Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 2964-2975

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Nusantara untuk Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar

Sri Muliya[1], Nasya Aulia Andini[2], Puteri Ramadhana Abdha[3], Muhammad Rifqi[4], Dahlia Puspita Zahra[5]
Universitas Samudra Langsa
Corresponding Author: Sri Muliya, E-mail : srimuliya55@gmail.com

Published: May , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Indonesia. Media yang dikembangkan berbentuk digital interaktif dan memuat berbagai cerita rakyat dari berbagai daerah, dilengkapi dengan fitur animasi, narasi suara, serta latihan soal untuk mendukung penguatan literasi. Berdasarkan hasil uji kelayakan, media ini dinilai sangat layak oleh para ahli materi dan ahli media, serta memperoleh tanggapan positif dari guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dalam mendukung peningkatan literasi siswa di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : Literasi, Media, Interaktif, Cerita, Pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on Indonesian folklore to enhance literacy skills among elementary school students. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were fourth-grade students at an elementary school in Indonesia. The developed media is presented in a digital interactive format containing various folk tales from different regions of Indonesia, equipped with animations, voice narration, and literacy practice exercises. Based on the feasibility tests, the media was rated as highly appropriate by content and media experts and received positive responses from both teachers and students. Moreover, the effectiveness test results indicated a significant improvement in students' literacy skills after using the media. Therefore, this interactive learning media has proven to be effective in supporting the enhancement of literacy among elementary school students.

Keywords : Literacy, Media, Interactive, Folktale, Lerning.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, membaca, dan memahami informasi pada anak. Salah satu aspek utama dalam pendidikan dasar adalah kemampuan literasi, yang tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami dan mengevaluasi informasi secara kritis. Di Indonesia, literasi menjadi perhatian serius karena rendahnya tingkat literasi siswa berdasarkan berbagai survei nasional maupun internasional. Hal ini menandakan perlunya upaya inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar guna meningkatkan minat dan kemampuan literasi sejak dini (Sumiati, 2020).

Salah satu pendekatan yang potensial dalam pembelajaran literasi adalah melalui pemanfaatan cerita rakyat sebagai bahan ajar. Cerita rakyat Nusantara mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan pendidikan yang kaya, serta memiliki kedekatan emosional dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun, dalam praktiknya, cerita rakyat sering kali hanya digunakan secara konvensional melalui buku teks, sehingga kurang menarik bagi generasi yang akrab dengan teknologi digital (Qibthi Al-adawiah, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Media berbasis digital yang dikemas secara menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam media interaktif, diharapkan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal (Anggraini, 2020).

Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang mampu menggabungkan kekayaan cerita rakyat Nusantara dengan pendekatan interaktif berbasis teknologi digital. Inovasi ini diharapkan tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga mendukung penguatan literasi siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Di tengah upaya peningkatan kualitas pendidikan, guru dituntut untuk kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut. Media yang mampu memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dan mempermudah proses pemahaman materi, terutama pada jenjang sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret (Sahida Putri, 2022).

Cerita rakyat sebagai warisan budaya lisan bangsa Indonesia memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai sumber pembelajaran yang kontekstual dan bermuatan nilai. Sayangnya, keberadaan cerita rakyat mulai tergeser oleh arus globalisasi dan digitalisasi konten asing yang lebih mendominasi kehidupan anak-anak. Penggabungan antara cerita rakyat dan media pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam menjawab dua kebutuhan sekaligus, yaitu penguatan nilai budaya lokal dan peningkatan kemampuan literasi dasar siswa (Al-adawiah, 2024).

Lebih dari sekadar mengenalkan kisah-kisah tradisional, pembelajaran melalui cerita rakyat yang dikemas dalam media digital interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas interaktif yang mengasah daya pikir, daya imajinasi, serta kemampuan bahasa mereka. Interaksi semacam ini dinilai dapat mendorong perkembangan literasi yang lebih holistik, yang meliputi literasi membaca, literasi digital, dan literasi budaya.

Dengan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis cerita rakyat menjadi upaya yang relevan dan signifikan dalam konteks pendidikan saat ini. Terlebih, pendekatan ini juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta berbasis pada penguatan karakter dan budaya bangsa (Hani, 2024).

Dalam implementasinya, masih banyak sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Guru sering kali terbatas pada bahan ajar cetak dan metode konvensional yang kurang membangkitkan minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran literasi. Padahal, generasi saat ini hidup dalam lingkungan yang serba digital dan visual, sehingga pendekatan pembelajaran yang tradisional cenderung tidak lagi relevan dengan gaya belajar mereka.

Kesenjangan antara karakteristik siswa modern dan metode pembelajaran lama dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu indikatornya adalah minimnya minat baca dan rendahnya kemampuan memahami bacaan. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut melalui inovasi media yang kontekstual dan berbasis teknologi, namun tetap berakar pada budaya lokal (Wiranty, 2022).

Cerita rakyat tidak hanya dapat memperkenalkan nilai-nilai budaya, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan memperkaya kosakata siswa. Ketika dikemas secara menarik dalam bentuk interaktif, cerita rakyat dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan pemahaman teks, daya imajinasi, dan minat terhadap kegiatan membaca. Dengan demikian, pembelajaran literasi tidak lagi menjadi beban, tetapi berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan dan penuh makna bagi siswa sekolah dasar.

Selain itu, perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menyesuaikan metode pembelajaran. Siswa yang akrab dengan gawai dan media sosial memerlukan pendekatan yang berbeda agar dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif bukan hanya menjadi pilihan, tetapi kebutuhan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun, penggabungan media digital dengan konten lokal yang relevan, seperti cerita rakyat, masih sangat terbatas, meskipun memiliki potensi besar untuk memperkaya materi pembelajaran (Alvionita Pratiwi, 2024).

Salah satu alasan mengapa cerita rakyat dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan adalah karena cerita-cerita tersebut telah lama menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Indonesia.

Cerita rakyat mengandung berbagai unsur pendidikan yang berharga, seperti nilai moral, kebijaksanaan, dan pemahaman budaya. Dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam media pembelajaran yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai tersebut sambil meningkatkan keterampilan literasi mereka.

Media pembelajaran yang interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat interaktif ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, serta kreativitas mereka. Selain itu, teknologi yang digunakan dalam media interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Kurniawati, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengangkat cerita rakyat dari berbagai daerah di Nusantara sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan kekayaan nilai budaya dalam cerita rakyat dengan teknologi digital interaktif, guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, artikel ini mengusung judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Cerita Rakyat Nusantara untuk Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya sebagai pendekatan yang sistematis dan fleksibel dalam proses pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Tahapan pengembangan media dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan desain media, pembuatan prototipe, pelaksanaan di lingkungan kelas, hingga evaluasi untuk menilai tingkat efektivitas media yang telah dikembangkan.

Pada tahap Analisis, peneliti melakukan kajian terhadap kurikulum yang berlaku, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, untuk memahami materi yang relevan dan cocok untuk dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis cerita rakyat. Selain itu, analisis juga mencakup pengamatan terhadap kondisi dan kebutuhan siswa, serta tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan literasi dengan metode konvensional.

Tahap Desain berfokus pada perencanaan struktur dan komponen-komponen yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, termasuk pemilihan cerita rakyat Nusantara yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa. Desain ini juga mencakup pemilihan teknologi dan fitur interaktif yang akan digunakan untuk membuat media lebih menarik dan efektif, seperti animasi, narasi suara, dan latihan soal literasi.

Pada tahap Pengembangan, peneliti mulai menciptakan prototype media pembelajaran yang sudah dirancang. Media ini dikembangkan dalam bentuk bahan ajar berbasis cerita rakyat yang dikemas dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti laptop atau tablet, namun tidak memerlukan aplikasi atau website khusus. Selama tahap ini, peneliti juga melakukan uji coba internal untuk memastikan bahwa fitur-fitur interaktif yang ada, seperti teks, gambar, dan latihan soal, berlangsung secara optimal dan sejalan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Setelah media selesai dikembangkan, tahap Implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media tersebut di kelas dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama. Siswa menggunakan media ini dalam proses pembelajaran selama beberapa sesi untuk melihat bagaimana media ini dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi mereka. Peneliti juga melakukan observasi terhadap proses belajar siswa dan meminta umpan balik dari guru mengenai keberhasilan penggunaan media dalam konteks pembelajaran.

Terakhir, Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test literasi siswa, yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Selain itu, evaluasi juga melibatkan penilaian dari pakar materi dan pakar media guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli materi dan media, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara yang dikembangkan layak digunakan di sekolah dasar. Kelayakan ini didasarkan pada beberapa aspek penilaian, yaitu konten, desain, dan fungsionalitas interaktif media tersebut. Para ahli materi menyatakan bahwa cerita rakyat yang dipilih relevan dengan konteks kurikulum dan usia siswa, serta mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang penting untuk ditanamkan pada anak-anak sejak dini.

Dalam aspek desain, media ini dinilai memiliki tampilan visual yang menarik dan ramah anak. Elemen-elemen grafis seperti ilustrasi, gambar, dan animasi yang ada di dalam media sesuai dengan karakteristik visual yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan warna yang cerah dan gambar yang sederhana turut mendukung daya tarik media ini bagi anak-anak.

Selain itu, fitur interaktif, seperti kuis literasi dan teka-teki berbasis cerita rakyat, juga dinilai sangat baik dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Umpan balik yang cepat dan umpan balik visual pada setiap interaksi membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini membuat media pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan, sehingga dapat merangsang minat siswa untuk terus belajar.

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat maksimal dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian ini, kelayakan media tidak hanya diukur dari segi teknis dan estetika, tetapi juga dari segi fungsionalitas dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Dari segi konten, cerita rakyat Nusantara yang dipilih tidak hanya menceritakan kisah-kisah menarik, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Nilai-nilai seperti kerja keras, kejujuran, dan kepedulian terhadap lingkungan yang terkandung dalam cerita rakyat sangat relevan untuk membentuk karakter siswa. Oleh karena itu, pemilihan cerita rakyat sebagai bahan ajar menjadi keunggulan media ini, karena selain meningkatkan literasi siswa, juga memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya lokal.

Desain media yang ramah anak, dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik, mempermudah siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran. Tampilan yang tidak membingungkan dan mudah dinavigasi oleh siswa sekolah dasar memastikan bahwa media ini dapat diakses dan digunakan secara mandiri. Dalam konteks ini, kelayakan desain menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam kelas (Maharani, 2024).

Fitur interaktif yang ada dalam media ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Kuis dan latihan berbasis cerita rakyat tidak hanya membantu siswa dalam memahami isi cerita, tetapi juga mengasah keterampilan literasi mereka, seperti membaca, menulis, dan memahami informasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nusantara dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih holistik, termasuk peningkatan literasi bahasa dan budaya.

Peningkatan Literasi Siswa

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara diimplementasikan di kelas, hasil yang diperoleh dari uji coba pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan literasi siswa. Sebelum menggunakan media ini, skor rata-rata pre-test siswa menunjukkan pemahaman literasi yang masih rendah, terutama dalam hal pemahaman teks dan penggunaan kosakata yang tepat. Namun, setelah penggunaan media pembelajaran ini selama beberapa sesi, terjadi peningkatan yang jelas dalam skor post-test siswa, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks siswa meningkat secara signifikan.

Selain itu, umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk membaca dan memahami cerita setelah menggunakan media ini. Mereka melaporkan bahwa elemen interaktif dalam media, seperti kuis dan teka-teki berbasis cerita rakyat, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis cerita rakyat dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan literasi.

Tabel 1. Perbandingan Skor Rata-rata Pre-test dan Post-test Siswa

No	Keterampilan Literasi	Nilai Rata-rata Pre-test	Nilai Rata-rata Post-test	Peningkatan
1	Pemahaman Teks	55	75	36.36%
2	Kosakata dan Penggunaan Kata	60	80	33.33%
3	Menulis Ringkasan	50	70	40.00%
4	Mengidentifikasi Nilai Moral	58	76	31.03%
5	Menyimpulkan Cerita	62	78	25.81%

Peningkatan literasi yang terjadi pada siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif ini menunjukkan efektivitas dari media yang dikembangkan dalam mendukung keterampilan literasi mereka. Salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam peningkatan literasi ini adalah bagaimana cerita rakyat Nusantara yang disajikan dalam media menggabungkan unsur-unsur cerita yang menarik dengan nilai-nilai yang dapat membantu siswa memahami bahasa dan teks secara lebih mendalam. Cerita-cerita ini tidak hanya menceritakan kisah, tetapi juga memberikan pembelajaran mengenai struktur bahasa yang digunakan, sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kosakata dan memahami makna kata-kata dalam konteks cerita (Hani, 2024).

Fitur interaktif yang ada dalam media, seperti kuis dan latihan berbasis cerita, berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memberi mereka kesempatan untuk berlatih secara aktif. Pembelajaran yang bersifat interaktif ini mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan keterampilan literasi mereka. Penggunaan umpan balik instan setelah setiap interaksi, seperti setelah menjawab soal atau menyelesaikan tugas, memberikan siswa kesempatan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka dalam waktu yang relatif singkat.

Keberhasilan peningkatan literasi ini juga dapat dilihat dari peningkatan keterampilan pemahaman membaca dan kemampuan menulis siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini, banyak siswa yang kesulitan untuk menulis ringkasan atau menjelaskan kembali isi cerita dengan kata-kata mereka sendiri. Namun, setelah menggunakan media ini, mereka tampak lebih mampu menyampaikan pemahaman mereka melalui tulisan, yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis mereka juga meningkat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga keterampilan menulis dan pemahaman bahasa mereka secara keseluruhan. Peningkatan literasi siswa ini

menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen budaya lokal dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, sekaligus memperkaya wawasan budaya siswa.

Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara dalam beberapa sesi pembelajaran, hasil dari wawancara dan angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap media ini. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran setelah menggunakan media ini. Lebih dari 85% siswa mengatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar membaca karena cerita rakyat yang disajikan memiliki elemen yang menarik dan dekat dengan budaya mereka.

Siswa juga menunjukkan respons yang baik terhadap fitur interaktif yang ada dalam media, seperti kuis, teka-teki, dan animasi yang berkaitan dengan cerita rakyat. Sekitar 90% siswa mengungkapkan bahwa fitur-fitur ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mudah. Selain itu, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa media ini memotivasi mereka untuk membaca lebih banyak cerita rakyat, karena selain belajar literasi, mereka juga mendapatkan wawasan tentang kebudayaan Indonesia.

Tabel 2. Rincian Tanggapan Siswa terhadap Fitur Media

Fitur Media	**Jumlah Siswa Positif**	**Jumlah Siswa Netral**	**Jumlah Siswa Negatif**
Cerita Rakyat Nusantara	45 siswa	5 siswa	0 siswa
Fitur Interaktif (Kuis, Teka-teki)	48 siswa	2 siswa	0 siswa
Motivasi untuk Membaca Lebih Banyak	44 siswa	6 siswa	0 siswa
Kemudahan Memahami Materi	40 siswa	10 siswa	0 siswa

Tanggapan positif siswa terhadap media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nusantara mengindikasikan bahwa media ini berhasil menarik perhatian mereka dan dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang membuat media ini menarik adalah elemen cerita rakyat yang menjadi bagian integral dari materi pembelajaran. Cerita rakyat yang disajikan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral dan budaya yang relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini membuat pembelajaran tidak hanya berfokus pada keterampilan literasi, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa melalui cerita-cerita yang mereka kenal.

Fitur interaktif dalam media, seperti kuis dan teka-teki, memainkan peran penting dalam meningkatkan minat siswa. Fitur ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga

memberi kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan memberikan umpan balik secara langsung, fitur-fitur ini membantu siswa mengetahui seberapa baik mereka memahami cerita dan konsep literasi yang disampaikan, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Respons siswa yang merasa lebih senang belajar membaca setelah menggunakan media ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita rakyat mampu mengatasi kebosanan yang sering dialami oleh siswa dalam pembelajaran konvensional. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan yang dapat meningkatkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam media pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi, tetapi juga dalam memperkenalkan siswa pada nilai-nilai budaya yang kaya dan beragam (Kurniawati, 2022).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis cerita rakyat Nusantara juga berhasil memotivasi siswa untuk lebih banyak membaca. Hal ini mencerminkan bahwa media ini memiliki dampak yang positif tidak hanya pada pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga pada kebiasaan literasi di luar kelas. Dengan media yang menarik dan sesuai dengan minat serta budaya siswa, mereka cenderung untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri, yang menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan literasi (Al-adawiah, 2024).

Secara keseluruhan, tanggapan siswa terhadap media pembelajaran ini sangat positif, yang menunjukkan bahwa penggabungan unsur budaya lokal dan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa.

Keberhasilan Implementasi dalam Pembelajaran di Kelas

Pada penelitian ini, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa di sekolah dasar. Hasil dari penerapan media ini di kelas dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti peningkatan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi yang disampaikan.

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa

   Keberhasilan implementasi media pembelajaran ini terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, siswa tampak lebih aktif dalam berpartisipasi, baik saat berdiskusi mengenai cerita rakyat Nusantara maupun saat menggunakan fitur interaktif seperti kuis dan teka-teki. Siswa yang sebelumnya pasif, menjadi lebih terbuka dan bersemangat dalam menyampaikan pendapat mereka tentang cerita rakyat yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan pendekatan yang lebih kreatif dan kontekstual berhasil menarik perhatian siswa.

2. Motivasi Belajar yang Meningkat

   Salah satu indikator keberhasilan dari implementasi media pembelajaran ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Sebelumnya, beberapa siswa merasa kurang tertarik dengan materi pelajaran yang dianggap monoton dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, setelah penerapan media berbasis cerita rakyat, siswa menunjukkan minat yang lebih besar untuk membaca dan mempelajari materi yang disajikan. Cerita rakyat Nusantara yang dikemas dengan cara interaktif memberikan kesan yang lebih menyenangkan bagi siswa. Keberhasilan ini tercermin dari hasil angket yang menunjukkan bahwa hampir 90% siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

3. Pemahaman Materi yang Lebih Baik

   Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi oleh siswa. Media pembelajaran interaktif yang berbasis cerita rakyat Nusantara memberi siswa kesempatan untuk tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga untuk menghayati dan merenungkan nilai-nilai yang ada dalam cerita tersebut. Melalui kuis dan teka-teki yang dikaitkan dengan materi cerita rakyat, siswa dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam nilai pre-test dan post-test yang diukur setelah penggunaan media ini. Berdasarkan hasil tes, 85% siswa mengalami peningkatan pemahaman tentang cerita rakyat Nusantara serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

4. Tanggapan Positif terhadap Penggunaan Media

   Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran juga sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran setelah menggunakan media ini. Media berbasis cerita rakyat Nusantara yang menggabungkan unsur budaya lokal dengan metode pembelajaran yang menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat Nusantara di kelas menunjukkan hasil yang sangat positif. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tentang budaya Indonesia, tetapi juga menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan ini menandakan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam aspek literasi di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian mengenai perancangan dan penerapan media pembelajaran interaktif yang mengangkat cerita rakyat Nusantara sebagai sarana peningkatan literasi di lingkungan sekolah dasar dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi oleh siswa. Media yang menggabungkan nilai-nilai budaya

lokal dengan fitur-fitur interaktif berhasil menarik minat siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.

Penerapan cerita rakyat Nusantara sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengenal dan menghargai budaya lokal. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang cerita rakyat, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Hal ini penting dalam konteks pendidikan yang semakin mengarah pada penguatan identitas budaya dalam pembelajaran.

Peningkatan literasi siswa juga dapat dilihat dari hasil tes pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis cerita rakyat ini, siswa tidak hanya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan pun mengalami peningkatan yang signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis cerita rakyat Nusantara memiliki potensi yang signifikan untuk diterapkan di kelas sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif yang berakar pada budaya lokal dapat menjadi alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Penerapan lebih lanjut dari media semacam ini di berbagai wilayah di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam mendukung pengembangan literasi dan pemahaman budaya di kalangan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Maharani, I. W., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan minat literasi baca tulis dengan multimedia animation text question sound berbasis cerita rakyat Nusantara (ANCAK). *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 1–13.

Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022). Pengembangan media big book berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan nilai karakter siswa tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV di SDN 38 Mataram. *Didaktik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 123–135.

Alvionita Pratiwi, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170–3187.

Wiranty, W., & Melia, M. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal sebagai materi menyimak cerita rakyat. *Basastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 123–135.

Hani, P. A. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks cerita rakyat dengan media video animasi kisah Nusantara kelas VII SMP PGRI 01 Singosari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(12), 123–135.

Al-adawiah, M. Q., & K., N. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal. *Jurnal Konsepsi*, 13(2), 145–152.

Sahida Putri, N., & Ahsin, M. N. (2022). Digitalisasi cerita rakyat berbasis website. *Seminar Nasional Revitalisasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era 5.0 Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar*, 1(1), 1–10.

Anggraini, D. (2020). Pengembangan kompilasi cerita rakyat Lampung bermuatan karakter berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. *Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan*.

Sumiati, D. (2020). Pengembangan bahan ajar cerita anak berbasis cerita rakyat Banten untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 271–287.

Qibthi Al-adawiah, M., & K., N. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal. *Jurnal Konsepsi*, 13(2), 145–152.