

INTEGRASI SASTRA LISAN DIGITAL KE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENGUATAN LITERASI BUDAYA

Moh. Badrih^{1*}

¹Universitas Islam Malang, Jalan Mayjen Haryono 193, Kota Malang, 65144, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: moh.badrih@unisma.ac.id

Abstrak

Di era digital yang sarat tantangan terhadap pelestarian budaya lokal, integrasi sastra lisan digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi strategi inovatif untuk memperkuat literasi budaya siswa. Penelitian ini bertujuan merumuskan model integrasi sastra lisan Madura berbasis digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan apresiasi dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya lokal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-eksploratif, melibatkan 104 siswa dari tiga SMA di Kabupaten Sumenep sebagai subjek utama. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta evaluasi pretest dan posttest literasi budaya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada empat aspek: sikap (naik 39,96%), pemahaman (45,65%), keterampilan (33,70%), dan apresiasi budaya lokal (43,37%), dengan rata-rata peningkatan keseluruhan literasi budaya sebesar 40,52%. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan sastra lisan digital tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membangun kesadaran budaya.

Kata Kunci: sastra lisan digital, literasi budaya, pembelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan budaya, siswa SMA.

Abstract

In the digital era where the preservation of local culture faces increasing challenges, the integration of digital oral literature into Indonesian language learning emerges as an innovative strategy to strengthen students' cultural literacy. This study aims to formulate a model for integrating Madurese digital oral literature into Indonesian language instruction to enhance students' appreciation and understanding of local cultural heritage. Employing a qualitative approach with a descriptive-exploratory design, the research involved 104 students from three senior high schools in Sumenep Regency as the primary subjects. Data were collected through interviews, observations, documentation, and cultural literacy assessments conducted before and after the learning intervention. The results revealed a significant improvement across four aspects: attitude (increased by 39.96%), understanding (45.65%), skills (33.70%), and appreciation of local culture (43.37%), with an overall average increase in cultural literacy of 40.52%. The study concludes that the use of digital oral literature not only enhances students' language skills but also fosters a strong and relevant cultural awareness within the context of 21st-century education.

Keywords: digital oral literature, cultural literacy, Indonesian language learning, cultural education, senior high school students.

PENDAHULUAN

Di tengah era globalisasi dan percepatan teknologi informasi, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam menjaga jati diri budaya bangsa. Arus informasi yang masif melalui media digital sering kali tidak hanya membawa manfaat, tetapi juga secara perlahan mengikis kecintaan generasi muda terhadap warisan budaya lokal, termasuk sastra lisan (Utami et al., 2022). Sastra lisan sebagai salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia memiliki nilai-nilai luhur, kearifan lokal, serta filosofi hidup masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, sastra lisan sering kali kurang mendapatkan porsi yang memadai, baik secara kuantitas maupun pendekatan pedagogisnya (Supratman et al., 2021; Yustiasari Liriwati, 2023). Hal ini menyebabkan terputusnya mata rantai pewarisan budaya antar generasi dan melemahnya literasi budaya siswa.

Literasi budaya sendiri merupakan bagian penting dari kompetensi literasi yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila (Andriani, 2018). Literasi budaya tidak hanya mencakup pemahaman terhadap budaya lokal, tetapi juga kemampuan mengapresiasi, melestarikan, dan mengadaptasi nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi budaya menjadi pintu masuk yang strategis untuk menguatkan identitas bangsa sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa siswa (Lähdesmäki et al., 2021; Suhaimi, 2017). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani antara warisan budaya lokal dengan pendekatan dan media yang relevan dengan generasi digital saat ini.

Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui integrasi sastra lisan digital ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Digitalisasi sastra lisan—melalui media audio, video, animasi, atau aplikasi interaktif—dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, imersif, dan menarik bagi siswa (Indriyanto, 2018). Selain itu, digitalisasi memungkinkan pelestarian naskah dan narasi sastra lisan yang selama ini hanya hidup secara verbal di komunitas-komunitas tradisional. Ketika sastra lisan didigitalisasi dan diintegrasikan dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang struktur dan fungsi bahasa, tetapi juga mengenal nilai-nilai budaya yang hidup dalam cerita rakyat, mitos, legenda, dan petuah lokal (Biju & Meenakshi, 2016; Hodges et al., 2018).

Integrasi sastra lisan digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi bagian dari strategi pelestarian budaya berbasis pendidikan. Melalui kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, atau bahkan mencipta ulang narasi sastra lisan dengan bantuan teknologi digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pewarisan budaya (Wibawa et al., 2024). Di sisi lain, guru memiliki peluang untuk merancang pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Dalam kerangka pedagogis, integrasi sastra lisan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu mempertimbangkan perkembangan teknologi pendidikan dan teori *kelisanan primer dan sekunder* sebagaimana dijelaskan oleh Walter J. Ong (Privat, 2020). Ong membedakan *kelisanan primer* sebagai bentuk komunikasi yang benar-benar mengandalkan tradisi lisan dan tidak bersentuhan dengan tulisan, seperti dongeng yang disampaikan secara langsung oleh penutur kepada pendengar dalam komunitas (Lloyd, 2023). Sementara itu, *kelisanan sekunder* adalah bentuk kelisanan yang dibentuk oleh teknologi berbasis tulisan, seperti radio, film, rekaman audio-visual, dan digitalisasi konten.

Dengan demikian, digitalisasi sastra lisan dapat dikategorikan sebagai bentuk kelisanan sekunder yang menjembatani antara tradisi lisan dan media modern. Melalui media digital seperti video, animasi, podcast, hingga aplikasi pembelajaran berbasis cerita rakyat, bentuk-bentuk sastra lisan tidak hanya dapat dilestarikan, tetapi juga dihadirkan secara menarik dan kontekstual dalam ruang kelas (Rahmasari et al., 2021a, 2021b). Ini membuka peluang bagi guru Bahasa Indonesia untuk mengintegrasikan warisan budaya lokal dalam proses belajar-mengajar, sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa dan kesadaran budaya peserta didik.

Digitalisasi sastra lisan mendukung paradigma *multiliterasi* dalam pendidikan yang menekankan pentingnya berbagai bentuk representasi dan media dalam proses belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan ini sejalan dengan penguatan *Profil Pelajar Pancasila*, khususnya dalam dimensi “berkebinekaan global” dan “beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia” (Hadi et al., 2023; Ndari et al., 2023). Siswa tidak hanya dituntut untuk mahir berbahasa, tetapi juga mampu mengenali dan menghargai warisan budaya bangsa dalam dinamika zaman digital.

Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan urgensi pelestarian warisan budaya melalui pendekatan digital. Namono (2018), dalam penelitiannya tentang seni

cadang di Makgabeng Plateau, Afrika Selatan, menekankan pentingnya dokumentasi digital berbasis komunitas dalam melestarikan warisan budaya yang rentan punah sekaligus memberdayakan masyarakat melalui pariwisata berbasis lokal. Pendekatan serupa juga dikembangkan oleh Palar et al. (2021) yang mendokumentasikan tradisi lisan masyarakat adat Tarung di Nusa Tenggara Timur setelah bencana kebakaran, dengan tujuan utama konservasi dan penyelamatan memori kolektif yang bersifat lisan. Keduanya menunjukkan bahwa pelestarian budaya melalui digitalisasi tidak hanya bersifat arsip, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, pemberdayaan, dan pelibatan generasi muda.

Dalam bidang pendidikan, Bazimaziki, (2022), menyoroti pentingnya pembelajaran sastra di abad ke-21 yang memanfaatkan teknologi digital sebagai respons terhadap tantangan global. Menurutnya, digitalisasi bukanlah ancaman bagi literasi, melainkan jembatan untuk menjangkau siswa secara lebih relevan dan kontekstual. Belda-Medina (2022), bahkan membuktikan bahwa penggunaan digital *storytelling* mampu meningkatkan kreativitas, inklusivitas, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa calon guru, terutama dalam pengajaran bahasa asing. Pendekatan ini diperluas oleh Nijdam (2023) yang mengeksplorasi bagaimana narasi tradisional masyarakat adat Sami di Eropa Utara dapat dihidupkan kembali melalui gim digital, yang bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mempertahankan identitas budaya secara aktif di ruang digital. Meski berasal dari ranah kedokteran, studi Yu & Chiang (2024), relevan untuk menegaskan bahwa integrasi seni dan budaya lokal dalam pendidikan berbasis visual mampu meningkatkan apresiasi estetika dan kepekaan multidisipliner dalam pembelajaran.

Dari keseluruhan kajian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi budaya lokal dan integrasinya dalam pendidikan telah menjadi perhatian global (Ulrich-Diener et al., 2023). Namun demikian, penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri karena secara spesifik mengembangkan model integrasi sastra lisan Madura yang didigitalisasi ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, dengan fokus pada penguatan literasi budaya siswa (Andriani Dr. Rina, 2022). Berbeda dari studi-studi sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada konservasi budaya (Namono, Palar) atau pendekatan pembelajaran umum berbasis digital (Bazimaziki, Belda-Medina), penelitian ini menawarkan pendekatan yang komprehensif: mulai dari inventarisasi, dokumentasi, adaptasi, produksi media digital, hingga pengintegrasian langsung dalam RPP dan

kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini berbasis pada kearifan lokal Madura yang selama ini minim perhatian dalam konteks transformasi digital pendidikan.

Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, berbasis budaya, dan selaras dengan era digital, sekaligus menjadi bagian dari strategi pelestarian budaya yang aplikatif di dunia pendidikan. Integrasi semacam ini tidak hanya menjawab tantangan transformasi digital, tetapi juga memperkuat identitas kultural siswa dan memperkaya ekosistem pembelajaran berbasis nilai-nilai lokal (Sulaiman & Karim, 2020).

Berdasarkan urgensi tersebut, tulisan ini bertujuan sebagai berikut. (1) Menjelaskan bentuk dan karakteristik sastra lisan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia; (2) Menjelaskan strategi integrasi dan implementasi sastra lisan digital ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia; (3) Menjelaskan dampak penggunaan sastra lisan digital terhadap peningkatan literasi budaya dan apresiasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Manfaat dari penelitian ini mencakup tiga aspek utama. Pertama, secara pedagogis, model pembelajaran yang dikembangkan memberikan alternatif strategis bagi guru Bahasa Indonesia untuk mengemas pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kontekstual dengan karakter siswa abad ke-21. Kedua, secara kultural, penelitian ini berkontribusi pada pelestarian sastra lisan sebagai kekayaan budaya yang terancam punah, sekaligus memperkuat jembatan antara generasi muda dengan akar budayanya. Ketiga, secara praktis, temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengembangan perangkat ajar, modul digital, atau kebijakan pendidikan berbasis budaya lokal yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberi kontribusi akademis, tetapi juga berdampak nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan pelestarian budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif eksploratif (Gunawan, 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggali secara mendalam bentuk, makna, dan fungsi sastra lisan Madura, serta merumuskan model integrasi bentuk digitalnya ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara holistik, kontekstual, dan interpretatif—terutama dalam menjembatani

nilai-nilai budaya lokal dengan kebutuhan pendidikan kontemporer (del Rio Carral & Tseliou, 2019; Takona, 2024).

Data penelitian ini berupa tuturan sastra lisan Madura yang berkembang di wilayah Kabupaten Sumenep, seperti *cerita rakyat*, *dongeng*, *mitos*, *petuah (pèpèsón)*, dan bentuk lain yang masih hidup dalam tradisi masyarakat. Data tersebut direkam dan dikaji dari sisi struktur naratif, nilai budaya, serta potensinya untuk dijadikan materi pembelajaran. Sumber data utama adalah para penutur tradisional (tokoh masyarakat, budayawan lokal, dalang, atau sesepuh desa) yang masih menguasai dan melestarikan tradisi sastra lisan Madura, serta arsip rekaman dan dokumentasi komunitas budaya setempat. Sumber data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, skripsi, atau catatan penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian sastra lisan Madura.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, dan alat perekam audio-video. Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada narasumber utama untuk mendapatkan data naratif dan informasi kontekstual yang kaya (Willgens et al., 2016; Yoon & Uliassi, 2022). Observasi dilakukan saat peneliti mengikuti langsung pertunjukan atau kegiatan budaya masyarakat yang memuat praktik sastra lisan, seperti *ruwatan*, *mèmbhâréng* (bercerita lisan), atau acara adat desa. Data audiovisual direkam untuk dianalisis lebih lanjut dan diolah dalam bentuk digital.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, studi lapangan awal untuk mengidentifikasi jenis sastra lisan yang masih hidup dan tokoh masyarakat yang menjadi penjaga tradisi. Kedua, pengumpulan data utama melalui wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Ketiga, digitalisasi data sastra lisan, yakni mengubah narasi lisan yang telah direkam menjadi konten digital berbasis audio, video, atau teks multimodal untuk dikembangkan ke dalam model pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Thalib, 2022). Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan mengelompokkan hasil wawancara dan observasi berdasarkan tema sastra lisan, nilai budaya, dan potensi pembelajaran. Penyajian data dilakukan dalam bentuk matriks tematik dan naratif. Selanjutnya, kesimpulan ditarik dengan memperhatikan keterkaitan antara data sastra lisan, kebutuhan pembelajaran, dan konteks budaya siswa.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan empat kriteria validitas dalam penelitian kualitatif: kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitas dijaga dengan teknik triangulasi sumber dan metode, serta member check kepada narasumber setelah transkripsi data selesai. Transferabilitas dijamin melalui deskripsi kontekstual yang rinci tentang latar budaya, tempat, dan subjek penelitian. Dependabilitas dijaga dengan pencatatan proses penelitian secara sistematis dalam jurnal lapangan. Sementara itu, konfirmabilitas ditegakkan melalui audit trail dan diskusi sejawat (peer debriefing) untuk meminimalkan bias peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dan Karakteristik Sastra Lisan sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sastra lisan merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai edukatif, estetis, dan spiritual yang tinggi (Hidayatullah, 2018; Misnawati et al., 2020). Di wilayah Sumenep, Madura, berbagai bentuk sastra lisan masih lestari dan berkembang dalam masyarakat, mencerminkan kearifan lokal serta identitas kolektif yang kaya. Tabel berikut mendokumentasikan enam jenis utama sastra lisan yang berkembang di Sumenep, lengkap dengan contoh konkret, karakteristik, nilai budaya yang dikandung, potensi digitalisasinya, serta integrasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah uraian detail dari masing-masing jenis:

No	Jenis Sastra Lisan	Contoh Konkret dari Sumenep	Karakteristik Utama	Nilai Budaya	Potensi Digitalisasi	Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
1	Cerita Rakyat / Legenda	<i>Nyai Putri Kuning, Pangeran Lor, Legenda Mandar Sari</i>	Naratif lisan dengan struktur cerita yang jelas (awal-tengah-akhir), bersifat epik, ada unsur magis dan sejarah lokal	Keberanian, pengorbanan, kepemimpinan, keteladanan	Animasi 2D/3D, video storytelling, audiobook	Analisis unsur intrinsik-ekstrinsik, pembuatan sinopsis, penokohan, penulisan ulang narasi
2	Dongeng Tradisional	<i>Asal Usul Keraton Sumenep, Dongeng Gunung Payudan</i>	Imajinatif, mengandung unsur fantastik,	Religiusitas, kesederhanaan	Narasi podcast, dongeng digital,	Membaca nyaring, latihan intonasi,

No	Jenis Sastra Lisan	Contoh Konkret dari Sumenep	Karakteristik Utama	Nilai Budaya	Potensi Digitalisasi	Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
			disampaikan sebelum tidur atau saat santai oleh orang tua kepada anak	naam, etika, kerja keras	video pendek	menulis ulang, membuat dongeng digital
3	Pèpès on (Petuah/Nasihat)	"Bhapak, Bhabuk, Ghuru, Rato"	Ungkapan pendek penuh makna, sering disampaikan dalam momen informal, bersifat didaktis dan normatif	Kesantunan, ketaatan, tanggung jawab, etika sosial	Kutipan video, meme edukatif, kartu nilai moral interaktif	Diskusi nilai moral, menyusun teks persuasi, membuat infografik atau poster nilai budaya
4	Saloka dan Parèb ah (Peribahasa dan Ungkapan)	"Orèng atellor, tape' tak akotak"	Ringkas, padat, menggunakan gaya bahasa khas Madura, mengandung metafora atau simbol budaya	Kebijakan, kecermatan, hubungan sosial	Ilustrasi digital, kuis daring, audio interaktif	Mengidentifikasi gaya bahasa, membuat daftar peribahasa, membuat video interpretasi ungkapan lokal
5	Mantra dan Doa Tradisional	Mantra <i>tolak bala, ruwatan sukerta, pèngobatan tradisional</i>	Memiliki unsur ritmis, repetitif, disampaikan dalam nada tertentu, sering digunakan dalam ritual budaya lokal	Spiritualitas, penghormatan leluhur, keseimbangan alam	Suara binaural/audio guide, dokumentasi visual, AR (augmented reality)	Analisis struktur mantra, menulis ulang dalam bahasa Indonesia baku, interpretasi simbolik
6	Tembang dan Macapat Madura	<i>Sinom, Pangkur, Ma skumambang</i>	Bersajak, dilagukan, digunakan dalam upacara adat atau pendidikan	Kehidupan, cinta, keikhlasan, pendidikan karakter	Video musik tradisional, karaoke interaktif, aplikasi nyanyian daerah	Menyanyikan tembang, memahami isi lirik, menulis puisi dengan

No	Jenis Sastra Lisan	Contoh Konkret dari Sumenep	Karakteristik Utama	Nilai Budaya	Potensi Digitalisasi	Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
			karakter tradisional			pola sejenis, mencipta lirik baru berdasar tembang lama

Tabel 1. Bentuk, dan Karakteristik Sastra Lisan Sumenep untuk Bahan Integrasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tabel yang memuat berbagai jenis sastra lisan dari Sumenep ini menggambarkan kekayaan khazanah budaya lokal yang sarat dengan nilai-nilai luhur dan potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Masing-masing jenis sastra lisan memiliki karakteristik, nilai budaya, serta pendekatan digital yang berbeda-beda namun saling melengkapi, menunjukkan kekuatan budaya Madura yang adaptif dan edukatif (Abdullah et al., 2024; Supratman et al., 2021).

Pertama, cerita rakyat atau legenda seperti *Nyai Putri Kuning*, *Pangeran Lor*, dan *Legenda Mandar Sari* merupakan narasi lisan yang memiliki struktur cerita yang jelas, mencakup awal, tengah, dan akhir. Cerita-cerita ini bersifat epik dan sering memuat unsur magis serta latar sejarah lokal. Nilai-nilai seperti keberanian, pengorbanan, dan keteladanan menjadi inti dari cerita-cerita tersebut. Potensi digitalisasi sangat besar, seperti dalam bentuk animasi 2D/3D, video storytelling, atau audiobook. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita ini dapat diintegrasikan melalui analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik, pembuatan sinopsis, penokohan, dan penulisan ulang narasi.

Kedua, dongeng tradisional seperti *Asal Usul Keraton Sumenep* dan *Dongeng Gunung Payudan* bercirikan unsur imajinatif dan fantastik, umumnya disampaikan dalam suasana santai oleh orang tua kepada anak-anak. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya antara lain religiusitas, etika, dan kerja keras. Dongeng ini berpotensi dikembangkan dalam bentuk narasi podcast, video pendek, atau dongeng digital. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diarahkan pada kegiatan membaca nyaring, latihan intonasi, penulisan ulang cerita, hingga produksi dongeng digital.

Ketiga, pèpèsan atau petuah/nasihat seperti "*Bhapa' Bhabu', Ghuru, Rato*" memiliki karakteristik sebagai ungkapan pendek yang sarat makna dan disampaikan dalam konteks informal. Pèpèsan bersifat didaktis dan normatif, menanamkan nilai-nilai

kesantunan, ketaatan, dan tanggung jawab. Potensi digitalisasi dapat berupa kutipan video, meme edukatif, atau kartu interaktif yang menyampaikan nilai moral. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat dilatih untuk mendiskusikan nilai-nilai moral, menyusun teks persuasi, hingga membuat infografik atau poster.

Keempat, *saloka* dan *parèbah* atau peribahasa dan ungkapan, seperti "*Orèng atellor, tape' tak akotak*" memiliki bentuk ringkas, padat, dan kerap menggunakan metafora khas Madura. Ungkapan ini mengandung nilai-nilai kebijaksanaan, kecermatan, dan relasi sosial. Dalam konteks digital, ungkapan ini dapat dikembangkan melalui ilustrasi digital, kuis daring, atau audio interaktif. Di kelas, siswa bisa diarahkan untuk mengidentifikasi gaya bahasa, membuat daftar peribahasa, dan membuat video interpretasi ungkapan lokal.

Kelima, mantra dan doa tradisional, seperti *mantra tolak bala*, *ruwatan sukerta*, dan *pengobatan tradisional*, memiliki pola ritmis dan repetitif, disampaikan dalam intonasi tertentu, serta digunakan dalam konteks ritual budaya. Mantra ini mengandung nilai spiritualitas, penghormatan terhadap leluhur, dan keseimbangan alam. Digitalisasi bisa dilakukan melalui audio binaural, dokumentasi visual, bahkan Augmented Reality (AR).

Terakhir, *tembang* dan *macapat* Madura seperti *Sinom*, *Pangkur*, dan *Maskumambang* bersifat bersajak, dilagukan, dan biasa digunakan dalam acara adat atau pendidikan karakter tradisional. Nilai-nilai seperti cinta, keikhlasan, dan pendidikan karakter kuat terkandung di dalamnya. Potensi digitalnya mencakup video musik tradisional, karaoke interaktif, atau aplikasi *tembang daerah*. Dalam pembelajaran, siswa dapat menyanyikan *tembang*, memahami liriknya, menulis puisi sejenis, hingga mencipta lirik baru.

Secara keseluruhan, keenam jenis sastra lisan dari Sumenep ini menunjukkan potensi luar biasa dalam menggabungkan budaya lokal, teknologi digital, dan pendekatan pedagogis kontemporer. Integrasi sastra lisan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya memperkuat kompetensi literasi siswa, tetapi juga menjaga keberlanjutan warisan budaya bangsa dalam format yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Strategi Integrasi dan Implementasi Sastra Lisan Digital ke dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Integrasi sastra lisan digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan upaya strategis untuk mengembangkan literasi budaya siswa secara kontekstual dan menyenangkan. Strategi ini dapat dilakukan melalui lima pendekatan utama, yaitu pendekatan tematik-kontekstual, pemanfaatan teknologi multimedia interaktif, penerapan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) (Hidayati, 2017; Maros et al., 2023). Pendekatan tematik-kontekstual memastikan bahwa materi pembelajaran dikaitkan dengan tema kehidupan nyata siswa, seperti keberagaman budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Teknologi multimedia, seperti video, animasi, dan podcast, digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat atau tembang daerah.

Model Project-Based Learning memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan eksploratif, seperti mendokumentasikan cerita lisan di lingkungan mereka lalu mengemasnya menjadi produk digital (Guo et al., 2020). Integrasi dengan P5 memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan dimensi karakter, seperti gotong royong, bernalar kritis, dan berkebinekaan global melalui proyek budaya lokal berbasis digital. Evaluasi berbasis refleksi kritis, portofolio digital, dan presentasi interaktif juga penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami dan mengapresiasi budaya melalui aktivitas sastra lisan.

No .	Strategi Integrasi	Deskripsi Strategi	Contoh Implementasi	Tujuan Literasi Budaya
1	Pendekatan Tematik-Kontekstual	Mengaitkan materi sastra lisan digital dengan tema pembelajaran yang relevan dalam kehidupan siswa	Tema “Keberagaman Budaya” dipadukan dengan cerita rakyat digital seperti <i>Nyai Putri Kuning</i>	Menghubungkan nilai budaya lokal dengan konteks kekinian siswa
2	Teknologi Multimedia Interaktif	Menggunakan media audio-visual seperti animasi, video, podcast, dan aplikasi	Siswa menonton video cerita rakyat, mendengarkan podcast tembang, lalu menulis interpretasinya	Menumbuhkan ketertarikan dan memperdalam pemahaman terhadap warisan budaya
3	Project-Based Learning (PjBL)	Pembelajaran berbasis proyek budaya, melibatkan siswa untuk mencipta dan mendigitalisasi sastra lisan	Siswa membuat vlog atau e-book tentang cerita rakyat dari keluarga mereka	Meningkatkan keterampilan budaya, kolaborasi, kreativitas, dan teknologi

Tabel 2. Strategi Integrasi Sastra Lisan Digital

Pertama, *Pendekatan Tematik-Kontekstual*. Strategi ini menekankan pentingnya mengaitkan materi sastra lisan digital dengan tema-tema pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa (Siti Anisah & Holis, 2020). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan ini digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Misalnya, ketika tema pembelajaran adalah “Keberagaman Budaya,” guru dapat memanfaatkan cerita rakyat digital seperti *Nyai Putri Kuning* dari Sumenep yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal, keberanian, dan kepemimpinan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar aspek kebahasaan dan sastra, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang kontekstual dengan kehidupan sosial mereka saat ini. Pendekatan ini efektif dalam menumbuhkan pemahaman lintas budaya dan memperkuat identitas kebangsaan siswa karena mereka belajar bahwa budaya lokal memiliki makna yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, *Teknologi Multimedia Interaktif*. Penggunaan teknologi multimedia interaktif menjadi strategi penting untuk menarik perhatian siswa, terutama generasi digital yang terbiasa dengan media audio-visual (Amalia, 2021; Mushbahuddin, 2022). Sastra lisan digital dapat dikemas dalam bentuk animasi, video cerita, podcast tembang daerah, atau aplikasi interaktif berbasis budaya. Dalam implementasinya, siswa dapat diminta untuk menonton video animasi cerita rakyat Madura, mendengarkan podcast tentang tembang tradisional, kemudian menulis interpretasi atau refleksi mereka dalam bentuk esai digital. Melalui proses ini, siswa bukan hanya menikmati karya sastra, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mengkaji dan menilai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Strategi ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan tradisi lisan masa lalu dengan media dan gaya belajar masa kini, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya serta meningkatkan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, *Project-Based Learning (PjBL)*. Strategi ini mendorong pembelajaran aktif melalui proyek yang menuntut keterlibatan penuh siswa dalam mengeksplorasi, mencipta, dan mendigitalisasi sastra lisan dari lingkungan mereka sendiri (Kartika, 2020a; Somjai & Soontornwipast, 2020). Siswa bisa ditugaskan untuk membuat vlog, e-book, atau dokumentasi digital mengenai cerita rakyat yang mereka peroleh dari kakek-nenek, tetua desa, atau sumber lisan lainnya. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan komunikasi dan literasi digital, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa dalam bekerja sama, berpikir kreatif, dan memahami nilai-nilai budaya lokal. Project-Based Learning

menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap warisan budaya, karena siswa berperan sebagai pencatat sekaligus pelestari budaya. Strategi ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 yang meliputi kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, serta penguasaan teknologi yang relevan.

Proses Integrasi Sastra Lisan Digital ke Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses digitalisasi sastra lisan Madura dilakukan melalui enam tahapan strategis yang sistematis dan terintegrasi. Setiap tahapan bertujuan untuk menjadikan sastra lisan bukan hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai bahan ajar kontekstual dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimulai dari identifikasi, dokumentasi, transformasi, produksi konten, integrasi ke dalam pembelajaran, hingga tahap evaluasi dan refleksi.

1. Identifikasi dan Inventarisasi Sastra Lisan Madura

Tahap awal dimulai dengan mengumpulkan berbagai bentuk sastra lisan dari wilayah Sumenep, seperti cerita rakyat, pepatah, tembang, dan mantra. Data dikumpulkan dari Dinas Kebudayaan Sumenep, tokoh masyarakat, dan peneliti lokal. Setelah itu, dilakukan verifikasi terhadap keberlanjutan tradisi melalui observasi praktik sosial masyarakat serta wawancara mendalam dengan sesepuh desa dan guru budaya. Tahap ini sangat penting sebagai fondasi awal untuk mengetahui jenis sastra lisan yang masih hidup dalam budaya tutur masyarakat Madura.

Langkah	Uraian Kegiatan	Sumber Data
Mengumpulkan jenis sastra lisan	Mencari bentuk cerita rakyat, pepatah, tembang, mantra, dll. dari wilayah Sumenep	Dinas Kebudayaan Sumenep, tokoh masyarakat, peneliti lokal
Verifikasi kelangsungan tradisi	Menelusuri keberlanjutan tradisi melalui praktik sosial masyarakat	Wawancara dengan sesepuh desa, guru budaya lokal

Tabel 3. Proses digitalisasi sastra lisan Madura 1. Tabel Identifikasi dan Inventarisasi Sastra Lisan Madura

2. Dokumentasi Audiovisual

Langkah selanjutnya adalah mendokumentasikan pertunjukan sastra lisan secara audiovisual. Pertunjukan cerita rakyat direkam menggunakan kamera digital dalam bentuk video naratif berbahasa Madura, sementara tembang tradisional didokumentasikan melalui rekaman audio untuk menghasilkan file tembang lengkap dengan lirik. Dokumentasi ini tidak hanya berfungsi sebagai pelestarian digital, tetapi juga sebagai bahan ajar otentik yang bisa diputar ulang dalam proses pembelajaran.

Kegiatan	Metode/Media	Output
Perekaman pertunjukan cerita rakyat	Kamera digital, rekaman lapangan	Video naratif berbahasa Madura
Dokumentasi tembang tradisional	Audio recorder, dokumentasi pertunjukan tembang lokal	File audio tembang dan lirik

Tabel 4. Dokumentasi Audiovisual

3. Transkripsi, Translasi, dan Adaptasi

Dokumen audiovisual kemudian ditranskripsi ke dalam teks berbahasa Madura. Tujuan dari transkripsi ini adalah menyediakan dokumentasi tertulis yang dapat dianalisis secara linguistik dan sastra. Setelah itu, dilakukan translasi ke dalam Bahasa Indonesia agar mempermudah guru dan siswa dalam memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung. Proses ini memungkinkan adaptasi konten ke dalam berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan jenjang pendidikan.

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Transkripsi	Mengalihkan narasi lisan ke bentuk teks Madura	Dokumentasi tertulis untuk analisis dan bahan ajar
Translasi	Menerjemahkan teks Madura ke Bahasa Indonesia	Mempermudah siswa dan guru dalam memahami isi cerita

Tabel 5. Transkripsi, Translasi, dan Adaptasi

4. Produksi Konten Digital Edukatif

Setelah materi tersedia dalam bentuk teks dan multimedia, tahapan selanjutnya adalah memproduksi berbagai konten edukatif berbasis digital. Produk yang dihasilkan mencakup video animasi (misalnya *Pangeran Lorèn, Rato Ebu*) yang diproduksi dengan Canva, Powtoon, atau Filmora untuk tujuan analisis naratif dan interpretasi tokoh. Podcast cerita seperti dongeng audio dan petuah (pèpèsón) menggunakan aplikasi Audacity atau Soundtrap untuk mengembangkan keterampilan menyimak. Buku digital dibuat melalui Canva atau Google Docs untuk mendukung aktivitas membaca dan menulis ulang. Kuis interaktif berbasis Quizizz atau Wordwall digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman budaya. Bahkan teknologi AR (augmented reality) dimanfaatkan untuk menghadirkan tokoh cerita secara visual dengan pemindai gambar, yang mendukung pembelajaran berbasis imersi.

Jenis Konten	Contoh Produk	Media/Alat Produksi	Fungsi Pembelajaran
Video Animasi	Animasi <i>Pangeran Lorèn, Rato Ebu</i>	Canva, Powtoon, Filmora	Analisis struktur narasi, interpretasi tokoh
Podcast Cerita	Pèpèsón digital, dongeng audio	Audacity, Soundtrap	Latihan menyimak, memahami nilai lokal
Buku Digital	E-book cerita rakyat Madura	Canva, Google Docs, Flip PDF	Membaca, menulis ulang, pengayaan kosakata

Kuis Interaktif	Tebak peribahasa, nilai moral cerita	Quizizz, Wordwall, Google Form	Evaluasi pemahaman, literasi budaya
Augmented Reality (AR)	Tokoh cerita muncul saat dipindai dari gambar	Unity, ZapWorks, HP Reveal	Pembelajaran berbasis imersif dan teknologi visual

Tabel 6. Produksi Konten Digital Edukatif

5. Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Konten digital hasil digitalisasi ini diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Misalnya, untuk KD menganalisis unsur cerita rakyat, siswa menonton video cerita Madura dan berdiskusi mengenai struktur ceritanya, yang mendorong keterampilan analisis dan berpikir kritis. KD menulis ulang cerita rakyat dilakukan dengan cara menyusun kembali cerita dari sudut pandang berbeda untuk melatih kemampuan menulis kreatif. KD menyampaikan pendapat tentang nilai budaya difasilitasi melalui diskusi *pepèson* dan peribahasa, yang mendorong keterampilan berbicara dan berargumentasi. Siswa juga dapat membuat naskah drama dan mementaskannya sebagai bentuk ekspresi seni dan kolaborasi. Terakhir, dalam proyek kelompok, siswa mengembangkan versi digital cerita rakyat yang melatih literasi digital, kerjasama, dan pengembangan proyek.

KD/Kompetensi Dasar	Aktivitas Pembelajaran	Keterampilan yang Dikembangkan
Menganalisis unsur cerita rakyat	Menonton video cerita Madura dan diskusi struktur	Analisis teks, berpikir kritis
Menulis ulang cerita rakyat	Menyusun cerita dari sudut pandang berbeda	Menulis kreatif, menalar
Menyampaikan pendapat tentang nilai budaya	Diskusi tentang pesan moral dari <i>pepèson</i> dan <i>peribahasa</i>	Berbicara, argumentasi
Membuat drama dari cerita rakyat	Menyusun naskah drama pendek dan mementaskannya	Kolaborasi, ekspresi seni, berbicara
Mengembangkan multimedia cerita	Membuat cerita rakyat versi digital bersama kelompok	Literasi digital, kerjasama, pengembangan proyek

Tabel 7. Integrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

6. Evaluasi dan Umpan Balik

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan umpan balik yang dilakukan secara menyeluruh. Evaluasi dimulai dengan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai budaya lokal melalui soal pilihan ganda dan uraian. Observasi keterlibatan siswa dilakukan oleh guru melalui lembar observasi untuk menilai partisipasi, antusiasme, dan inisiatif siswa selama pembelajaran berbasis proyek digital. Kuesioner persepsi siswa digunakan untuk mengetahui pandangan mereka terhadap media digital dan sastra lokal yang digunakan. Terakhir, refleksi dan

wawancara dengan guru dilaksanakan untuk mengevaluasi efektivitas konten digital dan memperbaiki pendekatan pembelajaran di masa mendatang berdasarkan masukan lapangan.

Metode Evaluasi	Indikator yang Dinilai	Alat/Instrumen	Hasil yang Diharapkan
Pre-test dan post-test literasi	Pemahaman siswa terhadap nilai budaya lokal	Soal pilihan ganda dan uraian	Peningkatan pemahaman nilai dan konteks cerita
Observasi keterlibatan	Aktivitas, antusiasme, inisiatif siswa dalam proyek digital	Lembar observasi guru	Peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran
Kuesioner persepsi	Penilaian siswa terhadap media digital dan cerita lokal	Angket skala likert	Respon positif terhadap penggunaan media berbasis budaya
Refleksi dan wawancara	Persepsi guru terhadap kelayakan dan efektivitas konten	Wawancara terstruktur/semi-terstruktur	Perbaikan konten dan metode pembelajaran berbasis masukan lapangan

Tabel 8. Evaluasi dan Umpan Balik

Secara keseluruhan, proses digitalisasi ini tidak hanya bersifat pelestarian budaya, tetapi juga berorientasi pada transformasi pendidikan yang bermakna. Strategi ini menjadikan sastra lisan Madura sebagai media pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan, sekaligus memperkuat identitas budaya siswa melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang bernuansa lokal.

Dampak Penggunaan Sastra Lisan Digital terhadap Peningkatan Literasi Budaya dan Apresiasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Integrasi sastra lisan digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya siswa, baik dari segi sikap, pemahaman, maupun keterampilan. Berdasarkan hasil studi evaluatif terhadap 104 siswa di 3 sekolah SMA sederajat di Kabupaten Sumenep tahun 2025, ditemukan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi cerita rakyat, podcast tembang tradisional, dan e-book pepatah Madura mampu membangun ketertarikan dan rasa bangga siswa terhadap budaya lokal. Sebanyak 88% siswa menunjukkan perubahan sikap positif terhadap pentingnya melestarikan budaya daerah setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis sastra lisan digital. Ini menunjukkan bahwa media digital memiliki kekuatan untuk membangun afeksi dan identitas budaya (Kariyawan, 2023).

Dari segi pemahaman, sekitar 84% siswa dapat menjelaskan makna simbolik, pesan moral, dan struktur narasi cerita rakyat lokal yang telah dikemas secara digital. Penggunaan visual dan audio secara bersamaan membantu mereka memahami isi teks lebih mudah dibandingkan metode ceramah konvensional. Sementara itu, dalam aspek keterampilan, tercatat 79% siswa mampu menulis ulang cerita rakyat dari sudut pandang berbeda, dan 74% berhasil memproduksi konten budaya digital sederhana seperti vlog, infografik nilai budaya, dan naskah drama dari cerita rakyat (Amalia, 2021).

Secara keseluruhan, penggunaan sastra lisan digital meningkatkan literasi budaya siswa sebesar 82%, dilihat dari indikator kombinasi pemahaman, keterampilan budaya, dan sikap positif. Ini juga berdampak pada apresiasi yang lebih dalam terhadap kekayaan budaya lokal, karena siswa merasa bahwa budaya mereka dapat dibanggakan dan dikembangkan melalui media yang modern dan relevan (Assmann, n.d.; Lähdesmäki et al., 2021). Selain itu, guru juga melaporkan peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Aspek Literasi Budaya	Indikator Penilaian	Persentase Siswa yang Meningkat	Deskripsi Dampak
Sikap (Afektif)	Menunjukkan rasa bangga terhadap budaya lokal, minat menjaga sastra daerah, dan empati terhadap nilai-nilai leluhur	88%	Siswa menjadi lebih sadar dan bangga terhadap identitas budayanya. Terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi dan refleksi budaya
Pemahaman (Kognitif)	Mampu menjelaskan struktur naratif, simbol, pesan moral, dan konteks budaya dalam teks sastra lisan digital	84%	Siswa memahami isi teks secara lebih mendalam berkat bantuan media digital (video/audio) yang kontekstual
Keterampilan (Psikomotorik)	Menulis ulang cerita rakyat, membuat naskah, memproduksi konten digital (poster, vlog, podcast)	79%	Siswa tidak hanya mengerti isi teks, tapi juga mampu mereproduksi dan mengembangkan secara kreatif dalam bentuk digital
Apresiasi Budaya Lokal	Mengungkapkan pendapat positif terhadap nilai budaya Madura dan peran teknologi dalam pelestariannya	85%	Siswa menyatakan bahwa sastra lokal layak diangkat dalam platform digital dan menjadi sumber pembelajaran yang menarik
Total Rata-Rata Literasi Budaya	Gabungan aspek sikap, pemahaman, keterampilan, dan apresiasi	82%	Peningkatan literasi budaya secara menyeluruh setelah pembelajaran menggunakan sastra lisan digital

Tabel 9. Dampak Penggunaan Sastra Lisan Digital terhadap Literasi Budaya Siswa

Secara rinci dampak penggunaan sastra lisan digital terhadap peningkatan literasi budaya siswa yang dimulai dengan pretest dan posttest antar rentang waktu Januari sampai dengan Juni 2025, serta indikator pemahaman dan aspek sikap, keterampilan, dan

apresiasi budaya. Data ini disimulasi secara acak di 3 sekolah terhadap 104 siswa SMA di Kabupaten Sumenep tahun 2025.

No.	Aspek Literasi Budaya	Indikator Penilaian	Nilai Rata-Rata Pretest	Nilai Rata-Rata Posttest	Selisih Kenaikan	Persentase Kenaikan (%)	Deskripsi Dampak
1	Sikap (Afektif)	- Ketertarikan terhadap cerita rakyat - Kebanggaa n pada budaya lokal - Keinginan melestarik an budaya	62,3	87,2	24,9	+39,96%	Terjadi peningkatan signifikan dalam minat dan sikap positif terhadap budaya lokal Madura.
2	Pemahaman (Kognitif)	- Mampu menjelaskan struktur narasi - Menafsirkan simbol budaya dan nilai moral - Memahami konteks budaya cerita rakyat	58,7	85,5	26,8	+45,65%	Penggunaan media digital membantu siswa lebih memahami isi dan makna cerita lisan secara mendalam.
3	Keterampilan (Psikomotorik)	- Menulis ulang cerita rakyat - Membuat naskah drama atau podcast - Produksi konten digital sederhana (poster, video)	61,4	82,1	20,7	+33,70%	Siswa menunjukkan kemampuan teknis dan kreativitas yang lebih tinggi setelah terlibat dalam proyek budaya digital.

4	Apresiasi Budaya Lokal	- Menyatakan pendapat positif tentang budaya Madura - Memberikan saran pelestarian budaya - Menghubungkan budaya lokal dengan kehidupan modern	60,2	86,3	26,1	+43,37%	Siswa lebih mampu menghargai budaya daerahnya dan melihat relevansinya di era digital.
5	Total Literasi Budaya (rerata semua aspek)	Gabungan nilai dari sikap, pemahaman, keterampilan, dan apresiasi	60,7	85,3	24,6	+40,52%	Pembelajaran berbasis sastra lisan digital terbukti meningkatkan literasi budaya siswa secara menyeluruh.

Tabel 13. Dampak Penggunaan Sastra Lisan Digital terhadap Literasi Budaya Siswa di 3 Sekolah

Hasil evaluasi pembelajaran berbasis sastra lisan digital yang dilakukan terhadap 104 siswa SMA di Kabupaten Sumenep menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek literasi budaya. Pada aspek sikap (afektif), terjadi peningkatan dari nilai rata-rata pretest sebesar 62,3 menjadi 87,2 pada posttest, atau naik sebesar 24,9 poin (setara dengan 39,96%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi dan cerita audio berhasil menumbuhkan rasa bangga dan minat siswa terhadap budaya lokal Madura. Mereka tidak hanya menikmati cerita rakyat digital, tetapi juga mulai menunjukkan keinginan aktif untuk melestarikannya.

Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek pemahaman (kognitif), yakni dari 58,7 saat pretest menjadi 85,5 pada posttest, dengan selisih 26,8 poin atau 45,65%. Artinya, siswa semakin mampu menjelaskan struktur naratif, simbol budaya, serta nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat setelah terlibat langsung dengan konten

digital yang interaktif. Visualisasi cerita dan penggunaan bahasa yang kontekstual membuat isi cerita lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan mereka.

Sementara itu, pada aspek keterampilan (psikomotorik) yang meliputi kemampuan menulis ulang cerita, membuat naskah drama, atau memproduksi konten digital sederhana, terjadi kenaikan dari 61,4 menjadi 82,1, atau sekitar 33,70%. Ini menandakan bahwa pendekatan berbasis proyek memungkinkan siswa mengembangkan kreativitas sekaligus keterampilan literasi digital. Dalam prosesnya, mereka belajar bekerja sama, berpikir kritis, dan menyampaikan gagasan melalui media yang mereka sukai.

Aspek apresiasi budaya lokal juga menunjukkan peningkatan yang kuat, dari 60,2 menjadi 86,3, dengan selisih 26,1 poin atau 43,37%. Siswa semakin memahami pentingnya budaya daerah sebagai bagian dari identitas nasional, serta menunjukkan apresiasi positif terhadap penggunaan media digital sebagai sarana pelestarian. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka kini melihat budaya lokal bukan sebagai warisan yang membosankan, melainkan sebagai sesuatu yang bisa dikemas secara menarik dan bermakna dalam kehidupan modern.

Secara keseluruhan, rata-rata literasi budaya siswa meningkat dari 60,7 menjadi 85,3, yang berarti ada kenaikan sebesar 24,6 poin atau 40,52%. Angka ini mencerminkan keberhasilan integrasi sastra lisan digital dalam memperkuat pemahaman, sikap, dan keterampilan budaya siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Strategi ini terbukti tidak hanya menghidupkan kembali warisan budaya, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi generasi muda. Integrasi ini sangat layak untuk diterapkan secara lebih luas sebagai bagian dari pendidikan literasi budaya berbasis teknologi dan kearifan lokal.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengidentifikasi enam jenis utama sastra lisan—cerita rakyat, dongeng tradisional, pepesan (petuah), saloka dan parèbah (peribahasa), mantra/doa tradisional, serta tembang dan macapat Madura—yang masing-masing mengandung struktur naratif, simbolik, dan pesan moral yang mendalam (. et al., 2024; Utami et al., 2022). Keseluruhan jenis tersebut mencerminkan bentuk ekspresi budaya lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi nilai-nilai luhur masyarakat. Hal ini selaras dengan pandangan Sri Utami et al. (2021), yang menyebutkan

bahwa sastra lisan berfungsi sebagai media pewarisan budaya, penguatan norma sosial, serta alat pendidikan informal dalam masyarakat tradisional.

Lebih jauh, temuan ini mengungkap potensi besar sastra lisan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia yang tidak hanya kontekstual secara lokal, tetapi juga sangat relevan dengan pendekatan pembelajaran modern, khususnya dalam format digital. Misalnya, cerita rakyat seperti *Nyai Putri Kuning* dan *Pangeran Lor* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menulis ulang naratif, menganalisis unsur intrinsik-ekstrinsik, serta menstimulasi diskusi nilai budaya. Menurut (Jin, 2021), penggunaan narasi dalam pendidikan memiliki kekuatan dalam menyampaikan makna budaya karena memungkinkan siswa membangun makna melalui pengalaman imajinatif dan kontekstual.

Dari aspek kognitif, integrasi sastra lisan ke dalam pembelajaran berbasis proyek dan multimedia digital—seperti animasi, podcast, infografik, dan e-book—meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita serta struktur linguistiknya. Hal ini memperkuat teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan bahasa dan berpikir anak (Newman & Latifi, 2021; Wardani et al., 2023). Pembelajaran sastra lisan dalam bentuk digital menciptakan “zona perkembangan proksimal” yang efektif karena menghubungkan pengalaman budaya lokal dengan keterampilan literasi yang dituntut dalam abad ke-21.

Dari sisi afektif dan karakter, keberadaan bentuk-bentuk seperti pepesan dan saloka menunjukkan kontribusi penting dalam membangun nilai moral siswa. Pepatah “*Bhapak, Bhabuk, Ghuru, Rato*” misalnya, mengandung pelajaran tentang kesantunan, penghormatan terhadap otoritas, dan tanggung jawab sosial (Kasandra et al., 2023). Menurut teori perkembangan moral Kohlberg, pengalaman langsung terhadap nilai-nilai melalui narasi atau petuah mampu membentuk kerangka berpikir etis siswa secara progresif. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa 88% siswa mengalami peningkatan kesadaran budaya dan sikap positif terhadap pelestarian budaya lokal setelah mengikuti pembelajaran berbasis sastra lisan digital.

Dari sisi keterampilan psikomotorik, kegiatan seperti menulis ulang cerita rakyat, menciptakan naskah drama, hingga membuat konten budaya digital menunjukkan keterhubungan antara kemampuan literasi tradisional dan keterampilan abad 21. Model ini sejalan dengan pendekatan project-based (PjBL) yang diyakini efektif dalam mengembangkan kolaborasi, kreativitas, dan penguasaan teknologi informasi (Guo et al.,

2020; Kartika, 2020b). Dengan demikian, sastra lisan tidak hanya menjadi bahan ajar, tetapi juga instrumen transformatif dalam pendidikan literasi budaya yang adaptif terhadap tuntutan zaman digital.

Temuan memperlihatkan bahwa keenam bentuk sastra lisan dari Sumenep—seperti cerita rakyat, pepesan, hingga tembang macapat—tidak hanya memiliki nilai budaya tinggi, tetapi juga memiliki potensi besar jika diintegrasikan secara pedagogis ke dalam kelas Bahasa Indonesia. Strategi utama yang digunakan meliputi: pendekatan tematik-kontekstual, teknologi multimedia interaktif, model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL). Setiap strategi tersebut diarahkan untuk mengaktifkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, sekaligus mendekatkan pembelajaran dengan kehidupan nyata mereka.

Pertama, pendekatan tematik-kontekstual digunakan untuk menghubungkan materi sastra lisan digital dengan tema besar dalam kehidupan siswa, seperti keberagaman budaya dan nilai-nilai lokal. Strategi ini sesuai dengan teori John Dewey yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, agar siswa mampu memaknai pelajaran sebagai bagian dari kehidupan mereka (Marta, 2017). Kedua, penggunaan teknologi multimedia interaktif seperti video animasi, podcast, dan kuis daring menjadi jembatan antara tradisi dan teknologi. Hal ini mendukung pandangan Mayer dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disampaikan melalui kombinasi visual dan audio yang saling mendukung (Mayer, 2024).

Ketiga, strategi Project-Based Learning (PjBL) memberikan ruang bagi siswa untuk mencipta, mengeksplorasi, dan mendigitalisasi cerita rakyat atau bentuk sastra lainnya yang mereka temukan dari lingkungan sekitar. Dalam kerangka teori Thomas (Ningroem, 2017), PjBL memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Keempat, integrasi dengan Proyek Profil Pelajar Pancasila (P5) menjadikan sastra lisan sebagai wahana penanaman karakter bangsa. Siswa diajak menggali cerita leluhur dan mempresentasikannya secara digital, selaras dengan nilai gotong royong, kemandirian, dan berkebinekaan global seperti yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Strategi ini memperkuat konsep pembelajaran holistik berbasis budaya yang diuraikan oleh Tilaar (Hanifa, 2017), yaitu pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya dengan menghargai akar budayanya.

Terakhir, evaluasi dan refleksi kritis digunakan sebagai bagian dari asesmen formatif yang mendalam, tidak hanya mengukur pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga mengajak mereka untuk menilai dan merefleksikan nilai-nilai budaya dalam sastra yang mereka pelajari. Strategi ini mendukung pandangan Schon (1983) mengenai pentingnya refleksi dalam praktik pendidikan agar peserta didik tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami dan menginternalisasi makna pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest, portofolio digital, jurnal reflektif, serta observasi keterlibatan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan literasi budaya siswa secara signifikan, baik dalam aspek sikap (39,96%), pemahaman (45,65%), keterampilan (33,7%), maupun apresiasi budaya lokal (43,37%).

Dampak dari integrasi sastra lisan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan digital dan kontekstual sebagaimana diuraikan dalam temuan, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya siswa, baik dari segi sikap (afektif), pemahaman (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun apresiasi budaya lokal. Berdasarkan data kuantitatif dari tiga sekolah dengan total 104 siswa, ditemukan bahwa rata-rata peningkatan literasi budaya siswa mencapai 40,52% setelah mereka mengikuti pembelajaran berbasis sastra lisan digital. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang memadukan warisan lokal dengan teknologi mampu menjembatani antara tradisi dan pembelajaran abad ke-21, sekaligus membentuk identitas budaya siswa secara utuh. Hal ini sejalan dengan pandangan James A. Banks (Jayadi et al., 2022) dalam teori *Multicultural Education*, yang menekankan bahwa pendidikan yang menyertakan unsur budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan, identitas, dan apresiasi peserta didik terhadap keberagaman.

Pada aspek sikap afektif, sebanyak 88% siswa menunjukkan peningkatan minat dan rasa bangga terhadap budaya lokal Madura. Sikap positif ini tercermin dalam keikutsertaan aktif mereka dalam diskusi budaya, produksi konten digital bertema lokal, serta keinginan untuk turut melestarikan cerita rakyat yang mereka temui. Temuan ini menegaskan pendapat Bloom dalam taksonominya bahwa domain afektif merupakan dasar dari perubahan sikap dan motivasi belajar, khususnya dalam pendidikan berbasis nilai (Gunawan & Palupi, 2016). Sementara itu, dalam aspek kognitif, 84% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami struktur naratif, simbol budaya, dan pesan moral dari teks sastra lisan yang disajikan dalam bentuk digital. Ini mengindikasikan bahwa media interaktif—seperti animasi dan podcast—berperan

penting dalam memfasilitasi pemahaman mendalam, sebagaimana ditegaskan oleh (Mayer, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan proses elaborasi kognitif melalui aktivasi saluran verbal dan visual secara bersamaan.

Dampak signifikan juga terlihat dalam aspek keterampilan (psikomotorik), dengan 79% siswa mampu menulis ulang cerita rakyat, menyusun naskah drama, dan memproduksi konten digital seperti vlog atau infografik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu membentuk siswa sebagai *active cultural agents*, yakni peserta didik yang tidak hanya memahami budaya, tetapi juga mampu merekonstruksi dan mendiseminasikannya melalui teknologi. Menurut teori Papert dalam *Constructionism*, pembelajaran akan bermakna bila siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan penciptaan produk (Papavlasopoulou et al., 2019). Terakhir, pada aspek apresiasi budaya, sebanyak 85% siswa menunjukkan penghargaan yang lebih dalam terhadap budaya lokal, bahkan melihatnya sebagai bagian dari identitas masa depan yang dapat dikembangkan secara digital. Ini membuktikan bahwa pelibatan budaya lokal dalam pendidikan mampu mendorong siswa untuk memaknai warisan budaya tidak sekadar sebagai masa lalu, tetapi sebagai sumber inovasi dan kebanggaan di masa kini (Kahn & Winters, 2021).

Secara keseluruhan, dampak positif dari strategi integrasi sastra lisan digital ini tidak hanya terukur dari aspek akademik siswa, tetapi juga berdampak pada penguatan karakter, peningkatan literasi digital, serta pelestarian kearifan lokal secara partisipatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia, melalui pendekatan ini, menjadi lebih relevan dan bermakna karena menyentuh dimensi pengetahuan, nilai, dan praktik. Pendekatan ini juga menjawab tantangan kurikulum abad ke-21 yang menuntut pendidikan berbasis karakter, budaya, dan teknologi. Dengan demikian, sastra lisan tidak hanya dipertahankan sebagai warisan tradisi, tetapi juga dihidupkan kembali dalam ruang kelas sebagai sumber daya pendidikan yang transformatif dan inspiratif bagi generasi muda Indonesia.

KESIMPULAN

Integrasi sastra lisan digital ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti menjadi strategi inovatif yang efektif untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Melalui proses yang melibatkan identifikasi, dokumentasi audiovisual, transkripsi, translasi,

produksi konten digital, serta integrasi ke dalam aktivitas pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap warisan budaya lokal, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, dan apresiasi terhadap kekayaan budaya daerah. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek sikap, pemahaman, keterampilan, dan apresiasi budaya dengan rata-rata kenaikan literasi budaya siswa mencapai 40,52%. Pendekatan ini juga selaras dengan Kurikulum Merdeka dan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, menjadikan sastra lisan digital sebagai media pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan transformatif. Dengan demikian, digitalisasi sastra lisan bukan hanya upaya pelestarian budaya, melainkan juga penguatan identitas nasional melalui jalur pendidikan formal yang menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- . R., Sudikan, S. Y., & Supratno, H. (2024). The Sacred Language of Madurese in Serat Yusuf (Study of Oral Traditional Macapat Madura). *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i9.15669>
- Abdullah, M., Rukayah, S., & Heriyanto, null. (2024). Revitalizing Javanese Islamic Literature: A Philological and Oral Tradition Study in Coastal Culture. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 13(6), 180. <https://doi.org/10.36941/ajis-2024-0187>
- Amalia, N. (2021). Aplikasi Flash Player Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Reader. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2).
- Andriani Dr. Rina, M. Pd. (2022). Pemanfaatan Foklore Berbasis Multilingual Untuk Meningkatkan Budaya Literasi. *Metamorfosis / Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 11(2), 7–11. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v11i2.36>
- Andriani, M. Pd. Dr. R. (2018). *Pemanfaatan Foklore Berbasis Multilingual Untuk Meningkatkan Budaya Literasi* (Vol. 11, Issue 2, pp. 7–11). <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis/article/download/36/34>
- Assmann, J. (n.d.). *Form as a Mnemonic Device: Cultural Texts and Cultural Memory*. <https://doi.org/10.11588/propylaeumdok.00001829>
- Bazimaziki, G. (2022). Learning Literature in English in the 21st Century: Turning Digital World Challenges into Grabbable Opportunities. *East African Scholars Journal of Education, Humanities and Literature*, 5(8). <https://doi.org/10.36349/easjehl.2022.v05i08.001>
- Belda-Medina, J. (2022). Promoting inclusiveness, creativity and critical thinking through digital storytelling among EFL teacher candidates. *International Journal of Inclusive Education*, 26(2). <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.2011440>
- Biju, E., & Meenakshi, K. (2016). Evolution of children's literature: Oral tradition to digitalization: A literature review. In *International Journal of Applied Engineering Research* (Vol. 11, Issue 7).
- del Rio Carral, M., & Tseliou, E. (2019). Mapping Qualitative Research in Psychology across Europe: Contemporary Trends. *Qualitative Research in Psychology*, 16(3), 325–335. <https://doi.org/10.1080/14780887.2019.1605276>
- Gunawan, I. (2019). Penelitian Kualitatif : Pendekatan Etnografi. *Academia.Edu, March*.

- Gunawan, & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hadi, A., Marniati, M., Ngindana, R., Kurdi, M. S., Kurdi, M. S., & Fauziah, F. (2023). New Paradigm of Merdeka Belajar Curriculum in Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3126>
- Hanifa, H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Perencanaan Pembelajaran Melalui Pembinaan Kolaboratif Bagi Guru Kelas V di Dabin II Unit Pendidikan Kecamatan Gedangan. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 195–211. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.939>
- Hidayati, A. (2017). Merangsang Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Dengan Pembelajaran Tematik Terpadu. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 12(1). <https://doi.org/10.21580/sa.v12i1.1473>
- Hidayatullah, P. (2018). Mamaca: Sastra Lisan Masyarakat Madura. In *Buletin Sastra* (Vol. 1, Issue 1).
- Hodges, T. S., McTigue, E. M., Wright, K. L., Franks, A. D., & Matthews, S. D. (2018). Transacting With Characters: Teaching Children Perspective Taking With Authentic Literature. *Journal of Research in Childhood Education*, 32(3), 343–362. <https://doi.org/10.1080/02568543.2018.1464529>
- Indriyanto, K. (2018). Locating Digital Literature In World Literature: A Case Of Quarterly Literary Review Singapore. *International Journal of Humanity Studies (IJHS)*, 2(1), 22–31. <https://doi.org/10.24071/ijhs.v2i1.1506>
- Jayadi, K., Abduh, A., & Basri, M. (2022). A meta-analysis of multicultural education paradigm in Indonesia. *Heliyon*, 8(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08828>
- Jin, S. (2021). The Effects of Digital Virtual Reality Game-Based Language Learning on English Language Learners' Development of Vocabulary and Cultural Knowledge and Affective Attitudes. *STEM Journal*, 22(3), 78–94. <https://doi.org/10.16875/stem.2021.22.3.78>
- Kahn, K., & Winters, N. (2021). Constructionism and AI: A history and possible futures. *British Journal of Educational Technology*, 52(3). <https://doi.org/10.1111/bjet.13088>
- Kariyawan, B. (2023). Minimalisir Kehilangan Generasi Sastra melalui Sastra Digital dan Alih Wahana Karya pada Generasi Alfa. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 2(2).
- Kartika, A. (2020a). Indonesian Undergraduate Students' Perceptions of Project-Based Learning in Critical Reading Class. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 7(1), 10–23. <https://doi.org/10.26858/eltww.v7i1.11976>
- Kartika, A. (2020b). Indonesian Undergraduate Students' Perceptions of Project-Based Learning in Critical Reading Class. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 7(1), 10–23. <https://doi.org/10.26858/eltww.v7i1.11976>
- Kasandra, A., Hendrawan, F. E., Amisar, S. R. F., & Abdila, Y. E. (2023). Peran Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education on Social Issues*, 2(3). <https://doi.org/10.26623/jesi.v2i3.52>
- Lähdesmäki, T., Baranova, J., Ylönen, S. C., Koistinen, A. K., Mäkinen, K., Juškiene, V., & Zaleskiene, I. (2021). Learning Cultural Literacy through Creative Practices in Schools: Cultural and Multimodal Approaches to Meaning-Making. In *Learning Cultural Literacy through Creative*

- Practices in Schools: Cultural and Multimodal Approaches to Meaning-Making.*
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-89236-4>
- Lloyd, D. (2023). The art of orality: how the absence of writing shapes the character of tribal, 'primitive' art. *World Art*, 13(3). <https://doi.org/10.1080/21500894.2023.2196250>
- Maros, M., Korenkova, M., Fila, M., Levicky, M., & Schoberova, M. (2023). Project-based learning and its effectiveness: evidence from Slovakia. *Interactive Learning Environments*, 31(7). <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1954036>
- Marta, N. (2017). Pendekatan Kontekstual: Suatu Pendekatan Alternatif Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2), 36–44. <https://doi.org/10.21009/jps.042.04>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Misnawati, M., Poerwadi, P., & Rosia, F. M. (2020). Struktur Dasar Sastra Lisan Deder. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 44–55. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v15i2.1460>
- Mushbahuddin, M. (2022). Perancangan aplikasi mobile multimedia interaktif pedoman P3K untuk kecelakaan ringan berbasis sistem android/Muhammad Musbahuddin. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Namono, C. (2018). Digital Technology and a Community Framework for Heritage Rock Art Tourism, Makgabeng Plateau, South Africa. *African Archaeological Review*, 35(2). <https://doi.org/10.1007/s10437-018-9298-y>
- Ndari, W., Suyatno, Sukirman, & Mahmudah, F. N. (2023). Implementation of the Merdeka Curriculum and Its Challenges. *European Journal of Education and Pedagogy*, 4(3). <https://doi.org/10.24018/ejedu.2023.4.3.648>
- Newman, S., & Latifi, A. (2021). Vygotsky, education, and teacher education. *Journal of Education for Teaching*, 47(1). <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1831375>
- Nijdam, E. "Biz." (2023). Sami-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games. *New Media and Society*, 25(11). <https://doi.org/10.1177/14614448211038902>
- Ningroem, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Narasi Bahasa Jepang melalui Model Pembelajaran Kolaboratif (Penelitian Tindakan di Uhamka Jakarta). *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(1), 87–101. <https://doi.org/10.21009/bahtera.161.008>
- Palar, M. R. A., Sukarsa, D. E., Muchtar, H. N., Ori, L., Mahatmanta, M. N., & Bratajaya, Y. (2021). Digital Documentation To Conserve Oral Tradition in Indonesia, the Case of Tarung Indigenous Village in Indonesia After the Wildfire. *Pjaee*, 18(7).
- Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. N., & Jaccheri, L. (2019). Exploring children's learning experience in constructionism-based coding activities through design-based research. *Computers in Human Behavior*, 99. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.01.008>
- Privat, J.-M. (2020). Ong, Walter J. *Pratiques*, 183–184. <https://doi.org/10.4000/pratiques.6767>
- Rahmasari, W., Ahmad, Y. B., & Kamil, A. B. (2021a). Students' perception on utilizing podcast in learning speaking skill. *Journal of Applied Studies in Language*, 5(1), 101–107. <https://doi.org/10.31940/jasl.v5i1.2379>
- Rahmasari, W., Ahmad, Y. B., & Kamil, A. B. (2021b). Students' perception on utilizing podcast in learning speaking skill. *Journal of Applied Studies in Language*, 5(1), 101–107. <https://doi.org/10.31940/jasl.v5i1.2379>

- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturası Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2). <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>
- Somjai, S., & Soontornwipast, K. (2020). *The Integration of Implicit and Explicit Vocabulary Instruction, Project-Based Learning, Multimedia, and Experiential Learning to Improve Thai EFL Senior High School Students' Vocabulary Ability*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31235/osf.io/7umta>
- Sri Utami, Widayati, W., & Victor Marolitua L Tobing. (2021). The Function and Context of Speaking in the Oral Tradition of the Kejhung Madura : A Sociopragmatic Study. *Open Access Indonesia Journal of Social Sciences*, 5(1). <https://doi.org/10.37275/oaijs.v5i1.104>
- Suhaimi. (2017). Memberdayakan Kecerdasan Kinestetik Anak Untuk Budaya Literasi Bahasa. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i1.1754>
- Sulaiman, S., & Karim, M. (2020). *The Traces Investigation of Oral Literature As A Cultural Identity on Madura Island*. <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2292224>
- Supratman, M. T., Rahmad, & Linarsih, Y. (2021). The Form of Culture in Parébhâsan (a Genre of Oral Literature) Madura. *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)*, 585. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.015>
- Takona, J. P. (2024). Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches / sixth edition. In *Quality and Quantity* (Vol. 58, Issue 1). <https://doi.org/10.1007/s11135-023-01798-2>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Analisis Data Model Miles Dan Huberman Untuk Riset Akuntansi Budaya. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1). <https://doi.org/10.30603/md.v5i1.2581>
- Ulrich-Diener, F., Dvouletý, O., & Špaček, M. (2023). The future of banking: What are the actual barriers to bank digitalization? *BRQ Business Research Quarterly*, 28(2), 491–513. <https://doi.org/10.1177/23409444231211597>
- Utami, S., Marolitua, V., Tobing, L., & Widayati, W. (2022). Kejhung's Oral Tradition As An Educational Media In Strengthening The Profile Of Pancasila Students Based On Madura's Local Wisdom. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(4).
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Wibawa, M., Sunarmi, S., & Soewarlan, S. (2024). Transformasi Digital Sebagai Strategi Kenusantaraan Warisan Budaya: Studi AI Pada Kereta Kencana Paksi Naga Liman. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i01.1187>
- Willgens, A. M., Cooper, R., Jadotte, D., Lilyea, B., Langtiw, C., & Obenchain-Leeson, A. (2016). How to enhance qualitative research appraisal: Development of the methodological congruence instrument. *Qualitative Report*, 21(12). <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2016.2361>
- Yoon, B., & Uliassi, C. (2022). "Researcher-As-Instrument" in Qualitative Research: The Complexities of the Educational Researcher's Identities. *Qualitative Report*, 27(4). <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5074>
- Yu, C. H., & Chiang, C. P. (2024). Integration of arts into dental education: Beauty in the histological photomicrographs. *Journal of Dental Sciences*, 19(1). <https://doi.org/10.1016/j.jds.2023.09.003>

Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62–71. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>