



---

## Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak

Nur Fajrie\*

\*Program Magister, Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
nur.fajrie@umk.ac.id

Vina Aryani \*\*

\*\*Program Magister, Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

[1201933289@std.umk.ac.id](mailto:1201933289@std.umk.ac.id)

Lintang Kironoratri\*\*\*

\*\*\*Program Magister, Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia  
lintang.kironoratri@umk.ac.id

---

Submitted: 2024-01-06

Revised: 2024-02-15

Accepted: 2024-02-22

---

### ABSTRACT

Children's literacy is the ability to read, understand and interpret different types of texts, including fairy tales. In practice, however, there are barriers to providing reading resources in SD N 1 Tuko Grobogan Regency. The lack of innovation in literacy learning approaches is a challenge for teachers and students. The purpose of the study was to analyse the needs of children's literature fairy tale media Grade III in SD N 1 Tuko Grobogan. This study uses a combined method (mixed methods) with a sequential exploratory model. Subjects consisted of homeroom teacher III, five students of class III and 25 students of class III SD N 1 Tuko. Data collection techniques used purposive sampling for qualitative and quantitative data. Research instruments include interviews to gain an in-depth understanding of the problems experienced and questionnaires to obtain quantitative data. Qualitative and quantitative data are then analysed separately and then combined through data triangulation. The results showed that the use of fairy tale reading resources in SD N 1 Tuko is still dominated by worksheets and picture books. The lack of innovation in integrating digital media based on local wisdom makes students less interested in using these media. However, the results of the study also showed that both students and teachers have a need for innovative fairy tale reading sources that can improve the quality of literacy, especially in understanding the content of reading. Based on the results of the study, it can be concluded that efforts are needed to develop digital media that integrates local wisdom and is able to increase the interest and literacy of third grade children in SD N 1 Tuko. It is expected that the development of the media will enrich the children's reading experience, improve their understanding of the reading content and support their overall literacy learning.

**Keywords:** : needs analysis ;, digital media ; reading resources ; children's storytelling ; literacy.

### ABSTRAK

Literasi anak membentuk kemampuan membaca, memahami, dan menginterpretasikan berbagai jenis teks, termasuk dongeng. Namun, dalam praktiknya, terdapat kendala dalam menyediakan sumber bacaan di SD N 1 Tuko Kabupaten Grobogan. Kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran literasi menjadi tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan media dongeng sastra anak kelas III di SD N 1 Tuko Kabupaten Grobogan. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (mixed methods) dengan model sequential exploratory. Subjek penelitian terdiri dari wali kelas III, lima siswa kelas III, dan 25 siswa kelas III

SD N 1 Tuko. Teknik pengambilan data menggunakan purposive sampling untuk data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian meliputi wawancara untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang permasalahan yang dialami, serta angket untuk mendapatkan data kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif kemudian dianalisis secara terpisah dan kemudian digabungkan melalui triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber bacaan dongeng di SD N 1 Tuko masih didominasi oleh LKS dan buku bergambar. Belum adanya inovasi dalam mengintegrasikan media digital berbasis kearifan lokal membuat minat siswa terhadap penggunaan media tersebut kurang. Namun, dari hasil penelitian juga ditemukan bahwa baik siswa maupun guru memiliki kebutuhan akan inovasi sumber bacaan dongeng yang dapat meningkatkan kualitas literasi, terutama dalam memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa diperlukan upaya untuk mengembangkan media digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dan mampu meningkatkan minat serta kemampuan literasi anak-anak kelas III di SD N 1 Tuko. Pengembangan media tersebut diharapkan dapat memperkaya pengalaman membaca anak-anak, meningkatkan pemahaman isi bacaan, dan secara keseluruhan mendukung pembelajaran literasi.

**Kata Kunci:** analisis kebutuhan ; media digital ; sumber bacaan ; dongeng anak ; literasi.

## PENDAHULUAN

Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembiasaan praktik budaya literasi sekolah. Seharusnya guru mampu mengkolaborasikan antara strategi, model, metode, dan media pembelajaran sesuai karakteristik siswa untuk meningkatkan kecakapan literasi. Fungsi media pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan (Secha et al., 2023). Ketersediaan sumber bacaan yang memadai baik buku pelajaran maupun non pelajaran menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan minat baca anak, tentunya sebelum buku tersebut masuk dilingkungan sekolah harus dilakukan filterisasi kelayakan isi agar pesan yang tersurat dalam bacaan selaras dengan kehidupan sehari-hari (Sadli, 2019).

Media dongeng sastra anak sudah seyogyanya disediakan oleh sekolah utamanya integrasi cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral (Amalia & Dewi, 2023). Selain dapat mengenalkan budaya kepada anak, dongeng sastra rakyat dapat membantu meningkatkan imajinasi anak yang terekam dalam memori otak sesuai jalan cerita yang disajikan (Fadilla & Pramudiani, 2023; Indartiningsih et al., 2023). Melalui cerita dongeng, anak dapat menciptakan daya imajinasi dengan baik (Fitriani, 2019). Ketika anak membaca dongeng maka isi cerita akan terekam, kemudian dapat diimplementasikan dalam perilaku sehari-hari sehingga terbentuk karakter positif sesuai nilai budaya masyarakat. Terkait ketersediaan sumber bacaan, pada umumnya media dongeng yang digunakan oleh sekolah yaitu buku cerita bergambar berbasis konvensional (Alam et al., 2023; Anggraeni et al., 2021).

Media konvensional berbasis cetak, secara fisik cenderung mudah rusak dan apabila ingin menyebarluaskan buku membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Begitu pula dengan pendapat (Adam, 2021) bahwa media visual cetak membutuhkan biaya yang cukup mahal apabila ingin dilakukan proses produksi, memerlukan perawatan yang ekstra hati-hati, membutuhkan keterampilan khusus untuk merancang media. Apabila ketersediaan buku dongeng anak masih terbatas, maka siswa akan mudah bosan terlebih dapat menghambat minat baca karena konteks yang disajikan sama akan tetapi dibaca berulang kali. Problematika tersebut sudah semestinya segera diselesaikan sebagai upaya peningkatan budaya literasi (Endrawan et al., 2023).

Solusi-solusi kreatif untuk mengatasi problematika yang diuraikan perlu dipertimbangkan. Salah satu pendekatan yang bisa diambil adalah dengan memanfaatkan

teknologi digital sebagai alternatif untuk menyebarkan informasi dan karya-karya literatur (Purtilo-Nieminen et al., 2021; von Gillern et al., 2024). Media digital dapat menjadi solusi yang efektif karena dapat diakses dengan mudah, tidak terbatas oleh batasan fisik seperti buku konvensional, dan memungkinkan untuk memperluas jangkauan pembaca (Zimmer & Matthews, 2022). Dengan menggunakan platform digital, karya-karya literatur seperti buku anak-anak dapat disebarkan secara lebih luas dan dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan media cetak (Gutierrez et al., 2023; Moldavan et al., 2022). Selain itu, penggunaan media digital juga memungkinkan untuk memperkaya pengalaman membaca dengan menambahkan elemen interaktif, gambar bergerak, dan suara, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur bagi anak-anak. Dengan demikian, solusi berbasis teknologi digital dapat menjadi langkah yang efektif dalam meningkatkan budaya literasi di kalangan anak-anak dan membantu mengatasi problematika yang dihadapi dalam menyebarkan karya literatur.

Perkembangan *era society* 5.0 dalam dunia pendidikan menuntut sekolah untuk dapat memanfaatkan fasilitas media digital yang sudah dimiliki sebagai penunjang kegiatan pembelajaran baik dalam maupun luar kelas. Dengan media yang berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif dan praktis (Salsabila et al., 2023). Selain itu, siswa dapat belajar mandiri dengan menjangkau akses informasi pembelajaran melalui perangkat digital (W. N. Sari et al., 2023). Akan tetapi masih banyak guru yang awam akan penggunaan media digital sebagai bahan ajar di Sekolah khususnya dongeng sastra anak.

Terkait media guru dapat menginovasikan bahan bacaan dongeng sastra anak berbasis digital yaitu yaitu *flipbook*. Media *flipbook* dapat menyajikan gambar, animasi, teks, video, link interaktif sehingga siswa dapat menggunakan media melalui navigasi yang sudah disediakan (Aprilia, 2021). Salah satu *software* penunjang output media *flipbook* yaitu *flipbuilder*. *Flipbuilder* merupakan *software* yang dapat mengubah tampilan dokumen pdf, teks, gambar maupun chart menjadi lebih interaktif serta dapat disisipkan *hyperlink*, musik, video serta animasi (Angraini, 2022). Dengan mekanisme pemrograman yang dimiliki *software flipbuilder e-book* yang dihasilkan seolah seperti membaca lembaran kertas dalam layar monitor ataupun *smarthphon*, desain yang dihasilkan lebih eksklusif, inovatif dan elegan (S. D. Harahap et al., 2022). Maka dengan itu, *flipbook* dapat dikembangkan sebagai media dongeng sastra sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.

Penelitian yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran di kelas III SD N 1 Tuko, yang melibatkan pengamatan hasil dan wawancara dengan guru, menunjukkan relevansi yang kuat dengan Konsep Kurikulum Merdeka Belajar (KMB) (Rahayu et al., 2022). Dengan menekankan penggunaan data empiris dan fokus pada praktik pembelajaran yang adaptif, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana kurikulum dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara individual serta konteks lokal sekolah. Hasilnya dapat menjadi dasar bagi perubahan dan penyempurnaan dalam desain pembelajaran yang lebih sesuai dengan prinsip-prinsip KMB, yang bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas, relevansi, dan efektivitas pendidikan di tingkat dasar. Permasalahan yang dipaparkan tidak jauh berbeda dengan fakta empiris yang diperoleh peneliti melalui hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas III SD N 1 Tuko dan wawancara kepada guru. Dalam pembelajaran guru menggunakan media LKS yang masih bersifat konvensional sebagai bahan ajar. Kegiatan literasi membaca sudah dilakukan akan tetapi tidak terdapat refleksi diakhir kegiatan, sehingga kegiatan literasi yang dilakukan hanya sebatas meningkatkan kemampuan membaca tanpa memahami isi cerita. Media yang digunakan dalam materi dongeng sastra anak yaitu buku cerita bergambar yang jumlahnya cukup terbatas. Terlepas dari ketersediaan sumber bacaan dongeng sastra

yang kurang memadai, guru belum menginovasikan media digital sebagai penunjang kegiatan literasi, terkhusus *flipbook*. Isi konteks materi dalam media buku bergambar juga belum terintegrasi dengan kearifan lokal seperti cerita rakyat.

Penelitian terkait penggunaan media digital *flipbook* pernah dilakukan (Oktaviani & Arini, 2021) pengembangan media pembelajaran diperoleh presentase hasil validasi 86,6% kategori sangat layak oleh ahli media dan presentase 90,6% kategori sangat layak oleh pakar bahan, sehingga media layak digunakan sebagai sarana belajar. Demikian pula dalam penelitian (Rahmawati et al., 2022) pengembangan media *flipbook* yang terintegrasi dengan kearifan lokal memperoleh presentase skor validasi 93,3% oleh ahli media kategori sangat layak dan 93,3 % oleh ahli materi kategori sangat layak, sehingga media praktis dan valid untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar. Sedangkan penelitian oleh (Maharcika et al., 2021) hasil pengembangan media *flipbook maker* memperoleh hasil rata-rata validasi ahli media, materi dan bahasa sebesar 95,56% kategori sangat layak sehingga media dapat digunakan sebagai sumber media ajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, Novelty dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang terintegrasi antara media pembelajaran digital dan kearifan lokal dalam konteks dongeng sastra anak kelas III di SD N 1 Tuko. Pendekatan ini bertujuan untuk memanfaatkan potensi teknologi digital dalam mengatasi problematika keterbatasan akses terhadap buku dan karya literatur konvensional, sambil tetap mempertahankan dan menghargai nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam dongeng-dongeng tradisional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi praktis terhadap masalah keterbatasan akses terhadap literatur anak-anak, tetapi juga memberikan kontribusi dalam memperkuat identitas budaya dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya lokal dalam konteks pendidikan.

## METODE

### Jenis dan Desain

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Mixed Methods* atau campuran. Menurut Creswell & Clark (2018) metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara metode kualitatif dengan kuantitatif. Model penelitian kombinasi yang digunakan yaitu *sequential exploratory* yang diawali dengan data kualitatif sebagai data primer dan dikuatkan dengan data kuantitatif. Menurut Pane et al. (2021) model *sequential exploratory* yaitu kombinasi jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif, dimana data kualitatif dikumpulkan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan data kuantitatif. Teknik pengambilan sampel untuk data kualitatif dengan jumlah 5 siswa yaitu *purposive sampling*. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* yaitu metode pengumpulan data melalui pertimbangan tertentu yang sering digunakan untuk penelitian jenis kualitatif karena tidak memerlukan generalisasi (Sugiyono, 2019).

### Data dan Sumber Data

Data diperoleh dari Observasi yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung untuk menganalisis karakteristik siswa dan jenis media pembelajaran yang digunakan. Sumber Data adalah 5 siswa dan 1 guru kelas III di SDN 1 Tuko Kabupaten Grobogan yang di wawancara untuk menganalisis potensi dan masalah serta kebutuhan media berbasis kearifan lokal. Angket respon terhadap media disebarakan kepada 25 subjek penelitian dengan 10 jumlah pertanyaan. Alternatif jawaban menggunakan skala likert rentang skor 1-4 dengan rincian: 1

(tidak setuju); 2 (kurang setuju); 3 (setuju); dan 4 (sangat setuju) yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2019).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data kualitatif oleh peneliti dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data kualitatif melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Suyitno, 2018). Observasi dilakukan untuk memperhatikan perilaku, interaksi, lingkungan, dan kegiatan dengan indikator berupa objektivitas, keakuratan, konsistensi, dan relevansi. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan jawaban, sikap, persepsi, dan pemahaman dengan fokus pada keterbukaan responden, kedalaman informasi, kesesuaian dengan tujuan, keakuratan, dan kejujuran. Dokumentasi mencakup jenis dokumen, isi, konteks, dan keberadaan dengan penekanan pada keaslian, kejelasan, relevansi dengan penelitian, dan kelengkapan. Dengan pengembangan indikator, aspek, dan kriteria yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Data kualitatif yang sudah dikumpulkan kemudian dihubungkan dengan data kuantitatif melalui angket kebutuhan media digital dan kekurangan media yang sudah ada serta angket respon siswa terhadap media dongeng sastra anak berbasis digital terintegrasi kearifan lokal.

### **Analisi Data**

Data kualitatif dianalisis oleh peneliti dengan triangulasi data model miles dan huberman. Sedangkan angket dianalisis dengan hasil akhir presentase melalui rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan rumus sebagai berikut:

P = Hasil nilai akhir

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi

Sumber: (Sa'adah & Wahyu, 2020)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis kebutuhan media pembelajaran menggunakan subjek penelitian guru dan siswa kelas III di SD N 1 Tuko Kecamatan Pulokulon Kabupaten Grobogan. Analisis kemudian meninjau kebutuhan akan media pembelajaran yang mengatasi kompetensi, tantangan, dan karakteristik siswa yang teridentifikasi. Ini menekankan pentingnya menggabungkan kearifan lokal dan unsur budaya ke dalam materi dongeng untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, diskusi menyoroti potensi media digital, seperti e-storybook, untuk meningkatkan instruksi literasi dengan menyediakan konten interaktif dan menarik secara visual. Peneliti mengkaji buku guru dan silabus sesuai materi yang dapat meningkatkan kecakapan literasi. Analisis ini menggunakan subjek wali kelas III dan 5 siswa yaitu: AAD; ATZ; AM; APP; dan KSA. Materi dongeng sesuai KD 3.8 menguraikan pesan

dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis dan visual. Dongeng sastra merupakan cerita rekaan yang ditulis oleh pengarang untuk menyampaikan isi pesan baik secara tersirat maupun tersurat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi dengan manfaat yaitu dapat memperluas wawasan, meningkatkan minat baca serta cara berpikir kritis pada anak (Rukiyah, 2018). Dongeng tidak terlepas dari cerita lokal yang berkembang dimasyarakat. Untuk menanamkan nilai luhur dalam diri anak, bacaan cerita rakyat berintegrasi kearifan lokal dapat dioptimalkan pada usia emas (Anindyarini et al., 2019). Kegiatan mendongeng tidak terlepas dari membaca nyaring. Menurut Subur et al (2022) membaca nyaring dengan media dongeng dapat mengembangkan pemahaman siswa terkait isi cerita yang disajikan.

Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui telaah potensi yang dimiliki meliputi pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas hasil nilai belajar siswa kelas III sudah memenuhi kriteria. Akan tetapi, nilai tersebut bukan murni kemampuan siswa melainkan nilai yang sudah diolah guru sesuai KKM (75). Tentunya tidak semua siswa dapat memahami materi dengan baik. Fakta tersebut sesuai pernyataan guru kelas III Ibu LAF di SD N 1 Tuko sebagai berikut:

*"Pemahaman siswa terhadap materi dongeng belum cukup baik, permasalahan tersebut yaitu belum mampu menganalisis unsur serta cenderung mudah bosan, hal tersebut dikarenakan siswa hanya membaca saja"*[LAF/2023]

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat siswa terkait pemahaman pembelajaran dongeng sebagai berikut:

*"Saya hanya sedikit saja paham karena bacaan yang terlalu banyak sehingga menjadi mudah bosan saat dikelas"* [AAD/2023]

*"Sudah sudah memahami dan mengerti pelajaran dongeng, tetapi sekarang sudah lupa karena banyak yang dipelajari"* [AM/2023]

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terkait dongeng relatif berbeda sesuai kemampuan yang dimiliki setiap siswa. Kecakapan siswa terhadap pemahaman materi dongeng mempengaruhi kualitas literasi yang dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya yaitu faktor internal. Menurut (Hijjayati et al., 2022) faktor internal yang mempengaruhi literasi baca tulis yaitu tingkat kemampuan intelegensi, kurangnya minat belajar, serta motivasi belajar yang rendah. Perilaku siswa usia kelas rendah yang masih suka bermain cenderung sibuk sendiri bahkan suka menjahili teman sebangku dapat menjadi pemicu motivasi belajar. Hal tersebut juga disampaikan oleh Ibu LAF berikut ini:

*"Perilaku siswa dalam kelas cenderung berbeda sesuai karakteristik masing-masing. Ada yang aktif, berani berpendapat, ramai sendiri, dan beberapa siswa cenderung mudah bosan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Bisa dari teman, kondisi rumah, bisa juga motivasi siswa sendiri yang kurang baik"* [LAF/2023].

Pernyataan tersebut didukung oleh jawaban siswa ketika dilakukan wawancara:

*"Saya bisa menyimak dengan baik, terkadang tidak menyimak. Saya lebih suka belajar kelompok dengan teman atau bernyanyi, menonton video"* [ADD/2023]

*"Saya selalu mendengarkan, tetapi terkadang menjadi bosan sendiri dan kemudian mengantuk"* [APP/2023].

Hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa cenderung apatis akan tetapi terkadang menyimak guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa dengan perilaku belajar yang proaktif dalam menampilkan keinginannya serta memusatkan perhatian penuh terhadap tugas cenderung tidak mudah bosan terlebih menyerah (Nurqaidah & Hendra, 2020). Selain faktor internal yang dapat mempengaruhi belajar siswa terdapat faktor eksternal yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kompetensi yang dimiliki

guru, ketersediaan media belajar dan fasilitas belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Deviyanti et al., 2020). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa tentunya dapat menumbuhkan semangat belajar. Pendapat yang disampaikan Ibu LAF sebagai berikut:

*“Siswa cenderung menyukai media yang banyak ilustrasi gambar dan bacaan yang tidak terlalu banyak. Media yang digunakan selama peningkatan budaya literasi yaitu buku cerita dongeng dan LKS” [LAF/2023]*

Begitu pun media yang digemari siswa melalui wawancara yaitu sebagai berikut:

*“Media dengan gambar berwarna, sedikit tulisannya membuat saya lebih suka belajar. Saya juga suka melihat video dari youtube jika belajar. Untuk dongeng saya biasanya membaca di buku dongeng” [ATZ/2023]*

Hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran khususnya materi dongeng cenderung menggunakan media berbasis cetak antaranya yaitu LKS dan buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yaitu buku yang menyajikan teks yang disertai gambar karena jika hanya teks saja belum mampu mengungkapkan isi cerita dengan penuh kesan sehingga antara teks dan gambar harus saling melengkapi dan mengisi (Rosyana et al., 2021). Padahal berdasarkan pernyataan yang disampaikan siswa lebih menyukai media dengan banyak warna, video, dan gambar. Menurut Nurdiana Sari et al (2023) guru harus mampu meningkatkan kompetensi dalam menginovasikan media dengan lebih interaktif melalui kemajuan teknologi.



**Gambar 1.** Penggunaan Media Buku Dongeng Bergambar

Mendongeng dapat dilakukan dengan menggunakan buku cerita bergambar. Akan tetapi media dongeng yang biasanya dimiliki siswa belum terintegrasi dengan cerita lokal sebagai upaya untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sekitar. Seharusnya integrasi kearifan lokal dapat meningkatkan wawasan siswa dengan menanamkan nilai karakter dalam menghadapi permasalahan didalam maupun luar sekolah (Shufa et al., 2018). Masih sering dijumpai media yang kurang kontekstual sehingga anak kurang mampu mengenali budaya setempat. Pendapat tersebut diperkuat dengan pernyataan Ibu LAF berikut ini:

*“Materi kearifan lokal biasanya tercantum dalam buku tema sehingga materi kurang sesuai dengan lingkungan belajar siswa” [LAF/2023]*

Tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang disampaikan siswa terkait wawasan budaya lokal setempat. Berikut keterangan yang diberikan:

*“Saya tidak tahu apa itu cerita rakyat. Saya tau cerita dongeng bawang merah dan putih, Malin Kundang. Cerita di Grobogan saya kurang tahu” [ATZ/2023]*

Keterangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa seyogyanya siswa mengenali kekayaan budaya dilingkungan setempat akan tetapi pada faktanya siswa bahkan tidak mengetahui cerita rakyat. Guru memiliki keterbatasan waktu dan biaya untuk menginovasikan media. Padahal integrasi media dengan kearifan lokal memiliki berbagai manfaat. Keterbatasan guru juga disampaikan oleh Ibu LAF dengan pernyataan sebagai berikut:

*"Guru belum pernah menginovasikan media yang terintegrasi kearifan lokal karena memiliki keterbatasan waktu, sarana dan biaya dalam materi dongeng sastra anak" [LAF/2023]*

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil wawancara kepada 5 siswa kelas III di SD N 1 Tuko bahwa dalam materi dongeng sastra anak belum pernah menggunakan media selain cerita bergambar dan LKS. Terlebih penggunaan media tidak selalu digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bertolak belakang dengan karakteristik siswa kelas rendah yang gemar bermain dan masih memiliki pola pikir abstrak sehingga membutuhkan media yang dapat menumbuhkan daya imajinasi. Dengan media-media konvensional tersebut siswa masih belum mampu menemukan isi pesan yang tepat dalam sebuah teks dongeng. Melalui kemajuan teknologi saat ini, siswa lebih cenderung bermain smarthphone dibandingkan membaca buku. Untuk itu guru dapat menginovasikan media digital dongeng anak yang berbasis kearifan lokal terintegrasi kearifan lokal. Menurut Dewi et al (2021) media sebagai literasi digital dapat digunakan dimanapun contohnya yaitu *e-book*. Sehingga anak tidak hanya bermain akan tetapi dapat belajar mandiri dengan lebih praktis. Hasil wawancara terhadap guru dan siswa didukung dengan angket kebutuhan media oleh guru dan siswa sebagai sumber bacaan dongeng sastra.

Angket kebutuhan oleh Ibu LAF dalam kategori beberapa aspek yaitu kondisi pelaksanaan pembelajaran, kebutuhan media digital terintegrasi kearifan lokal materi dongeng sastra dan ketersediaan fasilitas pembelajaran IT yang dapat mendukung terlaksananya tujuan pembelajaran. Kesulitan yang biasa dialami guru untuk meningkatkan kegiatan literasi yaitu ketersediaan sumber belajar yang terbatas dan materi cenderung kurang kontekstual. Ketersediaan sumber belajar yang terbatas dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Haryanto, 2018). Kompetensi guru dalam menginovasikan bahan bacaan dongeng akan mempengaruhi kualitas literasi di Sekolah. Guru juga memilih opsi jawaban bahwa media yang digunakan selama ini kurang menarik dan dapat mempengaruhi kemampuan literasi. Penyajian materi yang cenderung kurang menarik akan membuat siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan sehingga pembelajaran kurang interaktif (Nabila et al., 2021). Problematika tersebut tidak luput dari konteks isi bacaan yang berkualitas dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal setempat.

Angket kebutuhan yang dijawab oleh guru bahwa materi yang berbasis kontekstual berintegrasikan kearifan lokal sangat menarik untuk dipelajari siswa. Kegiatan belajar yang berorientasi budaya lokal merupakan contoh implementasi pembelajaran yang selaras terhadap kecakapan hidup karena berpedoman pada potensi lokal disetiap daerah (Setiawan & Mulyati, 2020). Nilai-nilai yang terkandung dalam isi cerita akan bermanfaat dalam pembentukan karakter positif bagi anak. Akan tetapi sampai saat ini muatan materi yang terintegrasi budaya lokal masih minim. Sampai saat ini, masih sedikit sekolah yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang mengenali kekayaan budaya didaerahnya (Putri & Ananda, 2020).

Dilain sisi, fasilitas yang dimiliki sekolah untuk perangkat IT cukup memadai. Ibu LAF memberikan jawaban bahwa sekolah memiliki media proyektor atau LCD, chrome book dan



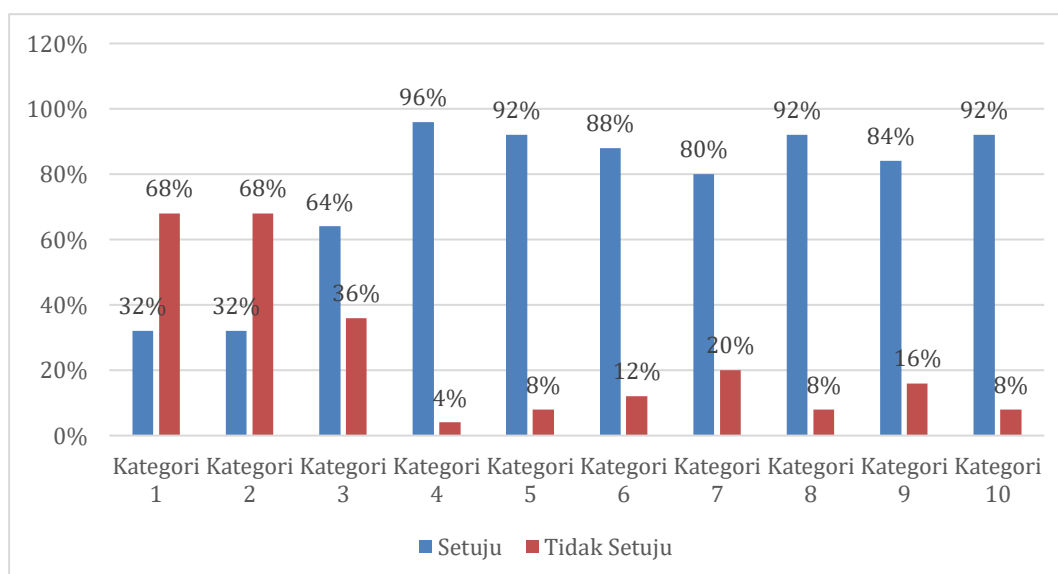
sound system. Perangkat IT tersebut seharusnya dapat diinovasikan untuk mengembangkan sumber bacaan dongeng dengan lebih praktis selain media cetak. Kebiasaan membaca masyarakat Indonesia sudah mengalami pergeseran beralih ke media *online*, hal ini dikarenakan dari media *online* lebih praktis (Suyasa & Sedana, 2020). Untuk itu, pemanfaatan media digital dapat dioptimalkan. Angket kebutuhan media yang disebarakan kepada 25 siswa mendukung angket guru dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa Kebutuhan Media digital

Angket Kebutuhan Media	Setuju	Tidak Setuju
Memahami materi dongeng	32%	68%
Buku cerita bergambar membuat suka membaca dongeng	32%	68%
Menyukai cerita dongeng lokal	64%	36%
Memerlukan cerita dongeng rakyat untuk dipelajari	96%	4%
Penggunaan media digital sebagai sumber belajar	92%	8%
Mempunyai perangkat HP/Komputer	88%	12%
Diberikan media yang dapat diakses melalui HP/Komputer	80%	20%
<i>E-story book</i> lebih menarik dibandingkan LKPD/Buku cerita	92%	8%
Setuju pembelajaran menggunakan media <i>e-story book</i>	84%	16%
Memerlukan media <i>e-story book</i> untuk membaca dongeng	92%	8%

Sumber: Peneliti (Data Primer)

Hasil angket menunjukkan mayoritas siswa memerlukan cerita dongeng rakyat untuk dipelajari (96%) dan menyukai cerita dongeng lokal (64%). Meskipun sebagian besar siswa (68%) tidak yakin media digital membantu mereka memahami dongeng, namun mayoritas setuju bahwa media digital merupakan sumber belajar yang efektif (92%) dan lebih menyukai *e-story book* daripada buku cerita konvensional (92%). Meskipun demikian, sebagian kecil siswa tidak memiliki perangkat HP/Komputer (12%) dan tidak setuju dengan akses media melalui HP/Komputer (20%). Kesimpulannya, ada dukungan kuat terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran dongeng, tetapi perlu diperhatikan aspek aksesibilitas dan penerimaan siswa terhadap teknologi tersebut.



### Gambar 1. Hasil Angket Respon Siswa Kebutuhan Media digital

Berdasarkan angket kebutuhan pada gambar 1, menunjukkan bahwa 32% siswa dengan media buku cerita bergambar dapat memudahkan memahami isi bacaan dongeng, akan tetapi 68% siswa tidak memahami isi cerita dongeng apabila hanya menggunakan media tersebut, terlebih 68% siswa cenderung mudah bosan. Presentase tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya ketersediaan sumber bacaan lain yang dapat digunakan oleh siswa. Sumber belajar berperan penting sebagai salah satu komponen proses belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik (Samsinar, 2019). Fungsi bahan ajar yaitu agar siswa dapat belajar secara mandiri, dimana saja dan kapan saja (Fajrie, 2018). Ketersediaan sumber yang memadai menjadi salah satu upaya untuk memudahkan siswa menggali isi pesan dalam teks sekaligus mengenalkan cerita yang variatif, sehingga siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk membaca dan terus belajar.

Inovasi sumber belajar yang kaya akan cerita dongeng yaitu prosa rakyat, baik dongeng maupun cerpen. Dari angket kebutuhan dapat diketahui bahwa 64% siswa menyukai cerita dongeng legenda. Dongeng yang menceritakan tentang Asal-Usul atau riwayat terjadinya suatu tempat disebut legenda (D. R. Harahap et al., 2018). 96% siswa juga menyukai dongeng yang terintegrasi dengan kearifan lokal. Melalui cerita lokal, anak akan belajar secara bertahap hingga membentuk moralitas yang kuat dalam menjaga keseimbangan tatanan sosial masyarakat (N. A. Sari, 2022). Revitalisasi dongeng lokal seharusnya dapat diintegrasikan kedalam sumber bacaan yang disajikan sesuai perkembangan dan karakteristik siswa. Terdapat beberapa jenis cerita dongeng di Kabupaten Grobogan yang keberadaannya masih belum diketahui, apalagi generasi 5.0. Menurut (Sabdaningsih, 2018) Kabupaten Grobogan acapkali dikaitkan dengan cerita lokal Aji Saka, Bondan Kejawen, Ki Ageng Sela dan Jaka Tarub. Nilai-nilai kepemimpinan, moralitas dan karakter positif dalam setiap tokoh dapat dijadikan sebagai praktik pembiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media digital pada masa kini sudah awam dilingkup pendidikan, untuk itu media yang bersifat konvensional seperti buku cetak seharusnya diminimalisasi dengan tujuan untuk menekan biaya produksi yang akan dikeluarkan sekolah. Sekolah dapat memanfaatkan perangkat digital yang dimiliki sebagai media pembelajaran. Selama dirumahpun siswa lebih dominan menggunakan *smartphone* dibandingkan membaca buku. Hal itu didukung dengan presentase angket bahwa 88% siswa memiliki perangkat digital seperti HP atau komputer selama dirumah. Pembelajaran berbasis IT lebih disukai siswa (Paisar, 2021). Sejalan dengan pendapat (Anshori, 2020) *e-learning* dapat membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan lebih berkesan dan menarik. Kolaborasi media digital dongeng sastra anak melalui integrasi kearifan lokal dapat diimplementasikan dalam bentuk cerita bergambar elektronik.

Media pembelajaran *flipbook* yaitu *e-story book* dongeng anak berkearifan lokal Grobogan dapat diakses melalui berbagai perangkat dengan jaringan internet. Ilustrasi visual dalam buku cerita digital dapat membantu anak mengolah informasi dan merepresentasikan mental, dilain sisi media ini lebih inovatif dan kreatif dalam menunjang kegiatan literasi (Febria Zananda, 2019). Hasil angket juga menunjukkan bahwa 92 % siswa lebih tertarik menggunakan media *e-story book* dibandingkan dengan media LKS atau buku dongeng bergambar. 84% setuju jika diadakan kegiatan membaca dongeng menggunakan *e-story book*. Pengembangan produk media *e-story book* yang disesuaikan dengan kebutuhan kemudian

disebarkan angket respon terkait bagaimana tanggapan siswa terhadap produk untuk meningkatkan kemampuan literasi.

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi dan penyebaran angket, maka terdapat hal yang menjadi kebutuhan siswa untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain sumber bacaan untuk meningkatkan penguasaan literasi siswa. Dengan media digital yaitu flipbook menjadi inovasi yang perlu untuk dikembangkan. Siswa juga menjadi lebih tertarik apabila sumber bacaan dilengkapi ilustrasi yang menarik. Sehingga dari permasalahan tersebut perlu dikembangkan media digital terintegrasi.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dongeng sastra anak dengan integrasi kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap cerita dongeng rakyat dan lokal. Namun, terdapat kendala terkait keterbatasan media yang tersedia, seperti LKS dan buku cerita bergambar konvensional yang mudah rusak dan warnanya mudah pudar. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang dapat diambil adalah mengembangkan media digital berupa *flipbook e-story book* dongeng sastra anak yang berbasis kearifan lokal. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, guru juga perlu menginovasikan penggunaan media digital agar kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dukungan dari pihak sekolah dalam pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran digital juga diperlukan untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 54–61.
- Alam, S., Haliza, S. N., & Fatimah, W. (2023). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa SD Inpres Antang I Kota Makassar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1231–1239.
- Amalia, N., & Dewi, F. F. E. F. (2023). Pembudayaan Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDIT Baiturrahman Sepat. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1624–1634.
- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.240](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240)
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Nurdini, D. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 42–54.
- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 153–160.
- Anindyarini, A., Sumarwati, Waluyo, B., Hastuti, S., & Mujiyanto, Y. (2019). Strategi Menghidupkan Budaya Literasi Melalui Dongeng. *Senadimas*, 7(1), 343–354.
- Anshori, S. (2020). "Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya"

- Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 88–100.
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Mendesain dan melaksanakan mixed methods research* (2nd ed.). Pustaka Belajar.
- Deviyanti, T. A., Haryadi, & Yunanto, A. (2020). Peran Motivasi Belajar Pada Hubungan Antara Faktor Eksternal Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Akuntansi (JEBA)*, 22(3), 333–344.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Endrawan, I. B., Aliriad, H., Apriyanto, R., Da'i, M., Cahyani, O. D., Santoso, S., & Muryadi, A. D. (2023). The Relationship Between Sports And Mental Health: Literature Analysis And Empirical Study. *Health Education and Health Promotion*, 11(2), 1001–1011.
- Fadilla, N., & Pramudiani, P. (2023). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dengan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 304–313.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Febria Zananda, T. (2019). Significance of Electronic Picture Story Book in TEYL. *Global Expert: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 37–44.
- Fitriani, W. (2019). Dongeng Dapat Membentuk Karakter Anak Menuju Budi Pekerti Yang Luhur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 178–183. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i1.270>
- Gutierrez, A., Mills, K., Scholes, L., Rowe, L., & Pink, E. (2023). What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education? *Teaching and Teacher Education*, 133, 104278. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104278>
- Harahap, D. R., Pd, M., & Ph, D. (2018). Pengembangan Imajinasi Anak Melalui Dongeng. *Pro*, 49–55.
- Harahap, S. D., Siregar, S. D., Nasution, D. S., & Hasibuan, A. (2022). Optimalisasi Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital. *Acitya Bhakti*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.32493/acb.v2i1.14521>
- Haryanto, R. (2018). Analisis Pemanfaatan Modul Berbasis Potensi Lokal Sebagai Alternatif Bahan Ajar Pendidikan Lingkungan. *Indonesian Biology Teachers*, 1(2), 62–68.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Ike Nur Rahmawati, T., Fajriyah, K., & Soegeng Ysh, A. Y. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647–658. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.337>

- Indartiningsih, D., Mariana, N., & Subrata, H. (2023). Perspektif Glokal Dalam Implementasi Teaching At The Right Level (Tarl) Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1984–1994.
- Moldavan, A. M., Edwards-Leis, C., & Murray, J. (2022). Design and pedagogical implications of a digital learning platform to promote well-being in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 115, 103732. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103732>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nurdiana Sari, W., Shokib Rondli, W., Khoirun Nisa, U., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134.
- Nurqaidah, S., & Hendra, A. (2020). Persepsi Siswa Tentang Efikasi Guru Dan Tingkah Laku Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 158–166. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.23>
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Paisar, T. (2021). Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs DARUL ISHLAH LUBUKLINGGAU. *Tekno Aulama*, 1(2), 151.
- Pane, I., Hadju, V. A., Maghfuroh, L., & Akbar, H. (2021). *Desain Penelitian Mixed Method* (M. P. Nanda Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Purtilo-Nieminen, S., Vuojärvi, H., Rivinen, S., & Rasi, P. (2021). Student teachers' narratives on learning: A case study of a course on older people's media literacy education. *Teaching and Teacher Education*, 106, 103432. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103432>
- Putri, F. A., & Ananda, L. J. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 70. <https://doi.org/10.24114/js.v4i4.20614>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302–309. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2473>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R & D (Research and Development)*. Literasi Nusantara.
- Sabdaningsih, A. (2018). MITOLOGI DAN SAINS: Bledug Kuwu di Kabupaten Grobogan. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.14710/sabda.13.1.7-17>
- Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*,

- 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Salsabila, K. R., Fajrie, N., & Ermawati, D. (2023). *Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal*. 9(1), 372–378. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4575>
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.
- Sari, N. A. (2022). Pengenalan Ragam Keanekaragaman Hayati dalam Cerita Rakyat Kalimantan Timur. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1s), 247–260. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.400>
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah*. 6(April), 2472–2480.
- Secha, M. N., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Strategi Pembelajaran Concept Mapping dengan Media CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Journal on Education*, 05(03), 5841–5848.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Shufa, F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Subur, S., Muflaha, M., Kurniawan, H., & Ali, M. (2022). Pengembangan Pemahaman Nilai Sosial Anak Usia Dini melalui Membaca Nyaring Buku Dongeng Toki si Kelinci Bertopi Karya Tere Liye. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v5i1.13914>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Cetakan pe). ALFABETA.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 01(01), 56–64.
- Suyitno, S. (2018). Metode penelitian kualitatif: konsep, prinsip dan operasionalnya. *Journal of Social Science (CEOSR&RJ-JSS)*, 7(1).
- von Gillern, S., Korona, M., Wright, W., Gould, H., & Haskey-Valerius, B. (2024). Media literacy, digital citizenship and their relationship: Perspectives of preservice teachers. *Teaching and Teacher Education*, 138, 104404. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104404>
- Zimmer, W. K., & Matthews, S. D. (2022). A virtual coaching model of professional development to increase teachers' digital learning competencies. *Teaching and Teacher Education*, 109, 103544. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103544>