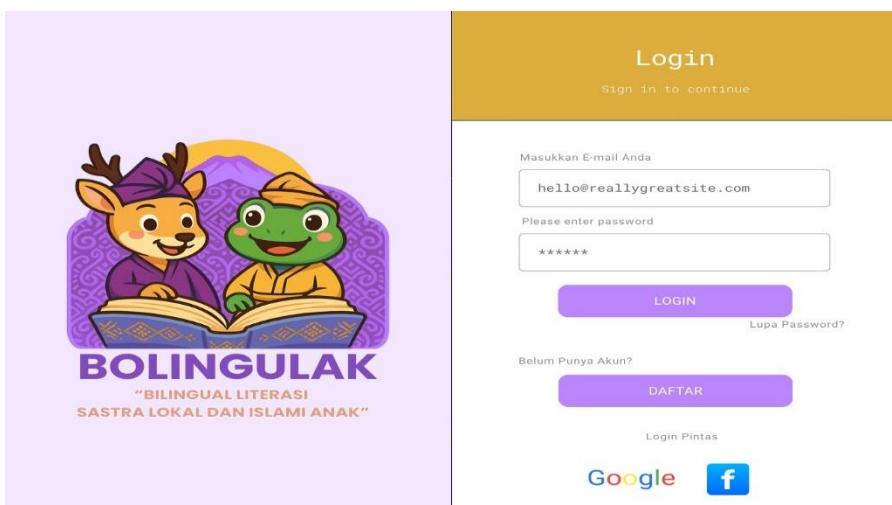
English:

Cupak and Gerantang were two brothers who lived in a small village. Cupak was lazy and greedy, while Gerantang was hardworking and honest. One day, the king looked for someone to rescue the missing princess. Both Cupak and Gerantang joined the search. Gerantang found the princess, but Cupak claimed he was the hero. The king almost believed Cupak until the princess told the truth. Cupak was punished, while Gerantang was honored for his honesty.

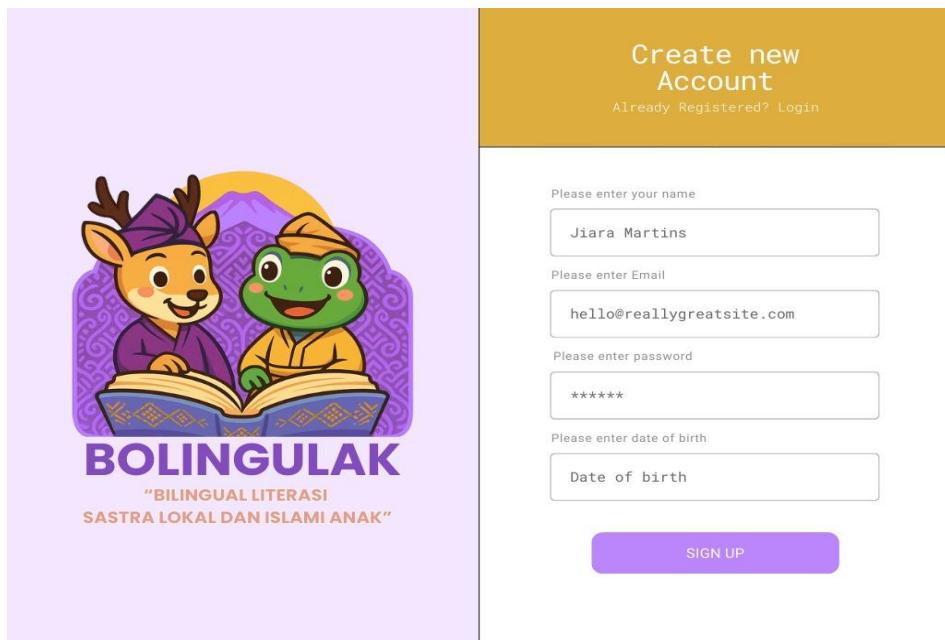
c. Perancangan Mockup Aplikasi

Berdasarkan naskah adaptif, dibuat mockup aplikasi dengan fitur utama:

1. Halaman Login



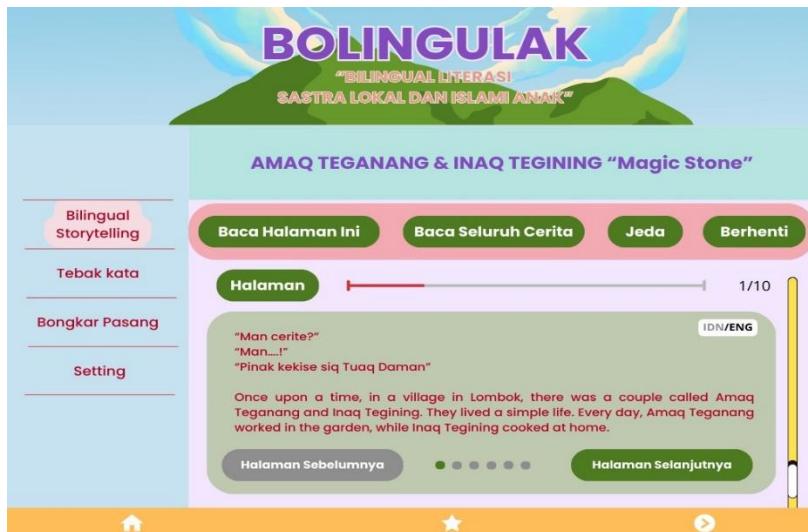
2. Halaman New Account



3. Halaman Beranda → pilihan cerita



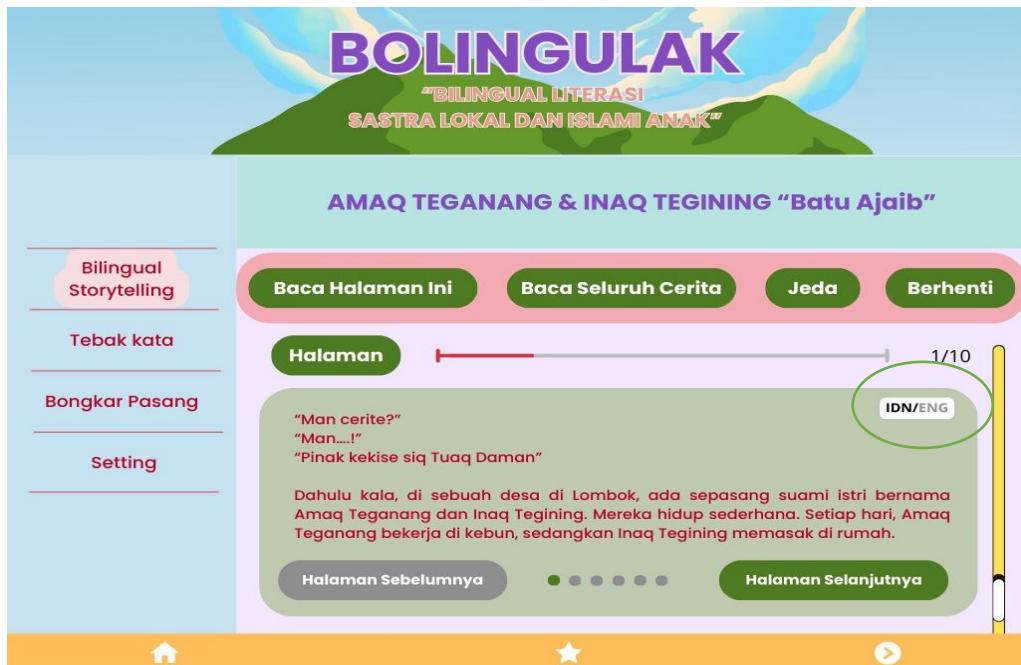
4. Halaman Cerita → teks bilingual berdampingan + ilustrasi karakter dan latar.



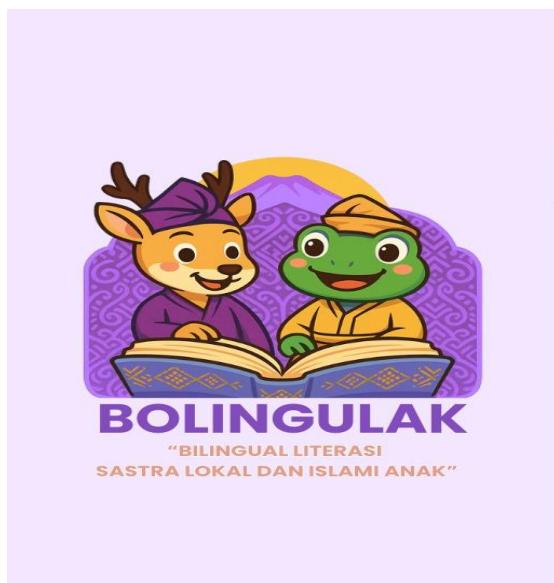
5. Fitur Navigasi → tombol *Next*, *Back*, dan *Audio*.



6. Fitur Audio (opsional) → pembacaan cerita dalam bahasa Indonesia dan Inggris.



7. Ilustrasi Karakter → visualisasi sederhana tokoh cerita agar mudah dikenali anak.



PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dengan menganalisis hasil inventarisasi. Korpus yang dikumpulkan berupa legenda Lombok seperti Putri Mandalika, Cupak Gerantang, serta asal-usul wilayah, kisah tokoh lokal seperti KH. Zainuddin Abdul Madjid, hingga kisah nabi dan sastra lisan Islam seperti pantun, syair, dan tembang dakwah. Dalam korpus ini terdapat dua ciri utama: nilai-nilai yang kaya seperti kejujuran, religiusitas, gotong royong,

hormat kepada orang tua, dan tanggung jawab, serta keterceritaan yang kuat untuk anak-anak. Gabungan kedua hal ini memberikan makna alami dalam materi pembelajaran karakter, sekaligus menyediakan tema, alur, dan simbol budaya yang mudah diubah menjadi bentuk digital. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan, yaitu relevansi terhadap anak, kekuatan nilai karakter, dan kemudahan adaptasi ke format interaktif bilingual, terbukti efektif dalam menyaring cerita yang tidak hanya populer secara budaya, tetapi juga instruktif. Dengan demikian, risiko terciptanya "ornamentasi budaya tanpa makna pedagogis" dapat dikurangi.

Temuan di lapangan melalui wawancara dan observasi menunjukkan keselarasan antara kebutuhan sekolah dan komunitas. Tradisi sastra lisan masih hidup, meskipun cara penyalurnya masih dominan lisan dan kurang menarik untuk anak yang sudah terbiasa dengan media digital. Ketika cerita disajikan dengan ilustrasi berwarna, audio, dan navigasi sederhana, partisipasi anak meningkat. Dilihat dari teori belajar, fenomena ini sesuai dengan prinsip pemrosesan ganda dan multimedia. Penyajian narasi melalui kanal visual dan auditori membantu perhatian, pemahaman, serta daya ingat anak-anak, terutama yang sedang belajar awal. Di sisi lain, format bilingual paralel memenuhi dua kebutuhan: literasi dasar dan paparan bahasa Inggris, tanpa menghilangkan akar budaya. Dengan demikian, bilingualisme di sini bukan sekadar terjemahan, tetapi merupakan strategi pedagogis untuk memperkaya kosa kata, struktur kalimat sederhana, serta kesadaran makna lintas bahasa, sekaligus menjaga "rasa lokal" sebagai penjelmaan konteks.

Implikasi dari hasil analisis terhadap desain tampak pada pemilihan tiga cerita awal dan fitur utama dalam mockup. Pertama, pemilihan cerita Cupak Gerantang, Tegodek Godek Dasan Tetuntel-Tuntel, dan kisah Nabi Ibrahim mencerminkan keseimbangan antara nilai kehidupan sehari-hari, keceriaan anak-anak, dan teladan iman—tiga aspek nilai yang sering dikemukakan oleh responden. Kedua, keputusan menggunakan teks paralel Bahasa Indonesia dan Inggris, kalimat pendek, serta ilustrasi karakter yang sederhana namun konsisten, adalah jawaban langsung terhadap kemampuan literasi siswa SD yang—menurut guru—semakin menurun, terutama terhadap teks yang panjang. Ketiga, adanya audio narasi yang menggunakan dua bahasa dan navigasi yang sederhana (Next/Back/Audio) menjawab kebutuhan guru akan media yang mudah digunakan di kelas, termasuk untuk siswa yang lebih suka mendengar atau baru belajar membaca. Dengan kata lain, setiap fitur di dalam mockup memiliki jejak yang jelas terkait dengan temuan kebutuhan pengguna: preferensi menggunakan media digital, kesulitan dalam membaca teks panjang, keterbatasan materi tertulis, serta pentingnya nilai-nilai lokal.

Dari perspektif relevansi kurikuler, materi yang dipilih dan cara penyajiannya selaras dengan penguatan karakter dan pembelajaran kontekstual. Nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, menghormati orang tua, tanggung jawab, dan religiusitas yang dominan dalam temuan lapangan beresonansi dengan tujuan pendidikan karakter di SD. Penggunaan cerita lokal sebagai “jembatan” ke pengalaman sehari-hari anak membuat pembelajaran lebih bermakna dan mendorong identifikasi budaya, sebuah aspek yang dinilai penting oleh tokoh budaya dan pustakawan untuk melestarikan memori kolektif. Dari segi bahasa, format paralel memungkinkan guru menghubungkan kosakata dan

struktur kalimat sederhana antarbahasa, sekaligus membangun kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris tanpa mengorbankan pemahaman terhadap isi.

Penelitian ini juga menunjukkan aspek penerimaan dan kepraktisan. Guru dan tokoh budaya biasanya menyambut positif adanya digitalisasi, terutama jika isi materi tetap autentik seperti dalam hal bahasa, istilah lokal, dan nilai-nilainya tidak dirusak oleh penerapan standarisasi berlebihan. Namun, ada beberapa hal penting yang harus dipersiapkan agar proyek ini bisa terus berlangsung, yaitu keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan materi secara rutin, pengelolaan hak cipta atau izin atas naskah dan ilustrasi, serta dukungan infrastruktur perangkat dan koneksi internet di sekolah. Perpustakaan daerah bisa menjadi mitra penting dalam mendistribusikan media ini melalui integrasi "pojok literasi digital", sehingga media tidak hanya sampai tahap prototipe, tetapi benar-benar bisa digunakan dalam lingkungan belajar nyata.

Meskipun hasil awal cukup kuat, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, representasi beragam dialek, sub-kultur, dan variasi versi cerita masih terbatas pada lokasi dan narasumber yang bisa dijangkau; generalisasi ke seluruh Lombok perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, risiko menyederhanakan terlalu banyak selalu ada ketika menyesuaikan cerita untuk anak-anak; pemantauan oleh ahli budaya dan agama selama fase produksi konten akhir tetap penting. Ketiga, ketimpangan akses perangkat atau gadget berpotensi menciptakan ketidaksetaraan dalam penggunaan media; desain harus mempertimbangkan mode offline, ukuran aplikasi kecil, serta pilihan cetak pendamping. Keempat, penelitian ini belum melakukan uji coba efektivitas pembelajaran dan pengalaman pengguna secara kuantitatif, sehingga klaim dampak masih bersifat kesimpulan dari temuan kualitatif.

Untuk menjamin validitas, penelitian ini sudah menerapkan triangulasi sumber (literatur, tokoh budaya, guru, masyarakat), triangulasi metode (wawancara, observasi, inventarisasi), serta jejak audit dalam pengambilan keputusan desain. Di masa depan, akurasi adaptasi bisa ditingkatkan melalui "member checking" yang lebih luas, lokakarya kurasi bersama komunitas, serta iterasi desain dengan siklus uji pengguna yang terstruktur. Dalam tahap pengembangan berikutnya, rekomendasi evaluasi mencakup uji kegunaan (misalnya SUS), pengukuran keterlibatan (durasi baca, frekuensi klik audio, penyelesaian cerita), penilaian pemahaman isi dan kosakata dasar, serta studi kelas yang membandingkan antara mode cetak dan digital serta monolingual dan bilingual. Telemetri sederhana dalam aplikasi dan lembar observasi guru akan membantu memetakan bagian cerita atau fungsi yang paling efektif.

Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi dalam merancang model penghubung antara kearifan lokal dan literasi digital anak dengan menggunakan pendekatan bilingual yang langsung diterapkan pada fitur produk. Model ini bersifat bisa disalin: wilayah lain dapat mengikuti proses kerja yang sama, yaitu melakukan inventarisasi berdasarkan kriteria nilai-anak-adaptabilitas, memverifikasi komunitas, merancang paralel teks dan audio, serta melibatkan perpustakaan, untuk menghasilkan media literasi yang cocok dengan budaya masing-masing daerah.

Sebagai kesimpulan, bukti kualitatif dari tahap Analisis menegaskan pentingnya dan kemungkinan keberhasilan dalam digitalisasi sastra lokal dan Islami untuk anak. Tahap Desain telah mengidentifikasi kebutuhan menjadi keputusan tentang konten dan fitur yang spesifik serta dapat diterapkan. Keunggulan utama dari penelitian ini adalah kesesuaian konteks, partisipasi pemangku kepentingan, serta jelasnya proses desain dari kebutuhan hingga fitur. Tantangan utamanya adalah menciptakan representasi yang adil, mengendalikan proses penyederhanaan, mempersiapkan infrastruktur, serta membuktikan dampak melalui uji coba kuantitatif. Dengan melanjutkan ke tahap pengembangan prototipe dan evaluasi yang terukur, produk yang dihasilkan berpotensi tidak hanya meningkatkan literasi dan paparan bahasa Inggris, tetapi juga memainkan peran penting dalam menjaga kelangsungan tradisi sastra Nusantara dalam lingkungan belajar anak saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sastra lokal dan Islami memiliki potensi besar untuk diadaptasi ke dalam media digital bilingual sebagai strategi peningkatan literasi dan pendidikan karakter anak sekolah dasar. Studi awal yang dilakukan melalui tahapan *Analysis* dan *Design* berhasil menghasilkan inventarisasi cerita lokal dan Islami, penyusunan naskah adaptif bilingual, serta rancangan mockup aplikasi bercerita digital dengan fitur teks paralel, ilustrasi sederhana, dan navigasi interaktif.

Validasi awal dari guru, tokoh budaya, dan pakar literasi memperlihatkan bahwa integrasi sastra lokal dan Islami ke dalam aplikasi digital dapat meningkatkan minat baca, membantu pemahaman teks, serta menanamkan nilai budaya dan religiusitas. Hambatan yang ditemui, seperti keterbatasan teknis dan penerjemahan istilah budaya, dapat diatasi melalui penyusunan glosarium bilingual, kolaborasi lintas bidang, dan pengembangan prototipe secara bertahap.

Dengan capaian hingga 80%, penelitian ini telah memberikan pijakan yang kuat untuk tahap pengembangan berikutnya, yaitu penyempurnaan prototipe aplikasi dan uji coba terbatas di sekolah. Hasil studi ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam upaya memperkuat literasi anak berbasis kearifan lokal dan nilai-nilai Islami di era digital.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS (Opsiional)

Penelitian ini didanai melalui hibah *Penelitian Dosen Pemula (PDP)* dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek). Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kemdikbudristek, LPPM Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, LLDIKTI Wilayah VIII, serta Universitas Nahdlatul Wathan Mataram atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

1. OECD. *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing, 2019. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.
2. Hermawan, W., D. Anjariyah, and D. Azhari. "Penguatan nilai multikultural sastra lokal sebagai media literasi anak." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 67–77. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3257>.
3. Pravitasari, H., and C. F. Wilantika. "Technology and Local Language: Development of an Android-Based Sundanese-English Electronic Dictionary for the Baduy

- Community in Indonesia." *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 7, no. 10 (Oktober 2024): 12177–12184. e-ISSN 2614-8854.
4. Ningsih, N., Sulistyarini, and A. T. Priyadi. "Pengembangan media mobile learning pada pembelajaran tematik di SD Negeri 02 Ngabang." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 5 (2022): 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/50717>.
 5. Ibda, H., and D. Wijayanti. "Pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Indonesia: Tinjauan literatur sistematis." *Jurnal As-Sibyan: Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2023): 123–140. <https://ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/sibyan/article/view/1420>.
 6. Azhari, D., M. Yoesoef, and T. Setyani. "Mendiskusikan definisi sastra Islam dan sastra Islami dalam kesusastraan Indonesia masa kini." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 4 (2022): 763–778. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.507>.
 7. Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
 8. Maesaroh, D., A. Aridah, and D. Rusmawaty. "Can Islamic Stories be Used as Supplementary English Materials at Islamic Elementary Schools?" *Southeast Asian Journal of Islamic Education* 4, no. 2 (2022): 158–173. <https://doi.org/10.21093/sajie.v4i2.4166>.
 9. Nur'Aini, A., and N. Wahidah. "An Islamic Literature as Reading Materials in Islam-Affiliated University." *Pedagogy: Journal of English Language Teaching* 11, no. 1 (Juni 2023). e-ISSN 2580-1473, p-ISSN 2338-882X.
 10. Aryani, V., N. Fajrie, and L. Kironoratri. "Pengembangan media e-story book berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran dongeng sastra anak kelas III sekolah dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 9 (2023): 1112–1124. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i9.7402>.
 11. Nuryiantoro, B. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018.
 12. Miles, M. B., A. M. Huberman, and J. Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.
 13. Devinta Sari, N. W. M., D. A. Astini, B. Adityo, and W. N. Septiadi. "Poligian (Pojok Literasi Digital Anak): Program literasi digital untuk siswa SD melalui coding, internet bijak, dan pemilahan informasi." *Jurnal Peduli Masyarakat* 6, no. 3 (2023): 1367–1376. <https://doi.org/10.37287/jpm.v6i3.4439>.
 14. Mauluddia, Y., and H. Yulindrasari. "Peran literasi digital dalam perkembangan anak usia dini melalui media teknologi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 5 (2024): 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.3797>.
 15. Aisyah, R. "Implementasi pembelajaran literasi digital pada anak usia dini di Indonesia dan luar negeri." *Jurnal Ath-Thufail: Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 11–23. <https://doi.org/10.31004/aththufail.v2i1.654>.
 16. Oktalia, E. L., A. Laila, and R. Damariswara. "Pengembangan media video animasi 'Ungkapan Arina' berbasis kearifan lokal Kediri." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2573–2583.
 17. ———. "Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 579–585.

18. Kasmawati, et al. "Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal di SD Negeri Tinanggea." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 579–585.
19. Prasenty, A. B., and L. Nurlina. "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (BIPA)." *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 4, no. 1 (2024): 57–69.
20. Khairunnisak, K., and K. Khairuni. "Pengembangan modul digital IPA berbasis kearifan lokal Aceh untuk melatih critical thinking siswa." *JOE – Journal of Education* 7, no. 1 (2024): 70–48.