



Penguatan Literasi Budaya Sunda melalui Pelatihan Buku Cerita Audio Multibahasa bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cugenang

Aprilla Adawiyah^{1*}, Aan Hasanah², Nia Kurniawati³

^{1,2,3}Universitas Suryakencana

*Corresponding author: aprilla.adawiyah@gmail.com

Info Artikel

Direvisi 11 Juli 2025

Revisi diterima 18 Agustus 2025

Abstrak

Penelitian pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi budaya Sunda pada anak usia sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan buku cerita anak audio multibahasa bagi guru-guru di Kecamatan Cugenang. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat anak-anak terhadap budaya lokal serta tantangan guru dalam mengintegrasikan konten budaya Sunda ke dalam materi ajar. Metode yang digunakan adalah *participatory action research*, di mana guru dilibatkan secara aktif dalam proses penciptaan konten digital yang inovatif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk memproduksi media ajar yang menarik. Guru-guru berhasil membuat buku cerita audio yang mengintegrasikan cerita rakyat Sunda dengan narasi multibahasa (Indonesia-Sunda-Inggris). Produk media ini tidak hanya menjadi alat ajar yang efektif, tetapi juga berperan sebagai jembatan yang menghubungkan anak-anak dengan kekayaan budaya mereka sendiri. Pelatihan ini menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan pemanfaatan teknologi dapat menjadi strategi yang ampuh untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda secara lebih interaktif dan menyenangkan.

Keywords: *Children's* Audio multibahasa; Buku cerita anak; Literasi budaya sunda; Pelatihan guru; Pengabdian masyarakat.

This is an open-access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



How to cite: Adawiyah, A., Hasanah, A., & Kurniawati, N. (2025). Penguatan Literasi Budaya Sunda melalui Pelatihan Buku Cerita Audio Multibahasa bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Cugenang. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4(3), 306-325, doi:<https://doi.org/10.56855/income.v4i3.1747>

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Kabupaten Cianjur memiliki kekayaan budaya yang dapat dikenalkan dan dipelajari sejak dini. Namun, hal ini terkendala oleh beberapa faktor (analisis situasi), seperti budaya Cianjur yang masih banyak disampaikan melalui lisan (belum tertulis), tingkat literasi masyarakat yang masih rendah, dan kurangnya sumber serta media penyampaian budaya. Beberapa data menunjukkan bahwa kabupaten Cianjur memiliki indeks Pembangunan literasi yang masih rendah. Berdasarkan data Dinas Arsip dan Perpustakaan (2025) bahwa indeks pembangunan literasi masyarakat (IPLM) di kabupaten Cianjur dari tahun 2022 s.d 2024 menunjukkan bahwa pada tahun 2022 IPLM kabupaten Cianjur poin sebesar 52,04 atau dalam kategori sedang, tahun 2023 menurun menjadi 28,13 atau sangat rendah, dan pada tahun 2024 mencapai poin 44,59 atau berkategori rendah. Tentunya menjadi tugas semua pihak dan guru untuk dapat meningkatkan IPM kabupaten Cianjur.

Pembelajaran literasi yang memuat kearifan lokal dapat diajarkan dalam pembelajaran di sekolah dengan teknik dan media yang bervariasi. Hal ini juga dapat mendukung Gerakan literasi sekolah dan Gerakan literasi nasional. Meskipun pada umumnya, pembelajaran literasi saat ini masih didominasi oleh kegiatan membaca dan dikenalkan tanpa teknik dan media yang bervariasi (N. Kurniawati et al., 2021). Tidak hanya kemampuan literasi yang perlu ditingkatkan di kabupaten Cianjur, tetapi juga literasi budaya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) mengemukakan bahwa literasi budaya merupakan kemampuan memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya merupakan salah satu pilar penting dalam pendidikan yang tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman terhadap nilai-nilai, tradisi, dan kearifan lokal suatu masyarakat.

Di Indonesia, yang memiliki keragaman budaya yang sangat kaya, literasi budaya menjadi sarana untuk melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya kepada generasi muda. Salah satu budaya yang memiliki kekayaan literasi adalah budaya Sunda, yang banyak terdapat di Jawa Barat. indikator literasi budaya dan kewargaan, salah satunya melalui sekolah dengan basis kelas, yaitu a) jumlah pelatihan tentang literasi budaya dan kewargaan untuk kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan; b) intensitas pemanfaatan dan penerapan literasi budaya dan kewargaan dalam pembelajaran; c) jumlah produk yang dimiliki dan dihasilkan. Penyampaian literasi budaya dapat dilakukan melalui buku cerita anak. Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, literasi budaya mulai mengalami tantangan, terutama dalam hal pelestarian dan transmisi nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Salah satu kecamatan di kabupaten Cianjur yang memiliki potensi kekayaan budaya, tetapi terkendala pada jumlah dan variasi bahan bacaan, sarana prasarana yang mendukung literasi budaya, dan kemampuan guru menghasilkan media atau bahan pembelajaran berbasis budaya yang masih kurang, adalah kecamatan Cugenang. Kecamatan Cugenang, Kabupaten Cianjur, merupakan wilayah dengan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan melalui pendekatan pendidikan. Selain itu, sekolah di kecamatan Cugenang juga terdampak berat saat gempa bumi Cianjur 5.6 M pada 21 November 2022, yang mengakibatkan rumah dan

bangunan sekolah mengalami kerusakan (Septian, Inayah, et al., 2023), sehingga perlu adanya pemulihan dari berbagai aspek pembelajaran, termasuk pembelajaran literasi juga sarana dan prasarana yang mendukung. Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa di SD Giriharja Cibulakan, kemampuan literasi dan numerasi siswa berada pada fase pertengahan atau belum maksimal (Adawiyah, et al., 2023).

Berdasarkan studi awal terdapat beberapa permasalahan mitra, yaitu a) menurunnya minat siswa terhadap budaya dan Bahasa Sunda. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kurniawati (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Sunda lisan di ranah pendidikan memiliki persentase 51 %, yang berarti Bahasa Sunda di kota Cianjur pada usia wajib belajar pada ranah Pendidikan kurang dipertahankan. Siswa juga lebih tertarik pada konten digital modern daripada cerita tradisional Sunda; b) minimnya media pembelajaran kreatif multibahasa; c) belum optimalnya pendokumentasian kearifan lokal secara tertulis maupun digital; dan d) belum optimalnya aksesibilitas dan infrastruktur pendidikan terhadap perangkat digital.



Gambar 1 Gedung PGRI Kecamatan Cugenang

Guru-guru SD di Kecamatan Cugenang memiliki potensi yang besar untuk menjadi agen perubahan dalam melestarikan budaya Sunda. Mereka memiliki akses langsung kepada siswa-siswa SD, yang merupakan generasi penerus budaya. Selain itu, banyak guru yang memiliki minat dan motivasi tinggi untuk mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan berbasis budaya lokal. Namun, potensi ini belum sepenuhnya tergali karena kurangnya pelatihan dan sumber daya yang memadai. Mitra sasaran adalah 20 guru SD dari 25 sekolah di Kecamatan Cugenang (diwadahi dalam organisasi guru, PGRI) dengan karakteristik kompetensi guru dengan sekitar 20% pernah mendapatkan pelatihan pengembangan bahan ajar digital, tetapi belum mendapatkan pelatihan cerita anak multibahasa, 80% berlatar belakang Pendidikan PGSD, mayoritas guru di PGRI Kecamatan Cugenang membutuhkan pelatihan penulisan kreatif dan produksi media pembelajaran digital, sementara itu kondisi kewilayahan yang menunjukkan Sebagian besar sekolah berada di daerah semi-perdesaan dengan akses internet tidak merata atau dengan kata lain pemanfaatan akses digital belum dimaksimalkan. Berdasarkan hasil wawancara, pemanfaatan akses digital biasanya dilakukan dengan memasang fasilitas wifi, jika

jumlah siswa sebanyak 250 siswa, fasilitas pendidikan yang masih terbatas pasca gempa 2021 dan juga potensi budaya yang belum tergarap optimal.

Hasil analisis situasi berdasarkan survei awal, ditemukan kondisi rendahnya kapasitas guru, yang menggambarkan Guru SD kecamatan Cugenang belum memiliki keterampilan dalam menulis cerita anak, keterbatasan bahan ajar tidak ada buku cerita anak cerita anak multibahasa untuk pembelajaran muatan lokal, dan guru-guru di kecamatan Cugenang setuju bahwa pelatihan penulisan buku cerita audio tiga bahasa dapat menjadi solusi untuk meningkatkan literasi budaya. Selain itu, perpustakaan sekolah masih didominasi buku-buku teks umum, belum banyak koleksi buku yang mengangkat tema budaya. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan berbasis kearifan lokal. Kegiatan ini bertujuan memperkuat literasi budaya Sunda melalui pelatihan penulisan buku cerita multibahasa (Sunda-Indonesia-Inggris) bagi guru SD; meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal; dan mendorong pelestarian budaya Sunda melalui dokumentasi cerita anak dalam format digital yang mudah diakses oleh siswa. Pengabdian ini sesuai dengan indikator SDGs 4 mengenai Pendidikan berkualitas, yaitu peningkatan kualitas pendidikan, pemberdayaan guru, dan penyediaan peluang pendidikan sepanjang hayat dengan cara memberikan pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media ajar berbasis kearifan lokal dan teknologi digital dan SDGs 11 dengan Fokus pada pemulihan warisan budaya yang dimuat dalam cerita anak multibahasa berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra sasaran, terdapat permasalahan utama, yaitu guru SD di PGRI Cugenang belum mampu menghasilkan buku cerita anak multibahasa berbasis budaya Sunda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri akibat kurangnya pelatihan dan pendampingan teknis. Hasil dari pelatihan ini akan berdampak dan bermanfaat baik secara sosial, pendidikan, ekonomi, dan teknologi. Dampak tersebut tergambar pada ilustrasi berikut.



Gambar 1. Dampak dan Manfaat Program

1.2 Solusi dan Target

Tary (2020) menyebutkan bahwa salah satu cara efektif untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya Sunda adalah melalui media buku cerita anak. Buku cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar, tetapi juga

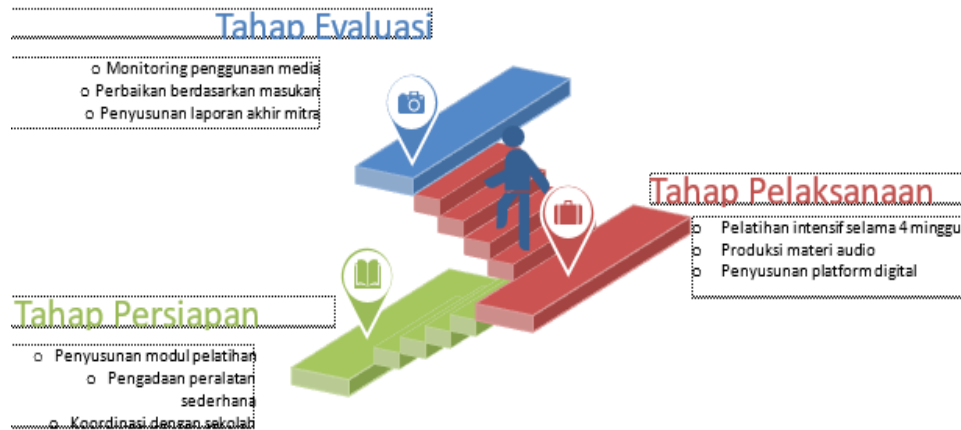
sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal. Cerita anak merupakan cerita yang ditulis untuk anak-anak yang diciptakan oleh anak-anak atau orang dewasa dengan sudut pandang anak-anak dan Bahasa yang sederhana. Namun, tantangan yang dihadapi adalah minimnya bahan bacaan anak yang mengangkat tema budaya/kearifan lokal Sunda, terutama dalam format yang menarik dan mudah diakses oleh anak-anak. Selain itu, guru-guru di sekolah dasar (SD) seringkali kurang memiliki keterampilan dan sumber daya untuk menciptakan bahan ajar yang berbasis budaya lokal. Penguasaan teknologi bagi guru menghadapi berbagai tantangan seperti a) guru enggan melakukan perubahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, b) waktu guru yang tersedia untuk mempersiapkan pembelajaran yang menggunakan teknologi sangat terbatas, c) akses guru terhadap berbagai sumber informasi masih terbatas, d) pelatihan guru di bidang pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran masih terbatas dan belum merata hingga ke daerah, dan e) dukungan teknis dan aturan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran masih belum jelas (Halimah et al., 2021).

Dalam konteks ini, pelatihan penulisan buku cerita audio anak tiga bahasa (Indonesia, Sunda, dan Inggris) dapat menjadi solusi yang inovatif. Buku cerita audio adalah bentuk media yang menggabungkan teks dan suara, yang dapat meningkatkan minat baca anak-anak karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan tiga bahasa, yaitu Indonesia, Sunda, dan Inggris, buku cerita audio ini tidak hanya dapat meningkatkan literasi budaya Sunda, tetapi juga memperkenalkan bahasa Sunda dan Inggris kepada anak-anak sejak dini. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan literasi multibahasa dan melestarikan bahasa daerah. Solusi dalam penyelesaian permasalahan pada pengabdian ini dibedakan menjadi tiga solusi yang dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 2. Solusi Permasalahan

Adapun target luaran dari hasil pengabdian yang dilakukan untuk tiap solusi yang ditawarkan seperti pelatihan penulisan, pelatihan buku audio, pembuatan *platform* digital, dan distribusi konten. Penerapan ke dalam bentuk buku audio, diharapkan dapat menjadi solusi media pembelajaran literasi budaya yang mudah diakses dan mudah untuk dipelajari siswa. Adapun rencana implementasi solusi pada pengabdian ini digambarkan sebagai berikut.



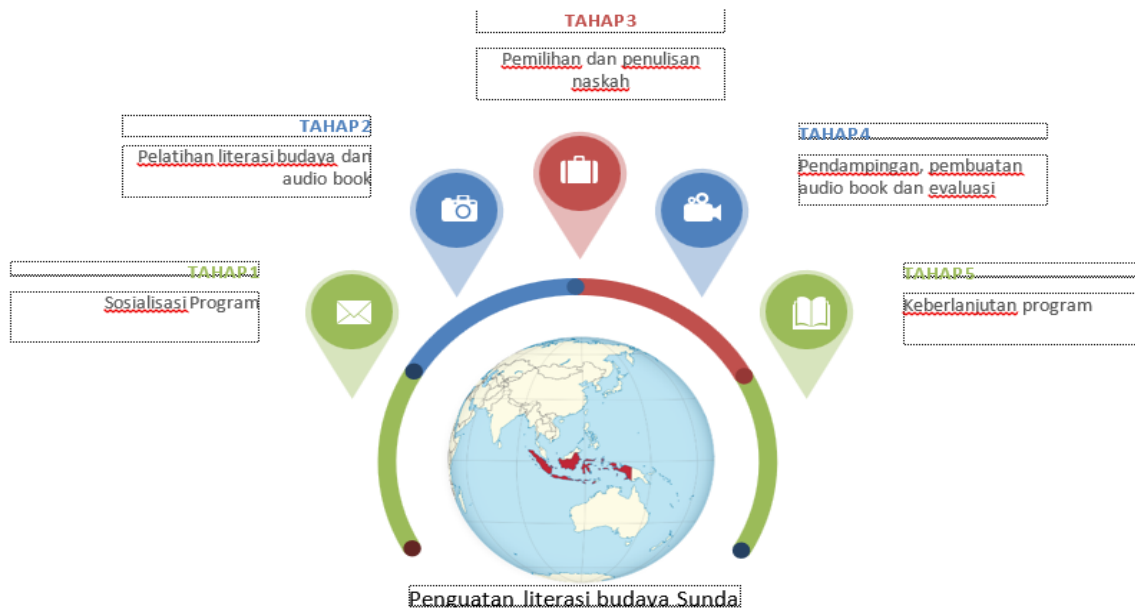
Gambar 3. Rencana Implementasi Solusi

Mekanisme pendampingan ini dilakukan melalui pendampingan langsung seperti kunjungan rutin ke sekolah, konsultasi melalui grup *whatsapp*, dan *troubleshooting* teknis; dan pendampingan daring melalui video tutorial, forum diskusi, dan bank materi digital dalam *google drive*. Program ini dilakukan berdasarkan pada hasil penelitian yang mengatakan bahwa terdapat kesenjangan pendidikan antara wilayah perkotaan dan perdesaan, terdapat keterbatasan akses terhadap teknologi modern yang mengurangi potensi pemanfaatan bahan ajar digital dan platform pembelajaran daring, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang menarik dan interaktif, serta membatasi pengembangan kompetensi digital siswa yang semakin diperlukan di era informasi (Lembani; Abidin et al, dalam Kania et al., 2025).

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, di mana tim pengabdian bekerja sama secara aktif dengan mitra PGRI kecamatan Cugenang dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini bertujuan agar hasil kegiatan memiliki keberlanjutan dan dampak nyata dalam meningkatkan literasi budaya Sunda, khususnya melalui pengenalan, pelestarian, dan penguatan pemahaman budaya lokal dalam bentuk media audiobook multibahasa.

Gambar 4 menggambarkan tahapan pelaksanaan program terdiri atas lima tahapan, yaitu tahap 1: sosialisasi program berkenaan pengenalan buku cerita anak, kebudayaan atau kearifan lokal, dan potensi kearifan lokal yang dapat dijadikan cerita; tahap 2 pelatihan literasi budaya dan buku audio: pemilihan gagasan cerita anak berbasis budaya dan pembuatan buku audio; tahap 3: pemilihan dan penulisan naskah, merupakan pengembangan gagasan dan pemilihan budaya lokal menjadi cerita anak, penerjemahan cerita anak tiga bahasa; tahap 4 pendampingan pembuatan buku audio dan evaluasi, penggunaan aplikasi untuk mengalihwahkan teks cerita ke dalam buku audio menggunakan aplikasi atau platform digital (gemini); tahap 5 keberlanjutan program. Berikut adalah tahapan-tahapan konkret dalam pelaksanaan program pengabdian:



Gambar 4. Alur Tahapan Pelaksanaan Program Pengabdian

Sasaran: Sasaran pada kegiatan ini adalah guru-guru SD di kecamatan Cugenang. Alokasi waktu: Revisi dan rencana pengembangan cerita dilaksanakan dalam waktu 2 kali pertemuan.

2.1 Tempat dan Waktu

Tempat pelatihan dilaksanakan di Gedung PGRI Kecamatan Cugenang dari 05 Agustus – 04 Oktober 2025. Lokasi di Kantor PGRI Kecamatan Cugenang.

2.2 Khalayak Sasaran

Peserta sasaran sebanyak 20 guru dari perwakilan masing-masing gugus PGRI Kecamatan Cugenang, yang kemudian dibagi menjadi lima kelompok. Berikut ini daftar peserta.

2.3 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pelaksanaan pengabdian, dapat dilihat dari kemampuan peserta pelatihan dalam membuat buku cerita anak audio tiga bahasa (Bahasa Sunda-Bahasa Indonesia-Bahasa Inggris), juga melalui survei kepuasan mitra dalam pelaksanaan pengabdian.

2.4 Metode Evaluasi

Adapun evaluasi efektivitas kegiatan ini adalah dengan monitoring pada saat kegiatan berlangsung, evaluasi karya peserta, dan melalui kuesioner atau angket. Pelaksanaan pelatihan melalui beberapa tahapan materi yang disampaikan dosen dan mahasiswa dengan rincian sebagai berikut.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan pada pertemuan pertama mengenai penulisan cerita anak dan budaya Sunda sebagai bahan penulisan cerita anak, pada 5 Agustus 2025, peserta pelatihan sebanyak 21 guru dibagi menjadi lima kelompok (sesuai gugus) dengan jumlah anggota 3 – 5 orang.

Pertemuan pertama, guru mendapatkan materi dan dua lembar kerja, sehingga diperoleh data lembar kerja analisis teks sederhana dan premis-logline-sinopsis sebanyak lima lembar kerja dari kelompok guru per gugus kerja. Kemudian pada pertemuan kedua, dilakukan pengembangan cerita, terdapat dua LK yaitu LK gagasan dan LK pengembangan naskah cerita anak. Data yang diperoleh menunjukkan pengerjaan LK tiap kelompok sudah cukup sesuai. Terdapat ketidaksesuaian hanya pada pemahaman kajian teks dan premis, logline, dan sinopsis. Beberapa kelompok mengisi dengan cerita yang akan dikembangkan, sementara beberapa kelompok lain mengisi dengan teks dari cerita anak yang dijadikan contoh, seperti LK pada kelompok 2 dan kelompok 5. Sementara 1 kelompok tidak mengunggah kajian teks sederhana, yaitu kelompok 3.

Data hasil pelatihan kemudian dianalisis dengan pembahasan pada tiap lembar kerja kelompok yang dihasilkan. Berikut pendeskripsian data tersebut.

1. Kelompok 1 GGC (Gugus Gintung-Cugenang)

Lembar kerja kelompok 1 kajian teks sederhana, premis, logline, dan sinopsis, serta gagasan dan pengembangan naskah cerita anak multibahasa, diperoleh data sebagai berikut.

a. Kajian Teks Sederhana (KTS)

Berdasarkan data KTS kelompok 1 mengenai cerita anak tiga bahasa dengan judul *Papalidan*. Penganalisisan dilakukan dari judul, penulis dan ilustrator, tema, genre, tokoh dan penokohan, latar/setting, latar waktu, tinjauan kosakata dan nilai budaya Sunda, dan Diskusi tentang buku juga di luar buku. Pemaparan hasil analisis singkat dan padat. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok 1 sudah dapat menemukan kosakata dan nilai budaya Sunda yang terdapat dalam cerita *papalidan*, seperti papalidan dan curug. Akan tetapi, pembahasan dirasakan kurang mendalam, terutama mengenai nilai budaya Sunda yang dikemukakan.

b. Premis, Logline, Sinopsis (PLS)

Berdasarkan data mengenai LK Premis, Logline, Sinopsis (PLS) kelompok 1, diperoleh data premis, logline, dan sinopsis calon cerita anak yang akan dikembangkan oleh kelompok 1. Dalam LK tersebut, tergambar cerita anak dengan tema kearifan lokal yang bercerita mengenai pencak silat. Selain itu, konflik yang dideskripsikan adalah saat adanya gempa Cianjur yang membuat seluruh desa porak poranda. Akan tetapi, dari segi alur cerita, permasalahan atau konflik yang muncul kurang terlalu kuat mengenai belajar pencak silat. Sehingga terkesan terlalu luas permasalahannya. Jika dilihat dari pengertian premis merupakan satu kalimat berisi opini penulis yang mengungkapkan cerita itu tentang apa, dipakai oleh penulis untuk menjaga cerita tetap pada jalurnya (mengandung protagonis (karakter), konflik, dan resolusi). Maka, LK yang dibuat kelompok 1, premis yang dibuat sudah mengandung unsur-unsur tersebut. Logline merupakan satu kalimat yang menjelaskan premis, dipakai untuk menarik perhatian pembaca, berisi unsur genre, protagonis, konflik, dan resolusi. Pada bagian logline, unsur genre kurang tergambar dengan jelas, karena hanya mengemukakan empat sahabat sedang bersemangat berlatih silat. Namun, dapat juga dikategorikan genre cerita kearifan lokal dari diksi silat yang digunakan. Unsur protagonis pun kurang tergambar dengan jelas.

c. Lembar Gagasan

Lembar kerja kelompok 1 mengenai gagasan cerita anak, diperoleh data berupa alternatif judul, tema cerita, tokoh utama (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik; objektif tokoh; motivasi tokoh; hambatan tokoh), tokoh pendamping (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik), alur (awal, tengah, akhir), waktu kejadian, dan riset yang harus dilakukan. Kelompok 1 menyajikan dua judul yaitu *Lini di Sukawarna* dan *Eundeur di Sukawarna*. Penyajian lembar gagasan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan tokoh utama bernama Wira berusia 12 tahun, dan tokoh pendamping yaitu Ujang. Alur yang digunakan merupakan alur maju. Waktu kejadian cerita saat gempa Cianjur (tetapi tidak dijelaskan pagi, siang, sore, atau malam), dengan menjelaskan riset yang harus dilakukan adalah mewawancarai tokoh di Kp. Sukawarna dan anak-anak penyintas gempa di Cianjur.

d. Lembar Naskah

Lembar naskah cerita anak yang disusun kelompok 1 dalam bentuk bahasa Sunda. Di dalamnya merupakan pengembangan dari lembar gagasan dalam bentuk lengkap dan berupa papan cerita lengkap. Dari segi penulisan ejaan, terdapat kesalahan pada penulisan kata depan yang ditulis serangkai, seperti *dilembur*, kesalahan dalam diksi *ngalestarikeun* seharusnya *ngamumule*. Pada tabel papan cerita, terdapat 32 halaman cerita yang berisi teks dan deskripsi ilustrasi. Akan tetapi, pada tiap halaman, sebanyak 26 halaman hanya berisi satu kalimat (tidak atau kurang sesuai dengan aturan perjenjangan B3, yang mengemukakan maksimal 4 atau 5 kalimat dalam satu paragraf).

e. Hasil Akhir Buku Audio

Lembar kerja yang mendeskripsikan proses pembuatan cerita anak, kemudian dikembangkan atau dialihwahanakan ke dalam buku audio menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), yaitu menggunakan Gemini. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) menjadi sebuah alat bantu untuk para guru dalam membuat buku audio dan mengilustrasikan cerita. Seperti yang dikemukakan (Kustiik et al., 2025). Dalam buku audio, cerita anak telah dibuat menjadi versi tiga bahasa sekaligus dengan pengilustrasian yang sesuai cerita. Berikut ini tautan hasil buku audio yang telah dihasilkan <https://gemini.google.com/share/39a41e2b5021>. Berikut contoh tampilan hasil karya.



Gambar 5. Tampilan Hasil Karya Buku Cerita Audio Tiga Bahasa Kelompok 1

Cerita berjudul *Gempa di Sukawarna*, berisi 20 halaman. Meskipun secara aturan perjenjangan dari Badan Bahasa, cerita tidak termasuk pada kategori B3, yaitu sebanyak 24 - 32 halaman, dan tidak termasuk juga pada kategori A atau B1 dan B2 (jumlah kata dan kalimat yang lebih kompleks).

2. Kelompok 2 GKT (Gugus Kawunggading-Talaga)

Lembar kerja kelompok 2 kajian teks sederhana, premis, logline, dan sinopsis, serta gagasan dan pengembangan naskah cerita anak multibahasa, diperoleh data sebagai berikut.

a. Kajian Teks Sederhana (KTS)

Data yang diperoleh dari KTS kelompok 2 mengenai cerita anak tiga bahasa dengan judul *Petualangan Khansa dan Permainan Tradisional*, diperoleh data mengenai beberapa poin penganalisisan sesuai dengan lembar kerja yang dibagikan. Penganalisisan dilakukan dari judul, penulis dan ilustrator, tema, genre, tokoh dan penokohan, latar/setting, latar waktu, tinjauan kosakata dan nilai budaya Sunda, dan Diskusi tentang buku juga di luar buku. Pemaparan hasil analisis oleh kelompok 2 dilakukan secara komprehensif. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok 2 memahami seluruh bagian penganalisisan. Kelompok 2 juga menemukan kosakata dan nilai budaya Sunda pada cerita, seperti *egrang*, *congklak*, *oray-orayan* dengan memberikan makna pada tiap kata, juga nilai budaya yang ditemukan pada cerita tersebut. Hanya saja pada bagian diskusi tentang buku dan di luar buku tidak dibuat dalam bentuk pertanyaan untuk didiskusikan bersama siswa.

b. Premis, Logline, Sinopsis

Berdasarkan data mengenai LK Premis, Logline, Sinopsis (PLS) kelompok 2, diperoleh data premis, logline, dan sinopsis yang tidak sesuai dengan instruksi pengerjaan. Kelompok 2 menuliskan premis, logline, dan sinopsis dari data pada cerita anak yang dikaji pada lembar kerja (LK) 1. Terdapat mispersepsi dari kelompok 2. LK PLS ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan ide cerita anak yang akan dikembangkan oleh kelompok 2. Kemudian, terdapat perbaikan, sehingga LK PLS dikerjakan sesuai instruksi. Pada pengembangan Premis, Logline, dan Sinopsis. Genre pada logline tergambar jelas dengan penyebutan *Sinta siswi kelas 5*, yang menunjukkan bahwa cerita bergenre cerita anak.

c. Lembar Gagasan

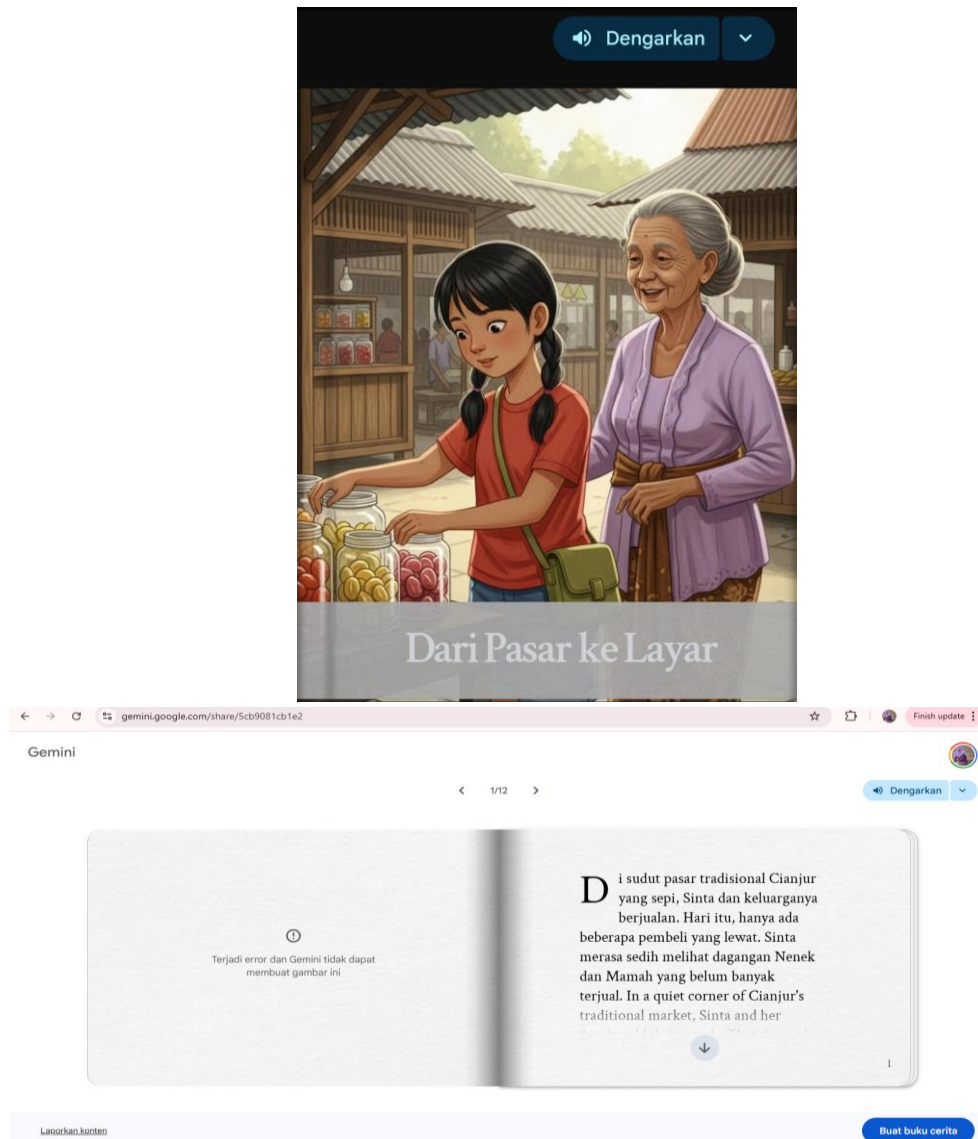
Lembar kerja gagasan kelompok 2 berisi data gagasan cerita anak, berupa alternatif judul, tema cerita, tokoh utama (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik; objektif tokoh; motivasi tokoh; hambatan tokoh), tokoh pendamping (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik), alur (awal, tengah, akhir), waktu kejadian, dan riset yang harus dilakukan. Kelompok 2 menyajikan tiga alternatif judul yaitu *Dari Pasar ke Layar; Klik, Jepret, Manisan!;* dan *Manisan Viral Nenek*. Penyajian lembar gagasan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan tokoh utama bernama Sinta dengan fisik unik, internal unik, eksternal unik, objektif tokoh yang digambarkan dengan jelas. Motivasi tokoh mengenai rasa sayang dan bangganya pada resep turun-temurun keluarga dan hambatan tokoh mengenai pasar yang sepi dan segala keterbatasan diri tokoh. Tokoh pendamping yaitu nenek usia 65 tahun, ayah, dan mama. Alur yang digunakan merupakan alur maju. Waktu kejadian cerita yang berlangsung selama satu minggu (tetapi tidak dijelaskan pagi, siang, sore, atau malam), dengan menjelaskan riset yang harus dilakukan mengenai riset cara tradisional membuat manisan buah khas Cianjur, sejarah manisan, teknik foto makanan, dan penggunaan media sosial.

d. Lembar Naskah

Lembar naskah cerita anak yang disusun kelompok 2 dalam bentuk bahasa Indonesia. Di dalamnya merupakan pengembangan dari lembar gagasan dalam bentuk papan cerita lengkap. Dari segi penulisan terdapat kalimat berbahasa Sunda, tetapi penulisannya tidak dibuat dalam format italic atau dimiringkan. Selain itu, perlu dipikirkan penggunaan bahasa Sunda pada teks bahasa Indonesia, karena cerita akan berbentuk tiga bahasa (bahasa Sunda-bahasa Indonesia-Bahasa Inggris). Pada tabel papan cerita, terdapat 18 halaman cerita yang berisi teks dan deskripsi ilustrasi. Jumlah halaman teks dan deskripsi ilustrasi belum memenuhi kriteria perjenjangan B3, yaitu sebanyak 24 -32 halaman.

e. Hasil Akhir Buku Audio

Lembar kerja yang mendeskripsikan proses pembuatan cerita anak, kemudian dialihwahanakan ke dalam buku audio menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yaitu Gemini. Dalam buku audio, cerita anak telah dibuat menjadi versi tiga bahasa sekaligus dengan ilustrasi yang disesuaikan isi cerita. Berikut ini tautan hasil buku audio yang telah dihasilkan <https://gemini.google.com/share/5cb9081cb1e2>.



Gambar 6. Tampilan Hasil Karya Buku Audio Cerita Tiga Bahasa Kelompok 2

Cerita berjudul *Dari Pasar ke Layar*, berisi 12 halaman. Meskipun secara aturan perjenjangan dari Badan Bahasa, cerita tidak termasuk pada kategori B3, yaitu sebanyak 24 - 32 halaman, dan tidak termasuk juga pada kategori A atau B1 dan B2 (jumlah kata dan kalimat yang lebih kompleks). Bahasa yang disajikan, dimulai dari bahasa Indonesia - bahasa Sunda - bahasa Inggris.

3. Kelompok 3 GGB (Gugus Gedeh-Cibeureum)

Lembar kerja kelompok 3 kajian teks sederhana, premis, logline, dan sinopsis, serta gagasan dan pengembangan naskah cerita anak multibahasa, diperoleh data sebagai berikut.

a. Kajian Teks Sederhana (KTS)

Berdasarkan lembar kerja KTS kelompok 3 mengenai cerita anak tiga bahasa dari buku cerita yang dibagikan, belum diperoleh data LK kajian teks sederhana mengenai cerita *Misteri Gunung Padang* yang diunggah.

b. Premis, Logline, Sinopsis (PLS)

Data LK Premis, Logline, Sinopsis (PLS) kelompok 3, diperoleh data premis, logline, dan sinopsis calon cerita anak yang akan dikembangkan oleh kelompok 3. Dalam LK tersebut, tergambar cerita anak dengan tema kearifan lokal yang bercerita mengenai curug/air terjun yang terdapat di Cianjur. Cerita yang dikembangkan merupakan cerita rakyat mengenai curug Batu Lempar (Batlem) yang terdapat di sebuah desa di Cugenang. Selain itu, konflik yang dideskripsikan yaitu mengenai sifat buruk tokoh utama yang pemarah. Jika dilihat dari pengertian, premis merupakan satu kalimat berisi opini penulis yang mengungkapkan cerita itu tentang apa, dipakai oleh penulis untuk menjaga cerita tetap pada jalurnya (mengandung protagonis (karakter), konflik, dan resolusi). Maka, LK yang dibuat kelompok 3, premis yang dibuat sudah mengandung unsur-unsur tersebut, hanya saja, pada premis tersebut tidak tergambar dengan kuat bagian resolusi, peristiwa mana yang membuat Jaka Wira menjadi sabar. Logline merupakan satu kalimat yang menjelaskan premis, dipakai untuk menarik perhatian pembaca, berisi unsur genre, protagonis, konflik, dan resolusi. Pada bagian logline, unsur genre kurang tergambar dengan jelas, karena bagian genre, dijelaskan secara terpisah, tidak dituliskan dalam kalimat logline.

c. Lembar Gagasan

Lembar kerja kelompok 3 mengenai gagasan cerita anak, diperoleh data berupa alternatif judul, tema cerita, tokoh utama (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik; objektif tokoh; motivasi tokoh; hambatan tokoh), tokoh pendamping (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik), alur (awal, tengah, akhir), waktu kejadian, dan riset yang harus dilakukan. Kelompok 3 menyajikan tiga alternatif judul, yaitu *Legenda Curug Batu Lempar*, *Batu Cobek di Air Terjun Cugenang*, dan *Amarah Jaka Wira*. Penyajian lembar gagasan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan tokoh utama bernama Jaka Wira berusia 15-17 tahun (tidak sesuai dengan perjenjangan B3), dan tokoh pendamping yaitu kakek misterius Alur yang digunakan merupakan alur maju. Waktu kejadian cerita pada zaman dahulu (sore hari), dengan menjelaskan riset yang harus dilakukan yaitu tradisi dan cerita rakyat Cianjur, kondisi geografis curug, dan nilai moral legenda Jawa Barat.

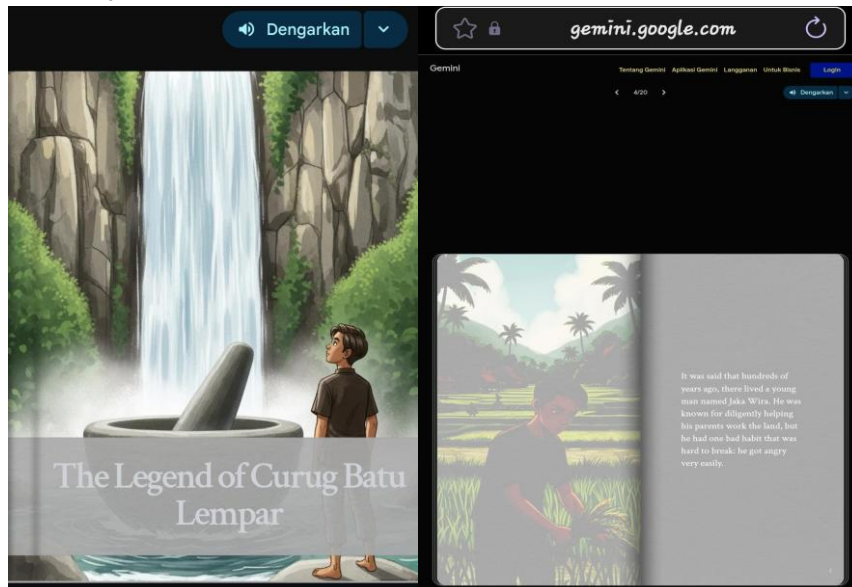
d. Lembar Naskah

Lembar naskah cerita anak yang disusun kelompok 3 dalam bentuk bahasa Indonesia. Di dalamnya merupakan pengembangan dari lembar gagasan berupa papan cerita lengkap. Dari segi penulisan, terdapat paragraf pembuka dua kali, seperti pada paragraf pertama *di sebuah desa* dan pada paragraf keempat dengan paragraf pembuka *alkisah, ratusan* Pada tabel papan cerita, terdapat 20 halaman cerita yang berisi teks dan deskripsi ilustrasi. Akan tetapi, jumlah halaman tersebut belum memenuhi kriteria perjenjangan B3 sebanyak 24 -32 halaman.

e. Hasil Akhir Buku Audio

Lembar kerja yang mendeskripsikan proses pembuatan cerita anak, kemudian dikembangkan atau dialihwahanakan ke dalam buku audio dengan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), yaitu Gemini. Dalam buku audio, cerita anak telah dibuat menjadi versi tiga bahasa disertai dengan pengilustrasian yang sesuai isi

cerita. Berikut ini tautan hasil buku audio yang telah dihasilkan <https://gemini.google.com/share/33f4ab2d9497> tautan ini berupa buku audio berbahasa Indonesia. Sementara tautan buku audio berbahasa Sunda sebagai berikut <https://gemini.google.com/share/9dca04bbaabb>, buku audio berbahasa Inggris dalam tautan berikut ini <https://gemini.google.com/share/bad47c5b53f1>. Berikut contoh tampilan hasil karya.



Gambar 7. Tampilan Hasil Karya Buku Cerita Audio Tiga Bahasa Kelompok 3

Cerita berjudul Legenda Curug Batu Lempar, berisi 20 halaman. Meskipun secara aturan perjenjangan dari Badan Bahasa, cerita tidak termasuk pada kategori B3, yaitu sebanyak 24 - 32 halaman, dan tidak termasuk juga pada kategori A atau B1 dan B2 (jumlah kata dan kalimat yang lebih kompleks). Selain itu, hasil akhir yang diunggah oleh kelompok 3, dijadikan dalam tiga buku audio, dengan tiga bahasa yang berbeda (masing-masing bahasa).

4. Kelompok 4 GKM (Gugus Kembangmanis)

Lembar kerja kelompok 4 kajian teks sederhana, premis, logline, dan sinopsis, serta gagasan dan pengembangan naskah cerita anak multibahasa, diperoleh data sebagai berikut.

a. Kajian Teks Sederhana (KTS)

Data KTS kelompok 4 mengenai cerita anak tiga bahasa yang berjudul *Hey, Ada Kuda Kosong!* Dalam buku cerita anak "Apun Leutik dan Kisah dari Kampung Halaman" tersebut, diperoleh hasil penganalisisan yang dilakukan meliputi judul, penulis dan ilustrator, tema, genre, tokoh dan penokohan, latar/setting, latar waktu, tinjauan kosakata dan nilai budaya Sunda, dan Diskusi tentang buku juga di luar buku. Pemaparan hasil analisis singkat dan padat. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok 4 sudah dapat menemukan kosakata dan nilai budaya Sunda yang terdapat dalam cerita *Hey, Ada Kuda Kosong!*, seperti helaeen, budaya, merengut, amanah, menyodorkan, histeris, lega. Akan tetapi, pembahasan dirasakan kurang mendalam karena tidak disertai makna dari kata baru tersebut, terutama mengenai nilai budaya Sunda yang dikemukakan.

b. Premis, Logline, Sinopsis (PLS)

Berdasarkan data mengenai LK Premis, Logline, Sinopsis (PLS) kelompok 4, diperoleh data premis, logline, dan sinopsis calon cerita anak yang akan dikembangkan oleh kelompok 4. Dalam LK tersebut, tergambar cerita anak dengan tema kearifan lokal yang bercerita mengenai kawih atau mamaos. Selain itu, terdapat konflik yang dideskripsikan dari tokoh utama yaitu rasa tidak percaya diri tokoh. Akan tetapi, dari segi alur cerita, permasalahan atau konflik yang muncul kurang terlalu kuat, tidak terdapat hambatan yang muncul pada cerita.. Sehingga terkesan terlalu luas permasalahannya. Jika dilihat dari pengertian premis merupakan satu kalimat berisi opini penulis yang mengungkapkan cerita itu tentang apa, dipakai oleh penulis untuk menjaga cerita tetap pada jalurnya (mengandung protagonis (karakter), konflik, dan resolusi). Maka, LK yang dibuat kelompok 4, premis belum mengandung keseluruhan unsur tersebut, seperti pada resolusi dan konflik yang belum tergambar jelas. Logline merupakan satu kalimat yang menjelaskan premis, dipakai untuk menarik perhatian pembaca, berisi unsur genre, protagonis, konflik, dan resolusi. Pada bagian logline, unsur genre sudah tergambar dengan jelas, yaitu mengemukakan tokoh anak perempuan sekolah dasar. Namun, bagian logline ini pun kurang terdeskripsikan dengan kuat. Konflik dan resolusi, bahkan protagonis tokoh, kurang tergambar dengan detail.

c. Lembar Gagasan

Lembar kerja kelompok 4 mengenai gagasan cerita anak, diperoleh data berupa alternatif judul, tema cerita, tokoh utama (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik; objektif tokoh; motivasi tokoh; hambatan tokoh), tokoh pendamping (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik), alur (awal, tengah, akhir), waktu kejadian, dan riset yang harus dilakukan. Kelompok 4 menyajikan tiga judul yaitu *Si Neng dan Kawih Cianjuran*; *Si Neng Belajar Kawih Cianjuran*; dan *Kawih Cianjuran*. Penyajian lembar gagasan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan tokoh utama bernama Neng berusia 10 tahun, dan tokoh pendamping yaitu ibu, Rani, dan Pak Guru. Alur yang digunakan merupakan alur maju. Waktu kejadian saat Neng kelas 5 SD semester genap (tetapi tidak dijelaskan pagi, siang, sore, atau malam). Riset yang harus dilakukan kelompok 4 hanya berfokus pada karakteristik tokoh utama

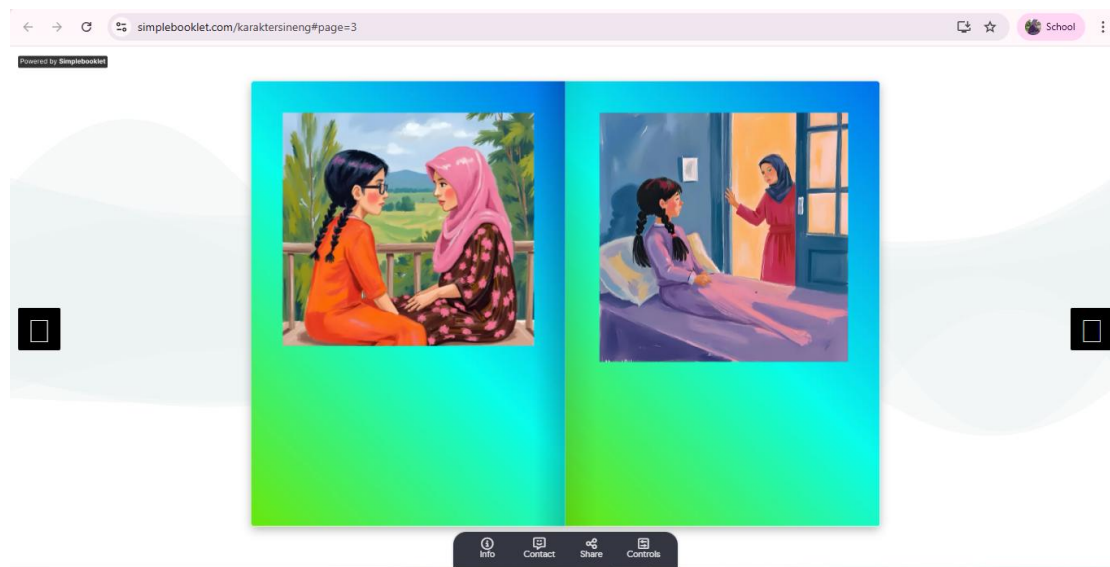
d. Lembar Naskah

Lembar naskah cerita anak yang disusun kelompok 4 dalam bentuk bahasa Indonesia. Di dalamnya merupakan pengembangan dari lembar gagasan berupa papan cerita lengkap. Pengembangan gagasan dilakukan dengan sangat baik, dituangkan dalam papan cerita lengkap sebanyak 33 halaman, disertai bagian *Tahukah kamu?*, Kosakata Baru, Profil Penulis, dan Blurp buku. Dari segi perjenjangan B3, lembar naskah yang dikembangkan kelompok 4 sudah mengikuti kriteria jenjang B3.

e. Hasil Akhir Buku Audio

Lembar kerja yang mendeskripsikan proses pembuatan cerita anak, kemudian dikembangkan atau dialihwahanakan ke dalam buku audio menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), yaitu menggunakan Gemini. Dalam buku audio, cerita anak telah dibuat menjadi versi tiga bahasa sekaligus dengan pengilustrasian yang

sesuai cerita. Tautan hasil buku audio kelompok 4 melalui aplikasi Gemini tidak ditemukan, dikarenakan terkendala pada jumlah halaman (terdapat batasan halaman untuk pengalihwahan), sehingga perlu dilakukan revisi pada lembar naskah untuk dapat diunggah atau dialihwahanakan ke dalam buku audio. Selain pengilustrasian, penggunaan aplikasi Gemini ini pun, menyajikan pengisian suara untuk teks naskah cerita yang dimuat. Tautan yang diunggah, menggunakan aplikasi *simplebooklet* dan bukan dalam bentuk buku audio. Berikut ini tautannya <https://simplebooklet.com/karaktersineng#page=1>.



Gambar 8. Tampilan Buku Flip Kelompok 4

5. Kelompok 5 GSK (Gugus Sukamanah)

Lembar kerja kelompok 5 kajian teks sederhana, premis, logline, dan sinopsis, serta gagasan dan pengembangan naskah cerita anak multibahasa, diperoleh data sebagai berikut.

a. Kajian Teks Sederhana (KTS)

Berdasarkan data KTS kelompok 5 mengenai cerita anak tiga bahasa dengan judul *Apun Leutik dan Rahasia Kebun Cecendet*. Penganalisisan dilakukan berdasarkan judul, penulis dan ilustrator, tema, genre, tokoh dan penokohan, latar/setting, latar waktu, tinjauan kosakata dan nilai budaya Sunda, dan Diskusi tentang buku juga di luar buku. Hasil analisis dipaparkan secara komprehensif dan jelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok 5 sudah dapat menemukan kosakata dan nilai budaya Sunda yang terdapat dalam cerita *Apun Leutik dan Rahasia Kebun Cecendet*, seperti kata *cecendet*, *sanghyang*, *haseup*, *batara*. Kosakata baru tersebut kemudian dimaknai (dituliskan artinya). Sementara itu, nilai budaya Sunda yang dikemukakan nilai budaya beserta contoh penggambaran salam cerita yang dianalisis.

b. Premis, Logline, Sinopsis (PLS)

Berdasarkan data mengenai LK Premis, Logline, Sinopsis (PLS) kelompok 5, diperoleh data premis, logline, dan sinopsis calon cerita anak yang akan dikembangkan oleh kelompok 5. Dalam LK tersebut, tergambar cerita anak dengan tema kearifan lokal yang bercerita mengenai pelestarian budaya Sunda. Hanya saja, pada premis tidak dijelaskan secara rinci, budaya Sunda apa yang ingin dilestarikan. Konflik yang dideskripsikan mengenai

ketakutan dan perjalanan penuh tantangan. Akan tetapi, dari segi alur cerita, permasalahan atau konflik yang muncul tidak kuat terdeskripsikan. Sehingga terkesan terlalu luas permasalahannya. Jika dilihat dari pengertian premis merupakan satu kalimat berisi opini penulis yang mengungkapkan cerita itu tentang apa, dipakai oleh penulis untuk menjaga cerita tetap pada jalurnya (mengandung protagonis (karakter), konflik, dan resolusi). Maka, LK yang dibuat kelompok 5, premis yang dibuat kurang mengandung unsur-unsur tersebut. Seperti pada konflik yang kurang jelas dan resolusi yang tidak tergambarkan. Logline merupakan satu kalimat yang menjelaskan premis, dipakai untuk menarik perhatian pembaca, berisi unsur genre, protagonis, konflik, dan resolusi. Pada bagian logline, unsur genre cukup tergambarkan dengan mengemukakan protagonis tokoh yang merupakan murid SD (tidak disebutkan usia), sedang bersemangat mengikuti lomba permainan tradisional (tidak disebutkan dengan jelas permainan apa). Unsur protagonis pun kurang tergambarkan dengan jelas.

c. Lembar Gagasan

Lembar kerja kelompok 5 mengenai gagasan cerita anak, diperoleh data berupa alternatif judul, tema cerita, tokoh utama (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik; objektif tokoh; motivasi tokoh; hambatan tokoh), tokoh pendamping (nama, usia, wujud; fisik unik; internal unik; eksternal unik), alur (awal, tengah, akhir), waktu kejadian, dan riset yang harus dilakukan. Kelompok 5 menyajikan tiga judul yaitu *"Laskar Permainan Tradisional"*, *"Jejak Menuju Festival"*, dan *"Jejak Batu Salwa"*. Penyajian lembar gagasan menggunakan bahasa Indonesia. Dengan tokoh utama bernama Salwa berusia 9 tahun, dan tokoh pendamping yaitu Bu Fiony, tetapi tidak tergambarkan secara khusus dan jelas pada lembar gagasan. Alur yang digunakan merupakan alur maju. Waktu digambarkan pada tiap harinya sampai pada hari peringatan kemerdekaan RI, dijelaskan pula waktu sore hari pada satu keterangan waktu kejadian, dengan menjelaskan riset yang harus dilakukan mengenai permainan tradisional, lokasi pedesaan Sunda, kemerdekaan, dan karakter siswa SD. Berdasarkan lembar gagasan ini, kelompok 5 belum menggambarkan dengan terstruktur ide atau gagasan cerita anak yang akan dibuat. Gagasan yang disajikan masih bersifat umum dan terkesan hanya berupa jawaban yang terpola belum terolah dan terdeskripsikan dengan baik.

d. Lembar Naskah

Lembar naskah cerita anak yang disusun kelompok 5 dalam bentuk bahasa Indonesia. Di dalamnya merupakan pengembangan dari lembar gagasan dalam bentuk lengkap berupa papan cerita lengkap. Judul cerita yang dipilih adalah Laskar Permainan Tradisional, tetapi ada satu anggota kelompok yang mengunggah dengan judul yang berbeda, yaitu Genderang Kebebasan. Tokoh pendamping yang dikembangkan pun berbeda dengan lembar gagasan, karena dalam cerita muncul tokoh lainnya dengan jumlah tokoh yang cukup banyak (5 tokoh). Pada tabel papan cerita, hanya terdapat 7 halaman cerita yang berisi teks dan deskripsi ilustrasi. Meskipun disertai pelengkap seperti *Tahukah Kamu?*, *kosakata baru*, *profil penulis*, dan *blurb*, jumlah halaman tidak atau kurang sesuai dengan aturan perjenjangan B3, yaitu 24 - 32 halaman (yang juga ditentukan bersama dalam

pelatihan). Selain itu, gagasan tidak berkembang dengan baik dan jelas. Alur tidak tersampaikan dengan baik, konflik tidak jelas, permainan tradisional dan lomba apa yang sedang dilakukan juga tidak tergambar dengan jelas.

e. Hasil Akhir Buku Audio

Lembar kerja yang mendeskripsikan proses pembuatan cerita anak, kemudian dikembangkan atau dialihwahanakan ke dalam buku audio menggunakan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (artificial intelligence), yaitu menggunakan Gemini. Dalam buku audio, cerita anak telah dibuat menjadi versi tiga bahasa sekaligus dengan pengilustrasian yang sesuai cerita. Belum ditemukan tautan hasil buku audio kelompok 5, dikarenakan pada lembar gagasan pun dirasakan pengembangan cerita belum tuntas, sehingga perlu dilakukan revisi pada lembar naskah untuk dapat diunggah atau dialihwahanakan ke dalam buku audio. Selain pengilustrasian, penggunaan aplikasi Gemini ini pun, menyajikan pengisian suara untuk teks naskah cerita yang dimuat.

Hasil Kuesioner Pelatihan Penguatan Literasi Budaya Sunda melalui Penulisan Buku Audio Multibahasa, dapat digambarkan bahwa pelatihan yang bertujuan untuk memberdayakan peserta dalam menciptakan buku audio multibahasa (Sunda, Indonesia, Inggris) yang dapat melestarikan budaya lokal sekaligus relevan dengan dunia modern. Sebanyak 19 dari 21 orang peserta (90.5% responden) memberikan umpan balik, yang menggambarkan secara jelas dampak, persepsi, dan harapan mereka. Perolehan data tersebut, dideskripsikan sebagai berikut.

Pemahaman Penulisan Cerita Anak

Mayoritas peserta (94,7%) menyatakan paham tentang elemen penting penulisan cerita anak yang efektif dan menarik, sementara 5,3% sangat paham. Ini menunjukkan pelatihan berhasil menyampaikan materi inti terkait teknik penulisan anak yang tepat.

Unsur Budaya Lokal

Sebanyak 73,7% peserta menganggap sangat penting memasukkan unsur budaya lokal dalam cerita anak, dan 26,3% menganggap penting. Hal ini memperkuat argumen bahwa identitas budaya seperti budaya Sunda perlu dimasukkan dalam konten edukatif untuk memperkuat akar budaya anak.

Penguasaan Bahasa Inggris bagi Siswa SD

Sebagian besar peserta (83,9%) setuju bahwa penguasaan bahasa Inggris sangat bermanfaat bagi siswa SD, sedangkan 5,3% tidak setuju. Pernyataan ini mendukung integrasi bahasa internasional dalam pembelajaran sejak dini sebagai bekal menghadapi dunia global.

Kemampuan Bahasa Daerah Siswa SD

Sebanyak 89,5% responden melihat kemampuan bahasa daerah siswa SD saat ini masih kurang (26,3% sangat setuju, 63,2% setuju). Ini menjadi indikator penting perlunya perhatian dan penguatan bahasa daerah melalui pendidikan dan literasi budaya.

Peran Teknologi dalam Penerjemahan dan Adaptasi Buku

Hampir seluruh peserta (100%) menganggap teknologi, seperti AI dan perangkat lunak penerjemahan, sangat penting (78,9%) hingga penting (21,1%). Ini mencerminkan

keberterimaan teknologi sebagai alat bantu efektif dalam pengembangan literasi multibahasa.

Teknik Penerjemahan yang Efektif

Peserta menyebutkan berbagai teknik penerjemahan yang mereka anggap efektif seperti literal translation, teknik modulasi, idiomatic translation, adaptasi, word to word, dan teknik semantik. Ini menunjukkan kesadaran mereka akan kompleksitas penerjemahan cerita anak yang harus sesuai konteks budaya dan bahasa.

Penggunaan Buku Audio

Dari 19 responden, 11 pernah menggunakan atau mendengarkan buku audio, sementara 8 belum pernah. Ini menunjukkan ada ruang untuk pengenalan lebih luas mengenai media audio dalam literasi anak.

Manfaat Pelatihan bagi Peserta

Peserta merasa sangat bermanfaat karena pelatihan menambah wawasan teknologi, teknik kepenulisan multibahasa, dan kesadaran akan budaya serta pentingnya bahasa Inggris. Pelatihan juga mendorong perhatian pada literasi budaya dan nasional, menjadi modal untuk pengembangan materi cerita anak.

Manfaat Buku Audio dalam Proses Belajar

Manfaat buku audio menurut peserta termasuk memudahkan pemahaman isi cerita, menarik minat baca, meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan fokus. Ini menegaskan efektivitas buku audio sebagai media pembelajaran dual fungsi (edukasi dan hiburan).

Harapan Peserta Setelah Pelatihan

Peserta berharap ilmu yang didapat dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran, terutama produksi cerita anak audio/digital. Mereka menginginkan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas guru serta mendorong literasi siswa yang lebih luas dan bermakna. Berdasarkan hasil analisis, hal ini menunjukkan bahwa terdapat keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan literasi budaya Sunda melalui media buku audio multibahasa, serta pemahaman luas peserta terkait manfaat teknologi dan bahasa bagi pembelajaran anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan dibahas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penulisan buku cerita audio tiga bahasa berbasis budaya Sunda ini dapat dipahami dengan baik oleh sasaran pelatihan sebanyak 21 guru di PGRI kecamatan Cugenang. Akan tetapi, terdapat beberapa kesalahan persepsi dalam pengerjaan LK, seperti LK PLS. LK tersebut ditujukan untuk menuangkan ide atau gagasan calon cerita dalam bentuk premis, logline, dan sinopsis, tetapi jadi menganalisis cerita anak yang dibaca. 2 kelompok tidak menyelesaikan tugas hasil akhir, yaitu kelompok 4 (bukan berbentuk buku audio) dan kelompok 5 (tidak menyelesaikan). Satu kelompok tidak lengkap penyelesaian LK naskah dan gagasan, yaitu kelompok 5.

Ucapan Terima Kasih

Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan melalui Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.

Referensi

- Adawiyah, A., Maryam, S., Hasanah, A., Sukaesih, Robuna, A., Ainunnisa, D., & Ramadhan, M. R. S. (2024). Inovasi Gerakan Literasi Sekolah Melalui Pembelajaran Literasi Berbasis Cerita Anak Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 321–330.
- Dinas Arsip dan Perpustakaan. (2025). *Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat di Kabupaten Cianjur*. <https://opendata.cianjurkab.go.id/dataset/indeks-pembangunan-literasi-masyarakat-di-kabupaten-cianjur>
- Halimah, H., Salsabila, V. A., & Kurniawati, N. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Pendidikan Agama Islam di Era Milenial. *Indonesian Journal of Community Services*, 3(2), 161. <https://doi.org/10.30659/ijocs.3.2.161-173>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Daftar Satuan Pendidikan (Sekolah) DIKDAS Per Kec. Cugenang*. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/dikdas/020721/3/jf/5/all>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 3(1), 3. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2021). Memadukan Inovasi Dan Kearifan Lokal Dalam Pengajaran Literasi Pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi. *Journal of Empowerment*, 2(1), 125. <https://doi.org/10.35194/je.v2i1.1229>
- Kurniawati, W. (2020). *Pemertahanan Bahasa Sunda di Kota Cianjur (Penelitian Etnografi)* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/10078/1/COVER.pdf.pdf>
- Kania, N., Angraini, L. M., Hariri, D. D., Wibawa, F. S., & Mahmudah, H. (2025). *Peningkatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pembuatan E- Module Interaktif Berbasis Aplikasi Book Creator Di PKBM Hati Nurani Bangsa*. 184–197.
- Kustitik, Sutirman, Yuliansah, Dwihartanti, M., & Suyanto, U. Y. (2025). *Meningkatkan Kompetensi Dosen IPDC Timor Leste : Optimalisasi Artificial Intelligence untuk Penilaian Pembelajaran*. 4, 228–238.
- Ningsih, E. M. (2022). Supervisi Kolaborasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiobook. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(1), 171–181. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/15>
- Septian, A., Adawiyah, A., Hasanah, A., Jusniani, N., Khaerunisa, T. A., Nisa, D. Z., Yuana, D., Adetia, E., Mustopa, F. F., Tyas, M. D., Palwa, N., Fauzyah, R., Devi, D., & Ahmad, Z. (2023). Implementasi Dukungan Psikososial, Literasi dan Numerasi untuk Siswa Korban Gempa Bumi di Kabupaten Cianjur. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 51–59. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1742>
- Septian, A., Inayah, S., Adawiyah, A., Hasanah, A., Maolida, E. H., & Saepulloh, A. (2023). Program Relawan Mengajar Pasca Gempa Bumi Kabupaten Cianjur Pada Bidang Literasi dan Numerasi.pdf. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 2(2), 77–85.
- Sugiharto, R., & Susanto, R. (2024). *Penggunaan audio book dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca dongeng pada siswa di sekolah dasar*. 5(1), 70–79.