

## Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam Menguatkan Profil Pelajar Pancasila di Kelas IV SDN 46 Cakranegara

<sup>1</sup>\* Ilmi Solihana Hayati, <sup>1</sup>Khairun Nisa, <sup>1</sup>Asri Fauzi, <sup>1</sup>Muhammad Makki

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapajit No. 62 Mataram, NTB, Indonesia

\*Corresponding Author e-mail: [ilmislhanaa@gmail.com](mailto:ilmislhanaa@gmail.com)

Received: Apryl 2025; Revised: May 2025; Published: June 2025

### Abstrak

Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai landasan karakter bangsa menjadi sangat penting di era digital ini, dimana arus informasi global dapat memengaruhi nilai dan identitas generasi bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila di kelas IV SDN 46 Cakranegara yang valid dan praktis. Kearifan lokal Sasak memiliki nilai-nilai luhur seperti religius, nilai kemanusiaan, gotong royong yang dapat menjadi sumber inspiratif dalam menguatkan karakter karena relevan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ini sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital yang dikembangkan. Adapun evaluasi dilakukan secara formatif melalui validasi ahli, evaluasi kelompok kecil, serta evaluasi lapangan untuk perbaikan produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 22 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan angket respon guru. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan penilaian validator media memperoleh skor 57 dengan kategori sangat valid. Sementara penilaian dari validator materi memperoleh skor 63 dengan kategori sangat valid. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 46,2 dan 45,2 pada uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil respon guru memperoleh skor 50 (skor sempurna), sehingga menempati kategori sangat praktis juga. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan tidak hanya menarik dan layak digunakan, tetapi juga sangat praktis digunakan sebagai sarana dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila, mendorong siswa lebih tertarik untuk membaca, melatih keterampilan menyimak, dan dapat diterapkan di sekolah lain yang memiliki karakteristik siswa yang serupa.

**Kata kunci:** Buku Cerita Digital, Kearifan Lokal Sasak, Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Gotong Royong, Mandiri.

**How to Cite:** Hayati, I. S., Nisa, K., Fauzi, A., & Makki, M. (2025). Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Sasak dalam Menguatkan Profil Pelajar Pancasila di Kelas IV SDN 46 Cakranegara. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 362-384. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2939>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2939>

Copyright© 2025, Hayati et al.  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter agar mampu menghadapi tantangan global yang semakin kompleks dan dinamis (Yustiqvar, et al., 2019; Ramdani, et al., 2021). Pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman harus mampu menciptakan peserta didik yang kreatif, inovatif, berpikir kritis, dan memiliki kemampuan metakognitif (Syafira, et al., 2025). Prihatmojo et al. (2019) menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 yang terintegrasi dengan teknologi mendorong peserta didik untuk memiliki kompetensi-kompetensi tersebut agar dapat berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, dan menggunakan pengetahuan serta keterampilan sebagai bekal hidup bermasyarakat. Sebagai respons terhadap tuntutan tersebut, pemerintah Indonesia mengembangkan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada materi esensial dan penguatan karakter peserta didik. Kurikulum ini bersifat fleksibel dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Purnawanto, 2022). Salah satu komponen penting dalam kurikulum ini adalah Profil Pelajar Pancasila yang dirancang sebagai kerangka karakter ideal pelajar Indonesia di era global (Saputri et al., 2023).

Profil Pelajar Pancasila mencakup enam dimensi utama, yaitu: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlaq mulia; (2) mandiri; (3) bergotong royong; (4) berkebhinekaan global; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Adnyana, 2022). Enam dimensi ini diharapkan dapat tertanam dalam setiap aktivitas pembelajaran. Kemdikbudristek (2024) menegaskan bahwa profil ini dapat dipadukan ke dalam seluruh muatan pelajaran, sehingga penting untuk mencari media pembelajaran yang atraktif dan kontekstual agar peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Salah satu pendekatan yang relevan adalah dengan menggunakan buku cerita berbasis kearifan lokal. Menurut Novianti (2023), media ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung menyukai cerita bergambar dan penuh warna yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan tersebut, pesan moral yang terkandung dalam cerita akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga menjadi salah satu strategi membentuk karakter pelajar Pancasila. Hadi, et al (2022) menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai budaya lokal dapat memperkuat karakter peserta didik sejak dini. Putri, et al (2021) dan Saputri, et al (2024) menambahkan bahwa pengenalan budaya lokal sejak dini dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air dan kesadaran untuk melestarikan budaya daerah yang pada akhirnya memperkuat jati diri bangsa. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar masih sangat jarang dilakukan, khususnya di wilayah Kota Mataram. Hasil studi oleh Inderasari, et al (2022) ditemukan bahwa media maupun buku cerita rakyat lokal sangat jarang digunakan dalam kegiatan literasi sekolah maupun dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di Kota Mataram, sehingga banyak generasi muda suku Sasak di Lombok yang tidak mengenal berbagai bentuk kearifan lokal di sekitarnya. Hal ini merupakan akibat dari derasnya arus globalisasi dan kurangnya upaya pelestarian budaya (Ramadan, 2017). Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menjembatani antara teknologi digital dengan pelestarian budaya lokal.

Buku cerita digital berbasis kearifan lokal menjadi solusi yang inovatif dan efektif. Media ini tidak hanya menyampaikan nilai budaya melalui teks dan gambar,

tetapi juga mengemasnya secara digital sehingga menarik dan mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Selain itu, penggunaan media digital berbasis cerita lokal mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sekaligus dapat menyampaikan pesan moral secara lebih efektif (Nuraeni et al., 2023; Rahmaniyah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 46 Cakranegara, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan media digital berbasis kearifan lokal Sasak dalam pembelajaran. Karakter pelajar Pancasila hanya dimunculkan secara tersirat dalam sintaks pembelajaran. Media yang digunakan pun terbatas pada bahan bacaan dalam buku paket dan video dari YouTube yang tidak spesifik mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Padahal, karakter siswa kelas IV masih banyak yang belum sesuai dengan nilai-nilai lokal Sasak dan nilai-nilai Pancasila, seperti kurang disiplin dalam beribadah, saling mengejek, mencontek, dan kurangnya sikap gotong royong saat kegiatan bersih-bersih di sekolah. Permasalahan karakter siswa kelas IV tersebut tidak sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan dimensi; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, dan 3) gotong royong.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya konkret untuk memperkuat karakter peserta didik melalui media yang tepat sasaran. Buku cerita digital dinilai mampu menghadirkan narasi moral yang kuat, didukung dengan visualisasi yang menarik, sehingga dapat menstimulasi minat belajar dan memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai karakter (Zamroni et al., 2024). Selain itu, kelebihan media digital yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan berulang sesuai kebutuhan (Takwin et al., 2024). Keunggulan lainnya adalah buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dapat menghadirkan cerita yang sesuai dengan lingkungan kehidupan peserta didik. Hal ini menjadikan pesan moral dalam cerita lebih kontekstual dan mudah dipahami. Keterkaitan antara isi cerita dan realitas keseharian anak menjadikan nilai-nilai yang disampaikan lebih bermakna dan mudah diinternalisasi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas buku cerita digital dan berbasis kearifan lokal dalam membentuk karakter peserta didik. Hasil penelitian Sari dan Wardani (2021) menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik. Santika (2023) juga membuktikan bahwa buku cerita digital efektif untuk menanamkan karakter disiplin dan kreatif. Studi oleh Mantra (2023) juga menunjukkan bahwa buku cerita berbasis kearifan lokal mampu menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak di Lombok, terlebih lagi yang memadukan unsur tradisi, seni musik tradisional, dan nilai-nilai luhur Suku Sasak untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Sasak ke dalam bentuk media digital yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik, tokoh-tokoh lokal, cerita fiksi yang kontekstual, *storytelling*, serta instrumen musik Babad Sasak. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta mendukung proses internalisasi nilai karakter Profil Pelajar Pancasila.

Adapun bentuk kearifan lokal Sasak yang akan digunakan dalam buku cerita digital ini adalah nilai-nilai luhur yang terdapat dalam tradisi *begawe nyunatan*. Tradisi ini mengandung nilai religius, gotong royong, dan kemanusiaan (Fitriani et al., 2022).

Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila khususnya dimensi: (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) bergotong royong, dan 3) mandiri. Kamila (2023) menekankan pentingnya karakter religius bagi siswa karena dapat membuka pintu bagi pengembangan ketakwaan dan rasa syukur kepada Tuhan sesuai keyakinannya. Hal tersebut sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, dimana karakter tersebut menjadi landasan penting dalam pembentukan karakter siswa di abad ke-21. Selanjutnya, pada abad ke-21 ini juga karakter gotong royong juga perlu dikuatkan pada siswa sekolah dasar supaya mereka dapat mengatasi tantangan globalisasi dan individualisme. Sejalan dengan hal tersebut, Muham (2022) menyatakan bahwa karakter gotong royong merupakan kekuatan bangsa Indonesia untuk menciptakan kehidupan yang damai dan rukun di tengah keberagaman. Tidak hanya itu, karakter mandiri juga perlu dikuatkan pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut agar mereka memiliki prakarsa atas pengembangan diri dan prestasinya berdasarkan kekuatan, keterbatasan, dan situasi yang dihadapi, serta bertanggungjawab atas proses dan hasilnya (Kemdikbudristek, 2020).

Melalui pendekatan berbasis budaya dan teknologi, peserta didik tidak hanya diajak untuk mengenal dan melestarikan kearifan lokalnya, tetapi juga dibimbing untuk menguatkan nilai-nilai karakter sebagai pelajar Pancasila. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya mendidik secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang valid dan praktis guna menguatkan karakter: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) gotong royong, dan 3) mandiri di kelas IV SDN 46 Cakranegara.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* adalah pendekatan yang digunakan untuk menciptakan suatu produk sekaligus mengevaluasinya (Slamet, 2022). Adapun rancangan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Waruwu (2024) model ADDIE terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis penting dilakukan untuk menganalisis perlunya pengembangan produk berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, kurikulum, karakter siswa, dan analisis isi/konsep. Tahap perancangan dilakukan dengan memilih jenis kearifan lokal yang dimasukkan dalam cerita fiksi yang dikembangkan, penyesuaian alur cerita, penyusunan storyboard, pembuatan ilustrasi, pembuatan *layout* buku, penyusunan instrumen angket validasi media dan materi, serta penyusunan angket respon siswa dan guru. Pada tahap pengembangan, dibuat perwujudan nyata dari rancangan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu, dilakukan uji validitas pada ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan satu kali pertemuan untuk masing-masing ahli dengan durasi sekitar 60 menit. Adapun

perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan saran dari para ahli, terutama yang berkaitan dengan materi, kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*) dengan ahli, evaluasi kelompok kecil dengan calon pengguna (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan dengan kelompok responden yang lebih besar (*field trial*).

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah wali kelas dan siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara. Jumlah siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara adalah 24 orang siswa. Subjek terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan rentang usia antara 9 hingga 10 tahun. Selain itu, hampir semua siswa juga berlatar belakang Suku Sasak dan tinggal di lingkungan yang masih cukup menjunjung tradisi lokal. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kearifan lokal Sasak masih rendah. Adapun pemilihan kelas tersebut secara kompleks berdasarkan hasil analisis kebutuhan, permasalahan karakter siswa, analisis kurikulum, dan hasil analisis isi/konsep mengenai karakteristik produk yang dikembangkan melalui kajian pustaka.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang disusun untuk mengumpulkan data pada tahap validasi dan uji coba produk dalam model pengembangan ADDIE. Instrumen angket yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru. Angket validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk memperoleh tingkat kevalidan produk berdasarkan. Sementara itu, angket respon siswa dan guru digunakan untuk memperoleh tingkat kepraktisan. Angket tersebut memuat sejumlah pernyataan dengan skor jawaban berbentuk skala 1-5. Kriteria penilaianya adalah 1 (tidak baik), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Adapun kisi-kisi angket validasi produk oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Angket Validasi Produk oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Validator Ahli	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
Ahli Media	Desain cover	3 butir pernyataan
	Ilustrasi	6 butir pernyataan
	Warna	2 butir pernyataan
	Tipografi	2 butir pernyataan
<b>Total</b>		<b>13 butir pernyataan</b>
Ahli Materi	Penyajian Cerita	4 butir pernyataan
	Kaidah Bahasa	3 butir pernyataan
	Kandungan Cerita	6 butir pernyataan
<b>Total</b>		<b>13 butir pernyataan</b>

Selanjutnya, kisi-kisi angket respon siswa dan guru dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Angket Respon Siswa dan Guru

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Media	Tulisan pada buku cerita digital dapat dibaca dengan jelas	1
	Ilustrasi gambar menarik	2
	Alur cerita menarik dan mudah dipahami	3,4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
	Isi cerita mudah dipahami dengan adanya ilustrasi	6
Manfaat	Terdapat pengetahuan baru yang didapatkan mengenai karakter; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) gotong royong, dan 3) mandiri	7,8,9
	Adanya ilustrasi berupa gambar dapat menarik minat untuk membaca	10

### Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data ini dianalisis untuk merevisi dan menyempurnakan produk buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli (media dan materi) serta angket respon dari guru dan siswa. Penilaian pernyataan dalam angket dilakukan menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5, kemudian hasil skor dikonversi ke kategori kualitatif menggunakan tabel klasifikasi standar tingkat validitas dan kepraktisan produk. Klasifikasi tersebut ditentukan berdasarkan rentang skor serta jumlah butir pernyataan pada setiap angket agar hasil interpretasi data menjadi lebih akurat. Adapun kriteria standar yang digunakan untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan produk dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Klasifikasi Standar Validitas Media

Rumus	Interval Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	$X > 54,66$	Sangat valid
$\bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	$44,22 < X \leq 54,66$	Valid
$\bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i$	$33,78 < X \leq 44,22$	Cukup valid
$\bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i$	$23,34 < X \leq 33,78$	Kurang valid
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i$	$X \leq 23,34$	Sangat kurang valid

Sumber: Widoyoko (2009)

Berdasarkan Tabel 3, produk dinyatakan valid apabila memperoleh skor lebih dari 44,22. Selanjutnya, tingkat kepraktisan dinilai berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru. Kategori konversi skor kepraktisan disajikan dalam Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Kualifikasi Standar Kepraktisan Media

Rumus	Interval Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	$X > 42,06$	Sangat praktis
$\bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times Sb_i$	$34,02 < X \leq 42,06$	Praktis
$\bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times Sb_i$	$25,98 < X \leq 34,02$	Cukup praktis
$\bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times Sb_i$	$17,94 < X \leq 25,98$	Kurang praktis
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times Sb_i$	$X \leq 17,94$	Sangat kurang praktis

Sumber: Widoyoko (2009)

Berdasarkan Tabel 4, produk dianggap praktis apabila memperoleh skor lebih dari 34,02. Apabila skor belum memenuhi kriteria kevalidan atau kepraktisan, maka produk direvisi dan divalidasi ulang hingga memenuhi standar minimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang telah dilakukan merupakan hasil dari pengaplikasian langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE yang terdiri dari tahap; 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila di kelas IV SDN 46 Cakranegara.

### Analysis (Analisis)

Tahap analisi yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter siswa, dan analisis isi/konsep. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media digital berbasis kearifan lokal Sasak dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila. Media yang digunakan masih bersifat umum dan tidak kontekstual, seperti video dari *YouTube* yang kurang mencerminkan budaya lokal. Padahal, nilai-nilai kearifan lokal Sasak seperti gotong royong, kekeluargaan, dan rasa hormat kepada sesama selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila (Tahir et al., 2025). Pengenalan budaya lokal pada siswa SD juga penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air serta memperkuat karakter (Putri et al., 2021; Saputri et al., 2024).

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis kurikulum, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan kelas IV SDN 46 Cakranegara saat ini yaitu kurikulum merdeka. Adapun muatan pelajaran pada kurikulum merdeka yang relevan dengan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan yaitu muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pokok menyimak cerita dari media elektronik. Kearifan lokal sangat cocok dipadukan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia karena selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Baidhawi et al., 2024).

Setelah itu, dilakukan juga analisis karakter siswa yang meliputi minat, sikap, dan gaya belajar. Pada tahap ini, diketahui bahwa siswa kelas IV lebih antusias belajar

dengan media digital daripada media cetak. Namun, ditemukan pula permasalahan karakter seperti kurangnya kesadaran khusyuk dalam beribadah, kurang disiplin, dan rendahnya semangat gotong royong. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila belum tertanam optimal (Salihah et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang penguatan karakter siswa secara kontekstual dan menarik.

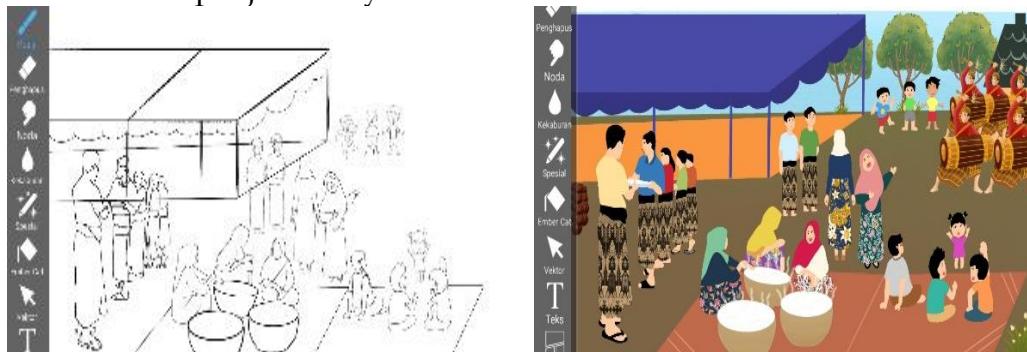
Terakhir, analisis isi dilakukan melalui kajian pustaka untuk merumuskan karakteristik media yang valid. Pada tahap ini diketahui bahwa buku cerita anak yang baik harus memiliki judul dan ilustrasi menarik, bahasa yang sesuai usia, memuat nilai moral, tidak diskriminatif, serta tipografi yang ramah anak (Trimansyah, 2020; Saputra et al., 2022). Berdasarkan hasil analisis ini, ditetapkan aspek validitas media yang dikembangkan mencakup materi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

### **Design (Desain)**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik, dan analisis isi, selanjutnya dilakukan perancangan awal produk yang dikembangkan. Rancangan tersebut disusun melalui beberapa langkah sistematis. *Pertama*, melakukan pemilihan bentuk kearifan lokal Sasak agar relevan digunakan dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini selaras dengan pandangan Saputra, et al (2023) bahwa kearifan lokal menjadi elemen penting dalam pendidikan karakter. Selanjutnya, dipilih tradisi *begawe besunat* karena mengandung nilai yang relevan dengan karakter yang dikuatkan pada siswa. Pemilihan tradisi *begawe besunat* sebagai latar utama cerita ini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran kontekstual. Menurut Nursarofah (2022), pembelajaran kontekstual merupakan proses membantu siswa memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Maka melalui penggunaan tradisi yang akrab bagi peserta didik, media yang dikembangkan menjadi lebih bermakna dan relevan dalam menguatkan karakter yang diharapkan. Adapun unsur budaya lain seperti bahasa daerah, makanan khas, musik, dan interaksi sosial juga disisipkan untuk memperkaya konteks cerita. *Kedua*, dilakukan penyesuaian alur cerita dengan struktur sederhana (pengenalan, konflik, puncak, penyelesaian) agar mudah dipahami siswa kelas IV SD serta mengandung nilai-nilai karakter seperti; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhhlak mulia, 2) gotong royong, dan 3) mandiri.

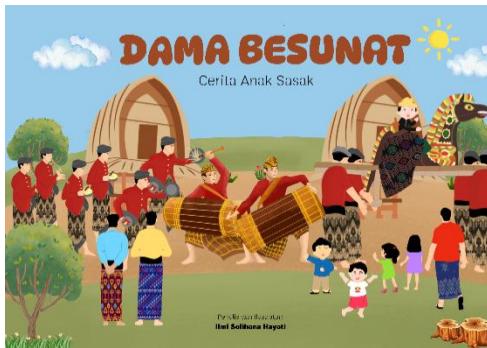
Ketiga, dilakukan penyusunan *Storyboard* sebagai panduan ilustrasi dan penyusunan naskah cerita. Keempat, dilakukan pembuatan ilustrasi. Ilustrasi cerita dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, dimulai dari sketsa manual yang kemudian diberi warna. Beberapa elemen visual seperti hewan, rumah adat Sasak, dan peralatan tradisional diambil dari *Canva*, kemudian diubah menjadi vektor melalui *removebackground.com*. Setelah itu, dikombinasikan ke dalam ilustrasi utama. Teknik tersebut dilakukan guna mempercepat proses ilustrasi dan menjaga kualitas visual. Perancangan buku cerita ini didesain semenarik mungkin dengan menilik aspek materi, kebahasaan, penyajian materi, dan aspek kegrafikan. Hal tersebut sesuai dengan strategi penyusunan buku cerita anak yang harus memperhatikan penggunaan kalimat efektif, jalan cerita yang tidak terlalu panjang, kearifan lokal yang dimunculkan harus konkret, ilustrasi gambar cover benar-benar mewakili tiap cerita, dan pada akhir cerita disertai dengan pesan moral sehingga ada amanat yang dapat diambil anak dari cerita (Putri et al., 2021).

Selanjutnya, pemilihan ilustrasi dan latar cerita juga diusahakan merepresentasikan situasi yang akrab dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Sinamo & Herawati (2023) mengemukakan salah satu karakteristik buku cerita anak adalah ilustrasinya sangat relevan pada latar belakang keluarga dan budaya anak. Adapun latar cerita dipilih dari konteks sosial dan budaya masyarakat Sasak seperti *begawe nyunatan*. Oleh karena itu, ilustrasi diusahakan dibuat dengan merepresentasikan kegiatan *begawe nyunatan* dan kondisi anak setalah disunat. Pemilihan ini bertujuan untuk membangun kedekatan emosional antara peserta didik dengan cerita, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri. Proses mendesain ini juga dilakukan dengan memperhatikan warna yang cocok agar buku cerita dapat menarik minat belajar peserta didik. Warna yang diterapkan pada buku cerita yang dikembangkan adalah warna dengan saturasi mendekati kategori tinggi. Tujuannya adalah agar hasil pewarnaan pada buku cerita lebih terlihat cerah dan murni sehingga terkesan menarik dan menyenangkan. Menurut Megawati, et al (2022) bagi anak-anak warna dapat menimbulkan minat dan membangkitkan motivasi untuk mengamati ilustrasi dan membaca teks penjelasannya.



**Gambar 1.** Pembuatan Ilustrasi Menggunakan Ibis Paint X

Kelima, dilakukan pembuatan *layout* buku. Proses *layout* dilakukan di aplikasi yang sama menggunakan format kertas A4 *landscape*. Penyesuaian tipografi dilakukan dengan menggunakan *font* yang berbeda pada halaman cover, isi buku, halaman kuis, dan biografi. Pada halaman cover, digunakan *font Dynapuff Bold, Boon Light, dan BoonTook Mon Regular* digunakan dengan ukuran besar untuk menarik perhatian. Pada halaman isi buku, digunakan *font Comic Relief* untuk teks utama dan *Dynapuff Medium* untuk nomor halaman. Selanjutnya, pada halaman kuis dan biografi, digunakan *font Comic Sans, Open Sans, dan Bree Serif* agar memiliki tampilan profesional namun tetap ramah anak. Pemilihan *font*-*font* tersebut didasarkan karena bentuknya yang mudah dibaca atau ramah anak. Desain *font* yang ramah anak merupakan respons terhadap kebutuhan menciptakan buku yang mudah dibaca namun tetap menarik secara visual (Wulandari et al., 2024).



Gambar 2a. Desain Cover



Gambar 2b. Contoh Desain Isi Buku

Terakhir, dilakukan penyusunan instrumen angket validasi. Instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi disusun berdasarkan indikator kelayakan isi buku cerita digital yang telah dianalisis sebelumnya. Selain itu, angket respon peserta didik dan guru juga dikembangkan untuk mengetahui keterbacaan, ketertarikan, serta relevansi isi buku terhadap karakteristik siswa sekolah dasar.

#### *Development (Pengembangan)*

Setelah desain awal disusun, tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan pada model ADDIE adalah tahap untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya (Rustandi & Rismayanti, 2021). Langkah pertama yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu melakukan digitalisasi buku pada platform *Book Creator*. Pada platform ini, tampilan buku yang dipilih berbentuk *landscape* dengan rasio 4:3. Selanjutnya, semua gambar ilustrasi yang dilengkapi teks yang sudah dirancang, audio berupa *storytelling* dengan *background* instrumen Babad Sasak, serta link kuis berbasis *wordwall* dimasukkan agar menghasilkan media buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak.

Setelah dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah dilakukan proses validasi pada buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan (Wulandari & Oktaviani, 2021). Adapun uji validasi yang dilakukan terdiri dari uji validasi media dan uji validasi materi. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap produk menggunakan angket validasi ahli yang terdiri dari 13 butir pernyataan dengan skala pilihan skor 1-5. Validasi media buku cerita digital oleh ahli media dilakukan pada tanggal 23 April 2025 oleh salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram yang sesuai dengan bidang kompetensinya. Adapun hasil validasi produk oleh ahli media dapat dilihat secara ringkas pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Skor
1	Desain Cover	14
2	Ilustrasi	25
3	Warna	10
4	Tipografi	8
<b>Skor total</b>		<b>57</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>65</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 5, diketahui penilaian kevalidan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak oleh ahli media memperoleh skor 57 dari 65 dengan kategori “sangat valid”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dapat diujicobakan dengan saran perbaikan; 1) konsistensi layout huruf, 2) mengganti font isi dengan dengan font yang lebih menarik, dan 3) perbesar ukuran font.

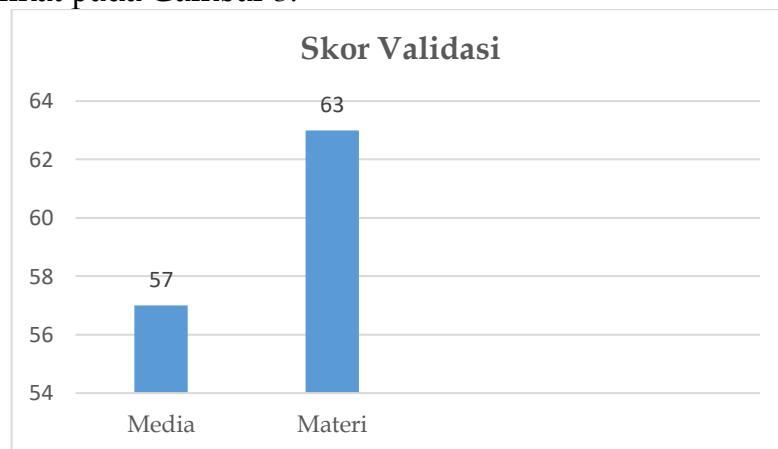
Validasi materi buku cerita digital oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 29 April 2025 oleh salah satu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Mataram yang sesuai dengan bidang kompetensinya. Validasi ini dilakukan dengan menilai media buku cerita digital yang dikembangkan menggunakan angket validasi ahli materi. Hasil validasi produk oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Skor
1	Penyajian cerita	20
2	Kaidah Bahasa	13
3	Kandungan Cerita	30
<b>Skor total</b>		<b>63</b>
<b>Skor maksimal</b>		<b>65</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan Tabel 6, diketahui penilaian kevalidan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak oleh ahli materi memperoleh skor 63 dari 65 dengan kategori “sangat praktis”. Hal tersebut mengindikasikan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dapat diujicobakan dengan saran perbaikan melengkapi penjelasan pada buku mengenai nilai karakter yang dikuatkan.

Tabel 5 dan 6 menunjukkan rincian skor validasi dari ahli media dan ahli materi berdasarkan aspek-aspek yang dinilai. Untuk memperjelas perbandingan skor total validasi dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media dan Materi**

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa hasil validasi dari ahli materi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil validasi dari ahli media. Meskipun terdapat selisih skor, keduanya berada dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa baik dari

sisi isi materi maupun tampilan media, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak ini telah memenuhi kriteria kualitas yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Implementation (Implementasi)**

Setelah media buku cerita digital melalui tahap uji validitas, maka selanjutnya dilakukan tahap pengimplementasian media. Tahap implementasi ini penting dilakukan agar media yang dikembangkan dan diterapkan memperoleh umpan balik (Waruwu, 2024). Umpan balik berupa pengisian angket respon oleh peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak. Uji kepraktisan perlu dilakukan agar produk hasil pengembangan mudah digunakan oleh pengguna (Annisa et al., 2020).

Pada tahap ini, uji coba dilaksanakan dengan dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pertama, uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 orang peserta didik yang berasal dari sekolah yang berbeda dengan subjek penelitian yang sebenarnya. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh respon berupa tingkat kepraktisan, masukan maupun saran terhadap media buku cerita digital yang telah dikembangkan sebelum diujicobakan dalam skala besar pada kelas sesungguhnya. Uji coba kelompok kecil dilakukan sebagai uji awal dan dijadikan bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk awal (Yaqin et al., 2024). Adapun langkah pertama yang dilakukan adalah memperkenalkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada siswa. Selanjutnya, siswa diminta membaca buku cerita digital dan menyimak audio yang tersedia di media tersebut. Penggunaan media *audiobook* dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, termasuk kemampuan dalam mengidentifikasi inti cerita dan memprediksi perkembangan cerita (Mahardika, 2023). Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak. Hasil dari uji kepraktisan pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Uji Kepraktisan pada Uji Kelompok Kecil

No.	Responden	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Kategori
1	Siswa 1	50	46	Sangat Praktis
2	Siswa 2	50	47	Sangat Praktis
3	Siswa 3	50	46	Sangat Praktis
4	Siswa 4	50	47	Sangat Praktis
5	Siswa 5	50	45	Sangat Praktis
<b>Total</b>		<b>231</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>46,2</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 7, diketahui hasil kepraktisan pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor sebesar 46,2 dari skor maksimal 50, sehingga memperoleh kategori "sangat praktis". Selain itu, pada uji coba kecil ini, semua siswa memberikan komentar positif pada kolom komentar yang disediakan di angket. Namun, terdapat kekurangan yang ditemukan pada saat siswa menjawab kuis interaktif yang linknya ditautkan di buku cerita digital. Siswa terlihat kewalahan membaca soal yang relatif

panjang sementara waktu yang diberikan untuk menjawab hanya 30 detik. Temuan tersebut kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan produk agar penerapan pada uji coba kelompok besar dapat berjalan lancar dan optimal.

Kedua, dilakukan penerapan media pada uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara dan guru kelas. Adapun garis besar langkah-langkah yang dilakukan dalam implementasi buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak kepada siswa pada uji coba kelompok besar ini yaitu; 1) mengajukan pertanyaan pematik terkait pengalaman siswa terhadap tradisi *begawe*, 2) mengenalkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak, 3) mengarahkan siswa membaca buku cerita digital dan mendengar audionya, 4) siswa menjawab kuis *wordwall* yang linknya ditautkan di buku, serta 5) siswa diarahkan untuk mengisi angket respon. Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8** Hasil Uji Kepraktisan pada Uji Coba Kelompok Besar

Jumlah Responden	Skor Maksimal	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata-Rata	Kategori
22 orang	50	48	42	45,2	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa hasil kepraktisan yang dilakukan kepada 22 orang siswa sebagai kelompok besar, diperoleh skor tertinggi sebesar 48 dan skor terendah sebesar 42. Skor rata-rata sebesar 45,2 dari skor maksimal 50, sehingga memperoleh kategori "sangat praktis". Selain itu, komentar siswa terhadap buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dapat disimpulkan sangat positif. Mereka berkomentar menyukai judul, cerita, gambar/ilustrasi, bahkan menyukai tulisannya. Sejalan dengan hal tersebut, Sari & Wardani (2021) mengemukakan anak-anak semangat membaca buku cerita bergambar karena mereka memang suka dengan buku seperti itu.

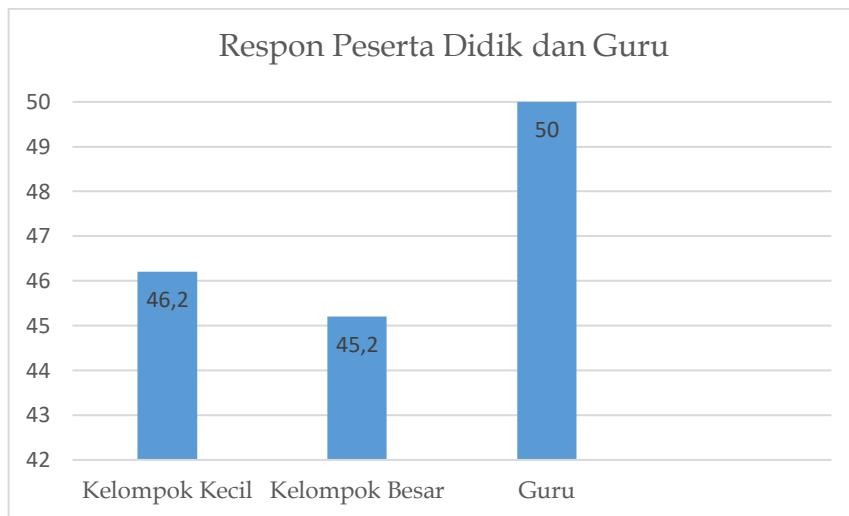
Setelah mengenalkan dan meminta respon peserta didik terhadap buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan, maka selanjutnya angket respon guru diisi oleh guru wali kelas IV. Tujuannya adalah untuk mengetahui kepraktisan, komentar atau saran terhadap buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan. Hasil respon guru terhadap media buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

No.	Aspek	Skor
1	Media	40
2	Manfaat	10
	<b>Skor total</b>	<b>50</b>
	<b>Skor maksimal</b>	<b>50</b>
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 9, dapat diketahui bahwa perolehan nilai kepraktisan respon guru mendapatkan skor 50 dari skor maksimal 50, sehingga memperoleh kategori

“sangat praktis”. Guru kelas juga memberikan komentar bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan sudah bagus dan sangat inspiratif. Selanjutnya, untuk melihat sejauh mana tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan hasil angket respon guru dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Diagram Perbandingan Hasil Respon Peserta Didik dan Guru**

Berdasarkan Gambar 4, diketahui bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak relevan dan mudah digunakan dalam pembelajaran berbasis karakter. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Haryaningrum, et al (2023) yang menunjukkan bahwa buku cerita digital berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan sikap toleransi sosial siswa. Meskipun menggunakan kearifan lokal yang berbeda, keduanya sama-sama membuktikan bahwa media digital berbasis budaya lokal dapat mendukung penguatan karakter siswa.

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Tahap terakhir yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Menurut Branch, tujuan dilaksanakan tahap evaluasi ini adalah untuk menilai kualitas media yang dikembangkan baik sebelum maupun sesudah diimplementasikan (dalam Hidayat & Nizar, 2021). Pada penelitian ini, tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi bertahap pada setiap tahapan model ADDIE yang dilakukan. Menurut Slamet (2022) , pada model ADDIE, evaluasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk disebut evaluasi formatif. Oleh karena itu evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field trial*).

#### **1) Evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*)**

Evaluasi ini dilaksanakan pada tahap uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas media buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada ahli media memperoleh skor 57 dengan kategori sangat valid. Sementara hasil uji validitas materi buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada ahli materi memperoleh skor 63 sehingga menempati kategori sangat valid juga. Perbaikan pertama dilakukan berdasarkan saran-saran dari kedua ahli tersebut. Adapun saran

perbaikan yang didapatkan dari ahli media yaitu; 1) melakukan konsistensi *layout*, 2) mengganti *font* dengan *font* yang lebih menarik, serta 3) memperbesar ukuran *font*. Sebagai tindak lanjut dari masukan tersebut, konsistensi layout diperbaiki dengan menyelaraskan penempatan teks di setiap halaman. Jenis *font* diganti menggunakan *font* yang lebih menarik namun tetap ramah baca untuk siswa sekolah dasar, serta ukuran *font* diperbesar untuk kenyamanan visual. Berikut merupakan hasil revisi media sesuai saran ahli media disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10. Revisi Produk Sesuai Saran Ahli Media**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Amaq Dama langsung berpikir keras mencari solusi. Tentu saja karpet menjadi perenggan yang sangat penting. Tanpa karpet, acara zikiran tidak akan berjalan lancar.</p>	<p>Amaq Dama langsung berpikir keras mencari solusi. Tentu saja karpet menjadi perlengkapan yang sangat penting. Tanpa karpet, acara zikiran tidak akan berjalan lancar.</p>
<p>Esok harinya, Dama hanya bisa berbaring di atas kasur. Dia tidak berani banyak bergerak karena baru selesai disuntik kemarin. Tiba-tiba, Inaq Dama datang membawa piring. "Dama, makan dulu ya Nak," kata Inaq Dama.</p>	<p>Esok harinya, Dama hanya bisa berbaring di atas kasur. Dia tidak berani banyak bergerak karena baru selesai disuntik kemarin. Tiba-tiba, Inaq Dama datang membawa piring. "Dama, makan dulu ya Nak," kata Inaq Dama.</p>

Sementara saran yang didapatkan dari ahli materi yaitu melengkapi penjelasan pada buku mengenai nilai karakter yang dikuatkan. Maka sebagai tindak lanjut, dilakukan penguatan aspek karakter dengan menambahkan halaman khusus berisi pesan moral cerita serta mencantumkan pernyataan tujuan penguatan karakter; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) gotong royong, dan 3) mandiri di bagian cover belakang. Hasil dari penambahan halaman mengenai nilai karakter yang dikuatkan dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5a. Halaman Pesan Moral****Gambar 5b. Halaman Cover Belakang**

Perbaikan dengan menambahkan kedua halaman tersebut menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara isi dan tujuan penguatan karakter.

### 2) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*)

Evaluasi ini dilaksanakan pada saat menerapkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa yang berbeda dari subjek penelitian yang sebenarnya. Berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak memperoleh skor 46,2 dengan kategori sangat praktis. Pada kolom komentar yang disediakan, semua siswa memberikan respon positif. Namun, terdapat kekurangan yang ditemukan pada saat siswa menjawab kuis interaktif berbasis *wordwall* pada *link* yang ditautkan di buku cerita digital, siswa terlihat kewalahan membaca soal yang relatif panjang sementara waktu yang tersedia untuk menjawab soal hanya 30 detik. Kondisi tersebut membuat siswa tidak dapat memahami dan menjawab pertanyaan dengan optimal. Maka dilakukan perbaikan dengan menyesuaikan jumlah kata pada soal kuis agar lebih singkat dan mudah dipahami. Hasil perbandingan redaksi kuis sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada Gambar 6..

**Gambar 6a. Sebelum Revisi****Gambar 6b. Sesudah Revisi**

Dengan demikian, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak menjadi lebih sesuai dengan kemampuan dan kondisi belajar siswa di kelas. Implikasi dari perbaikan tersebut adalah meningkatnya kenyamanan dan kepraktisan saat media digunakan, serta membantu mereka lebih fokus menjawab soal tanpa terburu-buru.

### 3) Evaluasi lapangan (*field trial*)

Evaluasi ini dilaksanakan pada saat menerapkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak pada uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 22 orang siswa kelas IV SDN 46 Cakranegara. Berdasarkan angket respon yang diberikan, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak memperoleh skor 45,2 dari siswa dan memperoleh skor 50 dari guru sehingga hasilnya sama-sama menempati kategori sangat praktis. Selain itu, siswa dan guru juga memberikan komentar positif. Adapun dikarenakan tidak ditemukan kekurangan yang signifikan dan tidak ada saran perbaikan untuk melakukan revisi lebih lanjut, maka pada buku

cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak tidak dilakukan perbaikan lagi dan menjadi produk akhir dalam penelitian ini.

### **Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Sasak**

Buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang tidak hanya sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana penguatan nilai-nilai karakter yang selaras dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Khususnya yang berkaitan dengan dimensi; 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) gotong royong, dan 3) mandiri. Nilai-nilai tersebut tercermin dalam alur cerita dan tokoh-tokoh yang mengangkat budaya lokal masyarakat Sasak.

Menurut Fitri (2024) karakter tidak terbentuk dalam waktu singkat, namun berkembang melalui berbagai tahapan serta dapat berkembang melalui pendidikan. Maka kehadiran buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak ini dapat menjadi media yang mendukung tahapan pembiasaan yang berbudaya di lingkunga peserta didik. Cerita yang sarat dengan nilai lokal tidak hanya bermanfaat mengenalkan budaya mereka sendiri, tetapi juga menumbuhkan pemahaman, kebanggaan, dan kemudian pada akhirnya peserta didik membawanya ke dalam perilaku sehari-hari. Hal tersebut selaras dengan teori penguatan karakter Thomas Lickona bahwa karakter dibentuk melalui proses pembiasaan nilai-nilai positif serta penguatan karakter terdiri dari tahapan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral (Sari & Adi, 2024). Maka dapat dikatakan pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus ini pada akhirnya akan membentuk karakter siswa secara alami, sesuai dengan cita-cita penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran kontekstual yang mendukung pembiasaan berbudaya, dimana seiring berjalannya waktu akan membentuk karakter siswa secara utuh dan berkelanjutan. Adapun representasi karakter yang dikuatkan dapat ditemukan dalam berbagai adegan penting dalam cerita yang menunjukkan keterhubungan antara nilai-nilai lokal dan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut ini merupakan wujud representasi tersebut.

1. Dimensi Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia  
Dimensi ini tercermin dalam adegan zikiran yang dilakukan masyarakat sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan serta untuk memohon keselamatan dan keberkahan bagi Dama. Aktivitas ini menggambarkan kekhusyukan dalam berdoa serta peran tradisi religius dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Sasak.
2. Dimensi Gotong Royong  
Nilai gotong royong tampak saat masyarakat bersama-sama menyiapkan acara *begawe*. Setiap warga memiliki peran dalam memasak dan menyiapkan alat dan bahan yang lain yang dibutuhkan. Hal ini menunjukkan kuatnya semangat kerjasama dalam budaya lokal Sasak.
3. Dimensi Mandiri

Setelah disunat, Dama mulai berlatih melakukan berbagai aktivitas secara mandiri. Adegan ini menjadi cerminan nilai kemandirian yang ingin ditanamkan pada siswa.

## Keterbatasan Penelitian

Penelitian dan pengembangan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak memiliki beberapa keterbatasan. *Pertama*, penelitian ini hanya sampai pada tahap evaluasi formatif sehingga efektivitas jangka panjang, terutama dalam hal penguatan karakter siswa belum dianalisis secara mendalam karena keterbatasan waktu dan dana. *Kedua*, buku cerita digital yang dikembangkan hanya dapat diakses secara daring, sehingga keberhasilan penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang dapat menjadi kendala bagi sekolah atau siswa di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas. *Ketiga*, dari segi teknis, gambar yang dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X for Android* kurang sesuai dengan *layout* di platform *Book Creator*, sehingga tampilan buku menjadi kurang kompatibel dan tampak buram setelah diunggah. Selain itu, terdapat kemungkinan bias dalam penilaian guru karena mengetahui bahwa peneliti merupakan pengembang media, sehingga respon yang diberikan cenderung lebih positif.

## KESIMPULAN

Pengembangan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dalam menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila ini dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan skor 57 dan hasil penilaian ahli materi dengan skor 63, sehingga memperoleh kategori sangat valid. Selanjutnya, buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan perolehan skor rata-rata sebesar 46,2, hasil uji coba kelompoko besar dengan perolehan skor rata-rata sebesar 45,2 serta hasil angket respon guru memperoleh skor 50 atau skor sempurna dengan kategori masing-masing sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita digital berbasis kerifan lokal Sasak ini valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat mendorong siswa lebih tertarik untuk membaca, membantu siswa berlatih menyimak secara aktif serta dapat menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) gotong royong, dan 3) mandiri melalui pembiasaan literasi. Adapun media ini juga dapat diterapkan di sekolah lain yang memiliki karakteristik siswa yang serupa, khususnya dalam konteks penerapan pembelajaran berbasis karakter.

## REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru sebaiknya memiliki kemampuan untuk mengakses dan mengoperasikan media buku cerita digital sebagai media alternatif pembelajaran, guna mendukung penyampaian materi serta sebagai sarana dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila yang masih perlu ditingkatkan.

Guru juga disarankan memanfaatkan media ini dalam pembelajaran kolaboratif seperti bermain peran, diskusi kelompok atau tugas proyek sederhana untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter sekaligus mengembangkan keterampilan sosial mereka. Guru juga tidak hanya dapat memanfaatkan media ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi guru juga dapat memanfaatkan buku cerita digital berbasis kearifan lokal Sasak ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi gotong royong. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini hingga tahap uji efektivitas guna melihat dampak jangka panjang media terhadap penguatan karakter peserta didik. Selanjutnya, pengembangan versi offline, penyesuaian ukuran gambar, serta penggunaan tools yang lebih bagus disarankan untuk dipertimbangkan supaya dapat meningkatkan kualitas tampilan buku.

## REFERENSI

Adnyana, I. K. S. (2022). Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, Dan Sastra*, 2(1), 28-36.  
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/download/2300/1690>

Annisa, A.R., Aminuddin. P., dan Dharmono. P. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11 (1), 72-80.  
<https://dx.doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>

Baidhawi, M., Aswandikari, A., & Burhanuddin, B. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 23(2), 307-328.

Fitri, E. (2024). Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 80/1 Km. 3 Muara Bulian: Social Care Value Education for Class V Students at State Elementary School 80/1 Km. 3 Muara Bulian. *JUGI: Jurnal Guru Inovatif*, 1(1), 1-16.  
<https://ejurnal.razaqcenter.com/index.php/jugi/article/view/15>

Fitriani, A., Zubair, M., Yuliatin. (2022). Pelaksanaan Tradisi Banjar Begawe dan Implementasi Nilai-Nilai Pancasila (Studi Desa Suwangi Timur Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur). *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 34-42.  
<https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7477>

Hadi, M. Y., Meirani, R. K., & Minatullah, M. (2022). Revitalisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Melalui Kesenian Ojhung dan Singo Ulung Dalam Membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila. *Semnas Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila pada PAUD dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-12.  
<http://conference.um.ac.id/index.php/ap/article/view/3329>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.  
<https://www.academia.edu/Download/111186059/Pdf.Pdf>

Kamila, A. (2003). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Al Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(5), 321-338. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535>

Kemdikbudristek. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.

Kemendikbudristek. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Mahardika, M. P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiobook Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 196 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2095-2104. [https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian\\_pgsd/article/view/54707](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian_pgsd/article/view/54707)

Mantra, G. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Ngayah untuk Mengembangkan Karakter Gotong Royong pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Tesis Doktor*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Megawati, S., Lasmawan, I. W., & Gading, I. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Nilai Karakter Disiplin Bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 1-12. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i1.494](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.494)

Muhkam, M. F. (2022). Penumbuhan Karakter Gotong Royong Sebagai Ciri Utama Budaya Pancasilais (Studi Deskriptif Di SMA Negeri 3 Bandung). *Abdi Pandawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 50-60.

Iderasari, O. P., Liastamin, A., Putri, E. M., Ismi, H., Hawariani, H., Saputra, H., ... & Putra, Y. (2022). Pengembangan Karakter Anak Melalui Literasi Budaya Berbasis Cerita Rakyat NTB Bermitra Dengan TBM Literasi Lumbung Lombok Sengkerang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1168-1182.

Novianti, H. (2023). Desain Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Menumbuhkan Karakter Bijak Bertindak di Kelas III Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1075-1083. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.18785>

Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535-546. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>

Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38-51.

Prihatmojo, A., Agustin, I. M., Ernawati, D., & Indriyani, D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Abad 21. *Dalam Seminar Nasional Pendidikan* (hlm. 180-186). Jakarta, Indonesia: Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Purnawanto, A. T. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(2), 76-87. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v15i2.139>

Putri, Q., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2021). Desain Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Teks Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 20-33. <https://doi.org/10.33603/cjiipd.v4i1.4812>

Rahmaniyyah, A., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2023). Development of The E-Book "Knowing History Around Us" to Increase Interest in Learning History in Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 40-51. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3653>

Ramadan, Z. H. (2017). Pemahaman Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Sebagai Suatu Cara Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 84-93. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5415>

Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>

Rustandi, A., Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

Salihah, L., Khairana, A. N., & Megawati, I. (2024). Implementasi Karakter Disiplin melalui Muatan Pembelajaran PPKN di SD N Glagah. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 4(1), 22-27. <https://doi.org/10.54297/seduj.v4i1.396>

Qomariyanti, N., Ermiana, I., & Husniati (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 178-184. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>

Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal on Education*, 6(10), 1102-1110.

Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 61-70. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1684>

Saputri, A., Alwani, P., & Apriani, P. (2024). Implementasi Penguatan Profil Pancasila Tema Kearifan Lokal dengan Kontekstualisasi Permainan Tradisional Congklak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6461-6475. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11123>

Saputri, N. D., Rufaidah, D., & Principe, R. A. (2023). Penerapan pendidikan karakter profil Pelajar Pancasila dalam Buku Bahasa Indonesia SMP kelas VII. *Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajarannya*, 9(2), 133-146. <https://doi.org/10.30738/caraka.v9i2.14649>

Sari, A. N., & Adi, A. S. (2024). Penguatan Karakter Tanggung Jawab Melalui Organisasi Pramuka di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Madiun. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 12(1), 169-179. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v12n1.p169-179>

Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968-1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>

Sinamo, J., & Herawati, J. (2023). Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11483-11490. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/363>

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Syafira, L. R., Jamaluddin., Jufri, A. W., & Artayasa, I. P. (2025). Hubungan Kesadaran Metakognitif dengan Hasil Belajar Biologi Siswa di SMA Negeri Kabupaten Lombok Tengah. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.9525>

Tahir, M., Sobri, M., Novitasari, S., & Fauzi, A. (2025). Analisis Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Mendukung Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 801-808. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.772>

Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), 115-124. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>

Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra RI. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wulandari, D., Husna, I., Hasnan, H., Abi Sukma, M., & Alfiana, S. (2024). Kecenderungan Gaya Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tahun 2015-2021. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 10-34. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.179>

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas bahan ajar kurikulum pembelajaran untuk pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90-98. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2456>

Yaqin, A., Fathoni, M. I. A., & Fitri, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fukudrat Solver Berbasis Matlab Pada Materi Fungsi Kuadrat. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 9(2), 317-328. <https://dx.doi.org/10.25157/teorema.v9i2.15658>

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>

Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal untuk

mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 218-235.

Zamroni, A. D. K., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital pada Muatan Pendidikan Pancasila di Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2677-2688. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13440>