

PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA ANAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAMBO BAGI GURU SEKOLAH DASAR

**Siti Rohana Hariana Intiana^{1*}, I Nyoman Sudika², Pipit Aprilia Susanti³,
Januari Rizki Pratama⁴, Marlinda Ramdhani⁵, Ismi Diana Haris⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, University of Mataram,
Indonesia

*E-mail: rohana@unram.ac.id

ABSTRAK

Dunia pendidikan masih kekurangan sumber daya manusia yang kreatif mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran digital berbasis kearifan. Dalam hal ini, guru sebagai pelaku pendidikan perlu ditingkatkan kreativitasnya. Universitas Mataram sebagai lembaga pendidikan berperan memberikan kontribusi, salah satunya dengan mengadakan *workshop* dan pelatihan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) bagi guru-guru, termasuk guru SDN 24 Mataram. Pengabdian berupa pelatihan ini memberikan keterampilan baru bagi guru dalam mendesain bahan ajar dan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Sasambo dengan desain digital Canva berupa komik cerita anak. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam tiga sesi, yakni, sesi pertama penyajian materi terkait sastra anak, kearifan lokal Sasambo, bahan ajar dan media pembelajaran serta teori pengembangan aplikasi Canva; sesi kedua pemberian contoh menyusun bahan ajar dan media komik sastra anak Sasambo dengan Canva; sesi ketiga demonstrasi langsung pengaplikasian Canva untuk membuat komik cerita anak Sasambo; dan terakhir sesi refleksi dan diskusi. Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan menyusun dan mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak Sasambo dengan aplikasi Canva (digital) di SDN 24 Mataram.

Kata Kunci: Aplikasi Canva; Bahan Ajar; Media Pembelajaran; Sasambo; Sastra Anak.

ABSTRACT

The world of education continues to face a shortage of human resources with the creativity needed to develop teaching materials and digital learning media based on local wisdom. Therefore, teachers as educational practitioners must continue to enhance their creative competencies. In response to this need, Universitas Mataram has contributed through workshops and training programs focused on developing teaching materials and learning media grounded in Sasambo local wisdom, including for teachers at SDN 24 Mataram. This community service provided teachers with new skills in designing teaching materials and digital learning media using Canva, particularly in the form of children's story comics. The program was carried out in three main stages: (1) presentation of materials on children's literature, Sasambo local wisdom, teaching materials and learning media, and the theoretical foundations of Canva-based

development; (2) demonstrations and examples of designing teaching materials and Sasambo-based children's comics using Canva; (3) hands-on practice in which teachers created their own Sasambo children's story comics, followed by reflection and discussion. In general, the program effectively equipped teachers at SDN 24 Mataram with the knowledge and practical skills needed to design and develop Sasambo-based children's literature teaching materials and digital learning media using the Canva application.

Keywords: *Canva Application; Children's Literature; Instructional Media; Sasambo; Teaching Materials.*

Article History:	
Diterima	: 10-10-2025
Disetujui	: 23-11-2025
Diterbitkan Online	: 30-11-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Di sekolah dasar, mempelajari sastra anak pada materi cerita rakyat sebagai bagian dari pelajaran Bahasa Indonesia berbasis muatan lokal menjadi sangat penting. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dengan mengajarkan bahan cerita rakyat, kita telah menanamkan nilai-nilai positif yang merupakan pendidikan karakter pada siswa. Selain itu, kita dapat menanamkan kearifan lokal di daerah tempat tinggal peserta didik melalui materi cerita rakyat setempat. Cerita rakyat dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan karakter karena mengandung kearifan lokal dan nilai moral yang baik untuk peserta didik (Permendiknas, 2003). Kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat memiliki efek positif pada perkembangan karakter siswa dan dapat menumbuhkan kecintaan mereka terhadap budaya daerah tempat tinggal mereka (Anafiah, 2015). Di samping itu sebagai bahan pengembangan literasi di sekolah dapat diambil dari sastra anak berbasis lokal (cerita rakyat tradisional).

Kegiatan pengabdian ini dilakukan berdasarkan pengamatan selama ini, bahwa hasil penelitian sastra daerah (Sasambo) yang dilakukan oleh kalangan akademisi (dosen) belum banyak disosialisaikan dan dimanfaatkan oleh para guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Muatan Lokal Bahasa Sasak (Habiburrahman, 2011). Selain itu berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah dan guru-guru Gugus Monjok Timur (sekolah mitra) tingkat penguasaan dan kreativitas guru dalam mengembangkan dan menyusun bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal di kota Mataram masih rendah dan belum menunjukkan hasil maksimal. Dalam pengembangan literasi dan pembelajaran sastra anak guru lebih banyak memanfaatkan cerita-cerita dongeng umum seperti "Si Kancil dan Buaya", "Kura-kura dan Kancil", "Si Loreng", dan sebagainya. Kenyataan ini menggambarkan bahwa penguasaan dan pemilihan materi serta pengembangan media pada pembelajaran sastra anak berbasis lokal perlu mendapat perhatian (Marisa, et al., 2015). Hal ini khusus pada penguasaan materi dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) yang merupakan khasanah kekayaan budaya lokal NTB yang perlu diperkenalkan, dihidupkan dan diwariskan kepada generasi berikutnya melalui pembelajaran sastra anak. Kegiatan mengenalkan sastra anak lokal Sasambo merupakan kegiatan memberikan pengetahuan tentang konsep sastra anak berbasis lokal

Sasambo. Selain itu kegiatan pengabdian ini dilakukan bertujuan agar guru mampu menyusun dan mengembangkan bahan ajar pada materi sastra anak berbasis lokal Sasambo dan mampu mengembangkan media pembelajarannya baik secara manual maupun berbasis digital.

Berdasarkan kondisi riil tersebut, guru-guru SD di kelurahan Monjok Timur sebagai guru kelas yang mengajarkan materi sastra anak pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dan pembelajaran muatan lokal, harus memahami pengetahuan faktual tentang sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo, salah satu cara adalah mempelajari hasil-hasil penelitian yang mutakhir tentang cerita rakyat suku Sasak, Samawa dan Mbojo. Selain itu hasil penelitian tentang sastra anak lokal tersebut merupakan salah satu produk yang dapat dimanfaatkan dan diberdayakan oleh guru sebagai bahan ajar dan media pembelajaran pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam rancangan tujuan perubahan yang lebih besar, upaya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak lokal Sasambo pada muatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang terkoneksi dengan pembelajaran muatan lokal (yang dilakukan melalui pelatihan ini), juga merupakan upaya memelihara dan melestarikan salah satu warisan budaya. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi lokal masing-masing daerah. Pembelajaran muatan lokal dilaksanakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang dimiliki peserta didik melalui potensi daerah seperti cerita lisan lokal, budaya, bahasa, dan adat istiadat (Nurjanah, 2018). Muatan lokal dalam bahasa merupakan bagian budaya yang mengandung kearifan lokal (*local wisdom*) yang dapat dimaknai sebagai kecendekiawan terhadap kekayaan setempat/suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan lainnya sebagai warisan yang harus dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan (Suyitno, 2016) Penerapan muatan lokal dalam pembelajaran di sekolah, termasuk muatan lokal dalam cerita rakyat, disepakati sangat penting dilaksanakan, seperti terungkap dari hasil penelitian Wagiran (Amir, 2013) bahwa agar siswa dapat: 1) mengetahui, mengenal dan mampu melestarikan budaya bangsa, 2) melestarikan dan membentuk kepribadian, 3) menggali potensi daerahnya sehingga mampu berkreasi dan membudidayakan budaya lokal, 5) membekali generasi muda dengan kepribadian yang kuat, nilai-nilai yang baik, dan 6) mengetahui/menerapkan sopan santun dan punya ketrampilan, serta 7) memiliki budaya sendiri (agar tidak diklaim negara lain).

Tujuan kegiatan ini dikaitkan dengan MBKM adalah: 1) pemberdayaan guru di mana melalui pelatihan ini, guru sebagai mitra diberdayakan dan diberi kebebasan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan relevan, sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar; 2) kolaborasi dengan komunitas peserta dalam pengembangan materi pembelajaran merupakan bentuk nyata dari kolaborasi yang didorong oleh MBKM, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif; 3) mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini mendapatkan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia pendidikan dan budaya lokal, sejalan dengan semangat Kampus Merdeka yang memberikan kebebasan belajar di luar kampus.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Latar situasi di atas menunjukkan terdapat beberapa masalah yang dapat diruntut sebagai berikut. *Permasalahan pertama*, guru-guru SD masih belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang pengetahuan sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo. *Permasalahan kedua*, kekurangpahaman guru-guru SD pada sastra anak berbasis kearifan lokal menyebabkan

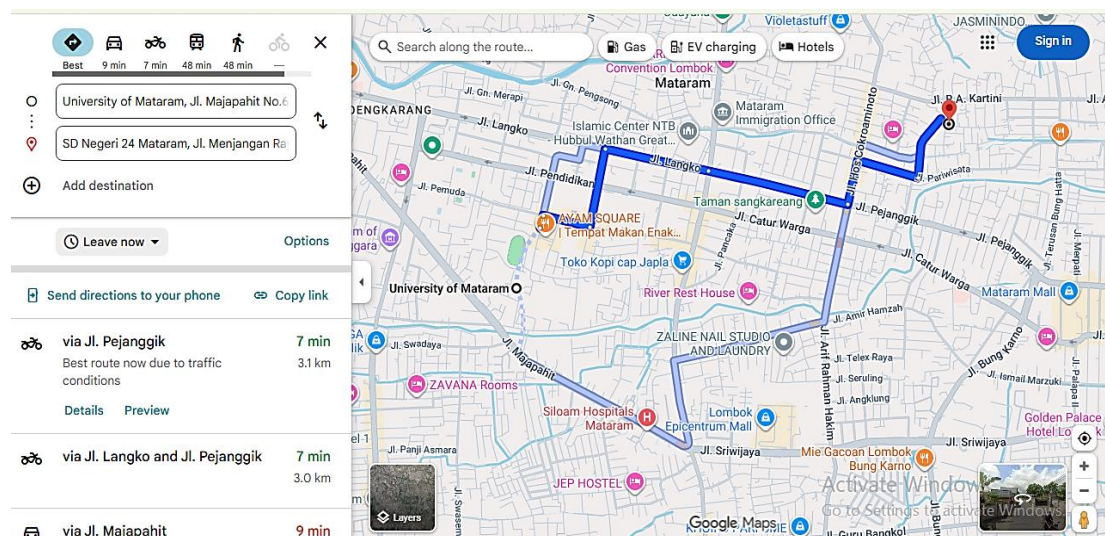
pembelajaran sastra anak hanya diajarkan cerita atau dongeng nasional tanpa berupaya mengembangkan dari sastra anak lokal/cerita rakyat berbasis lokal (Bulan & Hasan, 2020). *Permasalahan ketiga*, guru-guru belum mampu menyusun secara mandiri bahan ajar sastra anak dan media pembelajaran terutama yang berbasis sastra daerah Sasambo. Bahan ajar sastra anak akan lebih kaya dengan memodifikasi sastra anak modern dengan sastra lokal daerah, sehingga siswa akan mengenal berbagai karya sastra daerah yang bermuatan pendidikan dan sosial (Kristanto, 2014). Media pembelajaran sastra anak yang berbasis lokal daerah yang menarik dan bervariasi (Nurgiyantoro, 2018). Untuk itu, diperlukan upaya mencari solusi pada permasalahan-permasalahan tersebut, sehingga dapat ditemukan solusi pemecahan masalahnya. Melalui pelatihan mengenalkan sastra anak berbasis lokal Sasambo diharapkan dapat memberikan pengetahuan kekinian tentang sastra anak dari berbagai suku Sasambo, yaitu, Sasak, Samawa, dan Mbojo. Selain itu, para guru SD dapat mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun manfaat kegiatan pengabdian ini sebagai berikut. *Pertama*, guru-guru SD memperoleh pengetahuan tentang sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo. *Kedua*, guru-guru SD memperoleh keterampilan menyusun dan mengembangkan bahan ajar sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo. *Ketiga*, guru-guru SD dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik melalui pengetahuannya tentang sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo. *Keempat*, kegiatan pelatihan ini juga berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran sastra anak lokal pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada bagian pembelajaran sastra anak Sasambo di jenjang pendidikan sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus di SDN 24 Mataram, NTB pada 25 September 2025. Sebanyak 14 orang peserta dari guru dan Kepala Sekolah turut berpartisipasi.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PKM di SDN 24 Mataram.

Adapun jarak kampus Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Mataram menuju lokasi PKM di SDN 24 Mataram adalah sejauh 3 Km dengan waktu berkendara selama kurang lebih 7-10 menit.

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen kegiatan yang digunakan untuk mencapai target solusi kegiatan adalah menyampaikan materi menggunakan PPT dan praktik desain materi cerita anak digital menggunakan aplikasi Canva daring yang berisi identitas kelompok, ringkasan cerita rakyat yang dipilih (alur, tokoh, nilai moral), tampilan media kreatif yang dikembangkan, serta refleksi singkat mengenai proses dan rencana penerapan di kelas. Sementara itu, evaluasi ketercapaian pelatihan menggunakan rubrik penilaian yang terdiri dari beberapa aspek, yakni, pemahaman konsep sastra anak dan kearifan lokal, ketepatan identifikasi materi sastra, kreativitas media pembelajaran, kemampuan mengintegrasikan teknologi, kelayakan media untuk pembelajaran, kerja sama tim, dan kemampuan presentasi. Penilaian menggunakan skala 1–4 dari kategori kurang, cukup, baik, hingga sangat baik.

3. Tahapan Kegiatan

a. Tahap Sosialisasi dan Identifikasi

Tahap ini berupa penyampaian silabus muatan pembelajaran Bahasa Indonesia terkait sastra anak, pengidentifikasian materi sastra anak secara umum dan yang berbasis kearifan lokal. Penyampaian silabus difokuskan pada pembelajaran sastra/cerita anak Sasambo yang berisi macam-macam cerita rakyat lisan berasal dari tiga suku besar di NTB, yakni, Sasak, Samawa, dan Mbojo. Dari sini terlihat seberapa banyak sastra lisan anak yang teridentifikasi dari kearifan lokal Sasambo. Selanjutnya adalah pengidentifikasian materi sastra anak secara umum dan yang berbasis kearifan lokal. Guru sebagai peserta secara langsung dapat mencocokkan materi-materi sastra anak yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Identifikasi tersebut berguna untuk mengklasifikasikan materi sastra anak yang bersifat umum dan yang bersifat khusus cerita rakyat. Dengan demikian, gambaran kekurangan dan kelebihan pembelajaran materi sastra anak berbasis kearifan lokal baik nusantara maupun khusus NTB atau Sasambo didapatkan. Selanjutnya, gambaran kelebihan, khususnya kekurangan yang terinventarisasi menjadi bahan diskusi kelompok terpumpun. Materi utama diskusi adalah perumusan formula pembelajaran materi sastra anak terutama cerita rakyat Sasambo yang relatif belum dikuasai dan diajarkan guru dapat dioptimalkan. Formula yang dimaksud adalah penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak Sasambo yang cocok dikembangkan di kelas sesuai dengan tingkat kelas IV, V, dan VI. Selain itu, diskusi kelompok terpumpun juga berisi inventarisasi persoalan guru dalam strategi menyusun dan mengembangkan media pembelajaran sastra anak Sasambo.

b. Tahap Pelatihan

Tahap ini berupa pelatihan penyusunan dan pengembangan materi dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo. Di sini guru secara berkelompok menyusun dan mengembangkan media pembelajaran sastra anak Sasambo. Kelompok guru dibagi menjadi tiga kategori sesuai suku yang ada di NTB, yaitu, Sasak, Samawa, dan Mbojo. Masing-masing kelompok fokus mengembangkan materi bahan ajar sastra anak Sasambo dan mengembangkan media pembelajarannya sesuai pilihan masing-masing kelompok (video cerita, komik, puisi lagu, poster, dan lain-lain). Poin terakhir ini menjadi bahan tambahan muatan sastra anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama sastra anak Sasambo yang dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak terutama guru SD di provinsi NTB).

c. Penerapan Teknologi

Tahap ini berupa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran sastra anak. Adapun kegiatannya adalah pelatihan penggunaan perangkat lunak dan aplikasi untuk membantu guru membuat media pembelajaran digital (misalnya, presentasi interaktif, video pembelajaran, dan lain-lain). Penggunaan platform *e-learning* untuk mengakses bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Diharapkan guru mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra anak.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ini berupa pemberian dukungan berkelanjutan kepada guru dalam menerapkan apa yang telah dipelajari dan mengevaluasi efektivitas penerapan tersebut. Kegiatannya antara lain konsultasi dan bimbingan secara rutin untuk membantu guru mengatasi tantangan yang dihadapi, observasi dan evaluasi kegiatan pembelajaran di kelas serta umpan balik konstruktif. Diharapkan guru merasa didukung dan termotivasi untuk terus menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian penyusunan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo di SD Gugus Monjok secara umum terlaksana dengan sukses. Para peserta merasakan manfaat kegiatan ini yang menunjukkan bahwa teknologi seperti Canva dapat diakses dan digunakan secara efektif oleh guru, bahkan yang sebelumnya belum familier dengan aplikasi digital. Dengan pendekatan praktik langsung, guru tidak hanya belajar teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan rasa memiliki terhadap media pembelajaran yang mereka buat sendiri.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 5 tahap: (1) Pengenalan sastra anak dan kearifan lokal Sasambo, (2) Rancangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Canva, (3) Diskusi antara peserta dan narasumber; (4) Latihan menyusun draf materi, dan (5) Kolaborasi dan umpan balik.

1. Hasil Pengenalan Sastra Anak dan Kearifan Lokal Sasambo

Tujuan kegiatan ini untuk memberikan pemahaman dasar pada peserta mengenai konsep dan karakteristik sastra anak, nilai-nilai kearifan lokal Sasambo yang relevan untuk pembelajaran, dan urgensi integrasi budaya lokal dalam pendidikan dasar. Materi yang disampaikan oleh narasumber berupa definisi dan ciri khas sastra anak (bahasa sederhana, imajinatif, mengandung pesan moral), contoh karya sastra anak: dongeng, cerita rakyat, puisi anak, dan lagu daerah, penjelasan tentang kearifan lokal Sasambo: nilai gotong royong, keberanian, kesetiaan, dan penghormatan terhadap alam, dilengkapi dengan contoh cerita rakyat Sasambo seperti “Putri Mandalika”, “La Hila”, dan “Si Mbojo dan Kerbau Ajaib”.



Gambar 2. Penyampaian Materi Utama tentang Sastra Anak dan Komik *Big Book*.

Selain itu, disampaikan materi terkait bahan ajar dan media pembelajaran berbasis digital Canva untuk memperkenalkan konsep bahan ajar digital yang menarik dan interaktif, melatih guru dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran sastra anak mendorong pemanfaatan teknologi untuk pelestarian budaya lokal dalam pendidikan. Hasilnya, para peserta memahami dengan baik materi yang disampaikan.



Gambar 3. Keterlibatan Mahasiswa dalam Penyampaian Materi.

Adapun muatan materinya adalah: 1) Transformasi digital dalam Pendidikan, yaitu, penjelasan tentang perubahan paradigma pembelajaran di era digital, pentingnya media pembelajaran visual untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, peran guru sebagai desainer pembelajaran yang kreatif dan kontekstual; 2) Konsep bahan ajar dan media pembelajaran, berupa definisi bahan ajar, segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu proses belajar, media pembelajaran, alat bantu visual/audio/interaktif yang memperkuat pemahaman siswa. Contohnya, cerita rakyat, puisi anak, dan dongeng lokal. Materi terakhir adalah pengenalan Canva sebagai alat desain edukatif dengan materi berupa penjelasan fitur Canva seperti templat edukatif, ilustrasi anak, animasi, audio, dan video, demonstrasi langsung, membuat poster cerita rakyat, salindia interaktif, kartu, dan penjelasan tentang tips desain seperti warna ramah anak, *font* mudah dibaca, elemen visual budaya lokal.

Setelah itu, dilakukan diskusi interaktif. Pada sesi ini peserta diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka menggunakan cerita lokal dalam pembelajaran, guru diminta menyebutkan cerita rakyat atau tradisi lisan yang dikenal di daerah masing-masing. Sebagai refleksi, peserta diberikan studi kasus berupa potongan cerita rakyat Sasambo lalu mereka diminta mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam cerita tersebut. Refleksi juga dilakukan secara berkelompok untuk menyimpulkan potensi sastra lokal sebagai bahan ajar.

2. Hasil Rancangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis Canva.

Tujuan tahapan ini adalah membimbing peserta (guru SD) dalam merancang bahan ajar sastra anak yang mengangkat cerita rakyat Sasambo, mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan platform Canva, meningkatkan keterampilan desain visual untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Kegiatannya dirangkai dengan pengenalan platform Canva yang dilakukan oleh mahasiswa terlibat pengabdian. Peserta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, demonstrasi fitur-fitur utama: template edukatif, elemen grafis, ilustrasi anak, animasi, dan kolaborasi daring. Pemilihan Cerita Rakyat Sasambo; setiap peserta memilih satu cerita rakyat dari budaya Sasak, Samawa, atau Mbojo yang dijadikan bahan ajar. Contoh cerita, Putri

Mandalika (Sasak), La Hila (Samawa), Si Mbojo dan Kerbau Ajaib (Mbojo). Selanjutnya penyusunan bahan ajar di mana guru menyusun struktur bahan ajar yang mencakup, ringkasan cerita, tujuan pembelajaran, nilai karakter yang ingin ditanamkan, aktivitas pembelajaran (membaca, menulis, bermain peran), evaluasi sederhana (kuis, refleksi). Kemudian desain media pembelajaran pada Canva di mana peserta membuat media pembelajaran digital seperti, buku cerita bergambar (*big book*) digital, poster tokoh cerita dengan kutipan nilai-nilai, slide interaktif untuk presentasi kelas, kartu karakter atau komik pendek. Pada sesi ini fasilitator/narasumber memberikan panduan desain: pemilihan warna ramah anak, tipografi yang mudah dibaca, dan ilustrasi yang sesuai budaya lokal. Hasilnya, para peserta memahami dengan baik materi terkait cara merancang bahan ajar dan media pembelajaran berbasis Canva.

3. Hasil Diskusi antara Peserta dan Narasumber

Setelah penyampaian materi dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Peserta mengajukan pertanyaan seputar integrasi nilai-nilai budaya Sasambo dalam media pembelajaran, teknik desain Canva untuk sastra anak (puisi, cerita rakyat, dongeng), strategi penyampaian materi sastra yang menarik dan interaktif. Selanjutnya, narasumber memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan dengan penjelasan teoretis dan praktis, memberikan contoh konkret penggunaan Canva untuk membuat media sastra anak, menyampaikan tips dan trik desain yang sesuai dengan karakter anak. Hasil diskusi antara peserta dan narasumber berjalan dengan baik dengan menghasilkan beberapa catatan penting terkait topik PKM ini.

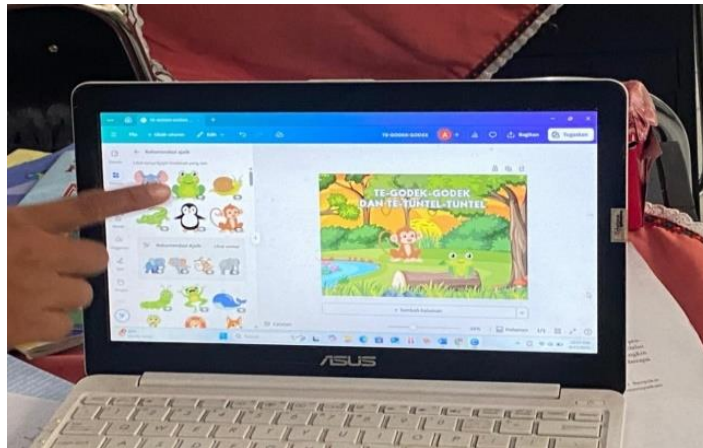
4. Hasil Latihan Menyusun Draf Materi

Sastra anak Sasambo berbasis Canva sebagai media dan bahan ajar. Sesi ini adalah sesi yang paling utama pada PKM ini. Para peserta dengan serius dan semangat mulai mengutak atik aplikasi Canva untuk menghasilkan halaman demi halaman yang berisi gambar desain komik dan dialog. Para peserta dibagi secara berpasangan atau mandiri untuk memilih salah satu cerita sastra Sasambo untuk dikembangkan menjadi komik sastra anak, judul yang terpilih antara lain, Mandalika, Umma Lengge bima, Loka Sumbawa, Tegodek te Tuntel, dan La Hila.



Gambar 5. Hasil Latihan Menyusun Materi Komik Sastra Anak Digital Canva.

Di atas adalah pilihan sastra anak Sasambo yang dipilih peserta untuk dijadikan komik sastra anak digital Canva. Pada tahap ini juga peserta selanjutnya menyusun komik dengan aplikasi Canva dengan dibimbing oleh fasilitator. Sementara gambar di baweah ini adalah hasil desain komik sastra anak Sasambo dengan judul Te Godek Godek dan Te Tuntel Tuntel, Bu Dayu walaupun mandiri tanpa pasangan sangat serius mengerjakan tugas ini, Alhasil draf komiknya hampir selesai saat ruang hasil produk.



Gambar 5. Hasil Karya Desain Komik Sastra Anak oleh Peserta (Bu Dayu).

5. Tahap Kolaborasi dan Umpan Balik

Pada sesi terakhir ini, peserta menampilkan dan mempresentasikan hasil produknya sambil berbagai saling bertukar hasil rancangan dan memberikan masukan, fasilitator memberikan apresiasi berdasarkan kreativitas, relevansi budaya, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran sastra anak berbasis kearifan lokal Sasambo berbasis digital telah berhasil dilaksanakan dengan antusiasme tinggi dari para peserta yang terdiri dari guru, tenaga kependidikan, dan kepala sekolah SDN 23 Mataram. Program ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap pentingnya integrasi nilai-nilai lokal dalam pembelajaran sastra anak, sekaligus memperkenalkan pendekatan digital sebagai media yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui kegiatan ini, peserta mampu menghasilkan rancangan bahan ajar dan media pembelajaran yang mengangkat cerita rakyat, tradisi, dan nilai-nilai budaya Sasambo dalam format digital yang menarik dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antar pendidik dalam mengembangkan konten lokal yang dapat memperkuat identitas budaya serta meningkatkan literasi anak sejak dini. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya menjadi wadah peningkatan kapasitas guru, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam pelestarian budaya lokal melalui pendidikan berbasis teknologi. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperluas dampak dan memperkaya ekosistem pembelajaran sastra anak di Nusa Tenggara Barat.

Berdasarkan hal tersebut, saran-saran yang dapat diajukan: *Pertama*, penguatan kapasitas guru melalui pelatihan lanjutan dalam pengembangan bahan ajar digital yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal, agar mereka lebih siap dan kreatif dalam menyusun konten pembelajaran sastra anak. *Kedua*, kolaborasi dengan melibatkan tokoh adat, seniman, dan budayawan Sasambo dalam proses pengembangan konten dapat memperkaya bahan ajar dan memastikan keaslian serta relevansi nilai-nilai budaya yang disampaikan. *Ketiga*, dukungan untuk membangun atau memanfaatkan platform digital lokal sebagai wadah distribusi bahan ajar dan media pembelajaran, sehingga akses lebih mudah dan sesuai kebutuhan daerah.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. (2013). *Sastra Lisan Indonesia*. Penerbit Andi Bulan.

- Anafiah, S. (2015). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai alternatif bacaan bagi anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 1(2), 128-133. <http://202.152.145.252:8082/jurnal/index.php/trihayu/article/view/839>
- Bulan, A., & Hasan, H. (2020). Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Dongeng Suku Mbojo. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(1), 31-38. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i1.11>
- Habiburrahman, L. (2011). Pengajaran Bahasa dan Sastra Sasak di Sekolah (Hambatan dan Alternatif Pemecahannya). *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 1(1), 50-55. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v1i1.55>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/864>
- Marisa, N. W., Hodidjah, H., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Membaca Pemahaman pada Teks Dongeng. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 93-100. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17983>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Sastra Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69-83. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (Edisi 1). Prenada Media Group.
- Suyitno, U. H. R. (2016). Relevansi Tema Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Muatan Lokal Nasional. *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 132-140. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1346>