

# MENINGKATKAN MINAT LITERASI BACA TULIS DENGAN MULTIMEDIA *ANIMATION TEXT QUESTION SOUND* BERBASIS CERITA RAKYAT NUSANTARA (ANCAK)

L.P.S. Maharani<sup>1</sup>, I.W. Lasmawan<sup>2</sup>, I.G. Margunayasa<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Dasar  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [setya.maharani@undiksha.ac.id](mailto:setya.maharani@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [wayan.lasmawan@undiksha.ac.id](mailto:wayan.lasmawan@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[igede.margunayasa@undiksha.ac.id](mailto:igede.margunayasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Minat literasi baca tulis yang rendah menyebabkan rendahnya ranking Indonesia dalam hal literasi. Hal ini disebabkan kurangnya media literasi yang memadai dan inovasi guru dalam memerhatikan kemampuan literasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia berbasis cerita rakyat Nusantara yang valid, praktis dan efektif meningkatkan minat literasi baca tulis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data penelitian dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, *rating scale*, dan angket. Data diperoleh dengan memberikan *pretest dan posttest* pada subjek. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 8 Banjar Anyar yang berjumlah 32 siswa. Data utama dianalisis dengan metode persentase dan *paired sample t-test*. Desain penelitian ini adalah *one group pretest posttest*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) cerita rakyat nusantara yang dikemas menjadi sebuah multimedia digital untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa di kelas III sekolah dasar diproses dengan menggabungkan beberapa objek, seperti gambar, teks, video, grafik, dan musik yang dikemas menjadi sebuah multimedia berupa video, (2) Tingkat validitas isi multimedia berbasis cerita rakyat mendapat hasil rata-rata 96% sehingga dinyatakan validitas isi sangat tinggi. (3) Hasil analisis kepraktisan respons guru dan respons siswa mendapat skor rata-rata 95% sehingga dinyatakan validitas sangat baik, (4) Hasil analisis efektivitas multimedia berbasis cerita rakyat memperoleh hasil  $0,00 < 0,05$ , artinya produk signifikan terhadap peningkatan minat literasi baca tulis siswa kelas III SD Negeri 8 Banjar Anyar setelah belajar menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat.

**Kata Kunci:** Animation; Minat Literasi; Multimedia; Pengembangan

## Abstract

*Low interest in reading and writing literacy causes Indonesia's low ranking in terms of literacy. This is due to the lack of adequate literacy media and teacher innovation in paying attention to students' literacy abilities. The aim of this research is to develop multimedia based on Indonesian folklore that is valid, practical and effective in increasing students' literacy interest in reading and writing. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Research data was collected using observation, interviews, documentation, rating scale and questionnaire methods. Data was obtained by giving a pretest and posttest on Subjects. The research subjects were 32 students in class III of SD Negeri 8 Banjar Anyar. The main data were analyzed using the percentage method and paired sample t-test. The design of this research was one group pretest posttest. The results of this research development were in the form of (1) folklore archipelago which is packaged into digital multimedia to increase students' literacy interest in reading and writing in class III elementary school, processed by combining several objects, such as images, text, video, graphics and music which are packaged into multimedia in the form of video, (2) Level of content validity folklore-based multimedia obtained an average result of 96% so that the content validity was stated to be very high. (3) The results of the analysis of the practicality of teacher responses and student responses received an average score of 95% so that validity was declared very good, (4) The results of the analysis of the effectiveness of folklore-based multimedia obtained a result of  $0.00 < 0.05$ , meaning the product was significant in*

*increasing interest reading and writing literacy of class III students at SD Negeri 8 Banjar Anyar after learning to use folklore-based multimedia.*

**Keywords:** *Animation, Literacy Interest; Multimedia; Development*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Sujana, 2019). Teknologi berperan penting dalam meningkatkan perubahan di segala aspek kehidupan manusia dan juga memengaruhi bagaimana manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam melakukan aktivitas (Aditama et al., 2021). Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut merupakan hal yang mutlak diupayakan guna mempersiapkan siswa menjadi generasi yang tangguh dalam menghadapi persaingan di era global (Sari & Harjono, 2021). Kompetensi tersebut harus dikembangkan mulai dari pendidikan dasar. Salah satu kompetensi yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar yaitu keterampilan literasi (Puspita & Purwo, 2019). Literasi merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Literasi dikatakan penting karena literasi memiliki tujuan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif di sekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan (Prasetyo, 2020).

Kemampuan literasi dalam pembelajaran merupakan langkah awal yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yang produktif dikarenakan dengan kemampuan literasi yang baik siswa memiliki daya serap yang baik terhadap informasi yang diperolehnya sehingga dapat menghasilkan gagasan-gagasan dan karya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran apresiasi sastra anak harus dirancang dan dilaksanakan dengan mengintegrasikan keterampilan literasi dan menggunakan bahan ajar yang mampu melatih siswa untuk terampil dalam membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan memilah informasi. Era literasi menggambarkan kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan berak-tualisasi yang dinyatakan secara lisan tertulis, dan literasi juga berkenaan dengan huruf (Puspita & Purwo, 2019). Literasi tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Pada awal munculnya literasi dikenal sebagai kemampuan membaca, namun seiring berjalannya waktu literasi mengalami perluasan makna. Dalam perkembangannya, literasi dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan yang lain. Hal ini tertera dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi (Akbar, 2017).

Melakukan suatu perubahan untuk siswa, lebih baik dimulai dari jenjang sekolah dasar. Tahap operasi konkret adalah tahapan kognitif siswa SD terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem ab-strak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata (Marinda, 2020). Anak sudah memahami dan melaksanakan perintah dalam beberapa tahap. Sering kali juga anak meminta untuk diulangkan perintah lainnya yang belum dimengerti. Anak telah mampu membaca dan memahami isi bacaan. Anak telah mampu menulis dan mengirim surat secara deskriptif, mendetail dan imajinatif. Anak kembali melakukan pengulangan terhadap kosakata populer dan kotor. Anak juga sudah mampu memuji dan melakukan kritikan kepada orang lain. Pada masa ini anak sudah mampu menyesuaikan tulisan dengan aturan tata kalimat. Anak pada masa ini juga tertarik dengan bahasa kode atau bahasa rahasia. Selain itu anak juga sudah mampu berkomunikasi dengan orang dewasa secara lancar. Orang tua dan guru hendaknya memiliki pengetahuan dalam usaha memaksimalkan aspek perkembangan anak. Jika setiap

aspek dapat berjalan dengan baik, maka anak akan mampu menjalankan tugas perkembangannya dengan baik pula (Khaulani et al., 2020).

Usaha dalam memaksimalkan aspek perkembangan anak sekolah dasar dapat dilakukan melalui belajar dengan menyenangkan dan selalu menerapkan kegiatan membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis sejak dini sangatlah penting, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca serta menulis. Dasar yang paling utama adalah menstimulasi agar anak memiliki kematangan dan kesiapan untuk membaca dan menulis (Azizah & Eliza, 2021). Salah satu di antara enam literasi dasar yang perlu dikuasai peserta didik tingkat dasar adalah literasi baca-tulis, karena merupakan salah satu materi dan ilmu terapan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang peserta didik tingkat dasar (Nurcholis & Istiningsih, 2021). Literasi membaca dan menulis sudah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Gerakan membaca dan menulis merupakan gerakan yang menjadi satu kesatuan. Meniadakan yang satu akan terjadi kepincangan (Mutji & Suoth, 2021).

Mengingat pentingnya dilakukan kegiatan literasi baca tulis di sekolah dasar, sehingga mengharuskan siswa untuk membaca dan menulis apa saja, di mana saja, selama 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Kenyataan tersebut membuat siswa bosan karena terus dihadapkan dengan buku, sehingga membuat guru sangat sulit meningkatkan minat literasi membaca dan menulis siswa. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil-hasil penelitian, seperti adanya masalah (1) hasil survey dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) mendapat hasil bahwa kemampuan membaca rendah dibandingkan dengan negara lain, pada tahun 2000 Indonesia mendapat skor 371 dan mengalami peningkatan pada tahun 2003 dengan skor 382. Pada tahun 2006 skor 393 dan menjadi 402 pada tahun 2009, selanjutnya menurun pada tahun 2012 menjadi 396. Kemudian di tahun 2015 mendapat skor 297 dan terakhir survey di tahun 2018 mendapat skor 371 yang merupakan skor paling rendah. Kondisi ini menjadi indikator bahwa rendahnya minat membaca siswa (Sukma, 2021), (2) tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dalam laporan studi IAEA (*International Achivement Education Assocation*) di Asia Timur, (3) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan mewajibkan siswa untuk membaca buku di rumah, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk melakukannya, sehingga 98% siswa tidak bisa menulis kembali apa yang telah dibaca, (4) 50% siswa tidak bisa mengarang suatu cerita/pengalaman, karena rendahnya kemampuan membaca dan menulis (Indriyani et al., 2019; Kharizmi, 2015; Prasetyo, 2020), (5) *feedback* siswa saat menanggapi bacaan yang telah dibacakan oleh guru belum ada (Astuti, 2022).

Data tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Banjar Anyar. Permasalahan yang muncul yaitu (1) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit, yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya, (2) hanya 10% siswa aktif dalam satu kelas, saat kegiatan literasi baca tulis, (3) *feedback* siswa saat menanggapi bacaan yang telah diarahkan oleh guru belum ada, (4) belum ada multimedia berbasis cerita rakyat nusantara untuk meningkatkan minat literasi baca tulis. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, bisa disebut multimedia (Hartati, 2016). Namun multimedia yang berisi *Question* berbasis cerita rakyat nusantara untuk meningkatkan minat literasi baca-tulis siswa, belum dikembangkan. Salah satu dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu multimedia interaktif (Oktafiani et al., 2020). Para guru sekarang ini dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Aditama et al., 2021). Keberadaan teknologi tentu diharapkan dapat meningkatkan minat belajar terutama minat literasi. Minat belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, minat merupakan dorongan dari dalam diri anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah atau menambah pengetahuan dan pengalaman (Nasution, 2020).

Minat literasi merupakan hal yang penting untuk mewujudkan siswa Indonesia yang literat. Media visual sangat penting dibelajarkan kepada siswa dengan fungsi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan pada materi yang telah dibelajarkan

oleh guru. Multimedia sebagai salah satu media visual diharapkan mampu meningkatkan minat literasi siswa terutama literasi baca tulis. Literasi baca tulis penting untuk dikembangkan karena keterampilan membaca merupakan keterampilan utama untuk mencapai keterampilan lainnya (Maryono et al., 2021). Membaca dan menulis merupakan literasi yang dikenal paling awal dalam sejarah peradaban manusia. Keduanya tergolong literasi fungsional dan berguna besar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan baca-tulis, seseorang dapat membantu seseorang menjalani hidupnya dengan kualitas yang lebih baik. Terlebih lagi di era yang semakin modern yang ditandai dengan persaingan yang ketat dan pergerakan yang cepat. Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar wajib yang dimiliki setiap individu. Informasi di zaman era digital saat ini mudah diperoleh. Literasi baca tulis individu yang baik diharapkan mampu menganalisis dengan bijak informasi tersebut. Literasi baca tulis individu yang baik, tidak mudah terpengaruh dengan kondisi yang belum tentu kebenarannya.

Minat membaca tidak lahir begitu saja pada diri seseorang, tetapi minat baca harus dibina sejak dini. Menumbuhkan minat baca siswa lebih baik dilakukan pada saat usia dini. Teknologi digital dapat menjadi jembatan untuk peningkatan literasi siswa (Hendaryan et al., 2022.; Indrawati, 2020). Selain itu, salah satu metode peningkatan literasi pada anak-anak adalah metode bercerita (Nurbaeti et al., 2022). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia dengan metode cerita dapat menjadi solusi bagi keterbatasan guru dalam mempersiapkan pembelajaran bermuatan literasi. Cerita rakyat bisa dapat membantu pembiasaan siswa dalam melaksanakan kegiatan literasi membaca di sekolah (Rasyidi et al., 2023). Pengaruh dongeng ataupun folktales legenda serta cerita rakyat terhadap anak-anak sudah tidak diragukan lagi, semuanya itu merupakan sarana yang baik dan efektif untuk memberikan suatu pendidikan yang memiliki nilai-nilai terhadap anak, karena tokoh-tokoh yang di dalam buku cerita tersebut dapat memberikan teladan bagi anak-anak ketika membacanya. Sifat dan karakter anak kecenderungan meniru apa yang dilihat, dibaca. Sayangnya, dalam pelaksanaannya di lapangan masih sangat minim dijumpai multimedia terutama di jenjang sekolah dasar. Bahkan tidak jarang, pembelajaran yang minim kesiapan dan ketersediaan media berimplikasi pada rendahnya motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

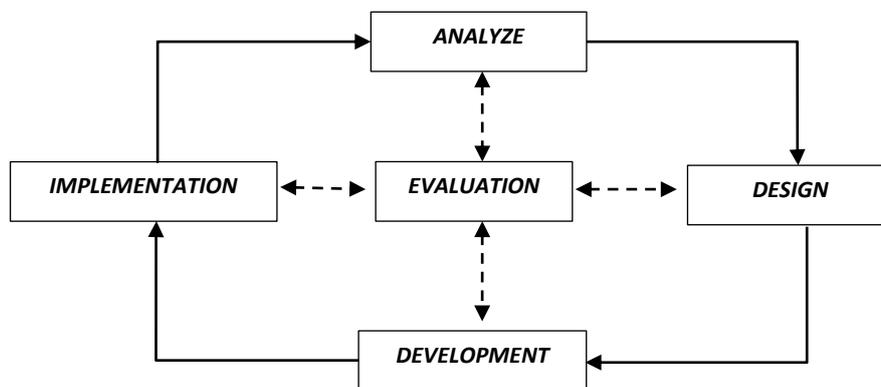
Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara sebagai media belajar yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan minat literasi baca tulis siswa. Multimedia berbasis cerita rakyat akan memfasilitasi siswa untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan minat literasi baca tulis, dan memberi pengetahuan tentang budaya Indonesia. Judul penelitian ini adalah "Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Siswa Kelas III SD dengan Multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara".

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development*. Penelitian *research and development* merupakan suatu proses, tahapan, atau langkah-langkah dalam mengembangkan serta menyempurnakan suatu produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan dan diuji keefektifannya (Muqdamien et al., 2021). Selain itu penelitian *research and development* diharapkan menghasilkan inovasi baru dalam suatu produk yang telah ada, sehingga tercipta produk dengan keterbaruan yang lebih menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jenis data dalam penelitian ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari *rating scale* validasi ahli, *rating scale* respons siswa, *rating scale* respons guru, dan data uji efektivitas. Data kualitatif diperoleh dari analisis kebutuhan, masukan, dan saran dari ahli.

Rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Budoya et al., 2019). Model ADDIE merupakan prosedur pengembangan suatu produk yang dapat digunakan di mana saja dan menghasilkan barang atau jasa (Branch & Stefaniak, 2019). Model ini digunakan karena merupakan model yang diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam

pembelajaran, seperti konsep pengembangan sebuah desain produk pembelajaran, selain itu prosesnya bersifat interaktif antara siswa dengan guru, beserta lingkungannya (F. Hidayat & Nizar, 2021). Selain itu, model ADDIE merupakan panduan umum pembuatan suatu produk secara bertahap untuk menghasilkan desain yang efektif dan dapat digunakan secara online maupun offline (Alodwan & Almosa, 2018). Ada lima tahapan penggunaan model ADDIE yaitu (1) *analyze* atau analisis, (2) *design* atau perancangan, (3) *development* atau pengembangan, (4) *implementation* atau implementasi, (5) *evaluation* atau evaluasi (Yeh & Tseng, 2019). Skema model ADDIE yang dibuat oleh Branch pada Gambar berikut.



Gambar 1. Skema Model ADDIE oleh Branch

Pada tahap uji coba produk, variabel terikat yang diukur adalah minat literasi baca dan tulis siswa di kelas III SD Negeri 8 Banjar Anyar yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan diawali dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui hasil awal, setelah itu diberikan perlakuan yaitu *Low interest in reading and writing literacy causes Indonesia's low ranking in terms of literacy. This is due to the lack of adequate literacy media and teacher innovation in paying attention to students' literacy abilities.* The aim of this research is to develop multimedia based on Indonesian folklore that is valid, practical and effective in increasing students' literacy interest in reading and writing. This type of research is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Research data was collected using observation, interviews, documentation, rating scale and questionnaire methods. Data was obtained by giving a *pretest* and *posttest* on Subjects. The research subjects were 32 students in class III of SD Negeri 8 Banjar Anyar. The main data were analyzed using the percentage method and paired sample t-test. The design of this research was one group *pretest posttest*. The results of this research development were in the form of (1) folklore archipelago which is packaged into digital multimedia to increase students' literacy interest in reading and writing in class III elementary school, processed by combining several objects, such as images, text, video, graphics and music which are packaged into multimedia in the form of video, (2) Level of content validity folklore-based multimedia obtained an average result of 96% so that the content validity was stated to be very high. (3) The results of the analysis of the practicality of teacher responses and student responses received an average score of 95% so that validity was declared very good, (4) The results of the analysis of the effectiveness of folklore-based multimedia obtained a result of  $0.00 < 0.05$ , meaning the product was significant in increasing interest reading and writing literacy of class III students at SD Negeri 8 Banjar Anyar after learning to use folklore-based multimedia., kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir. Desain yang digunakan adalah desain *One-Group Pretest-Posttest*. Analisis data menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Rata-rata yang didapat dari hasil uji validitas oleh respons ahli dan praktisi, kemudian dikonversikan dengan menggunakan skala konversi skala lima PAP. Analisis efektivitas media dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *paired sample t-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Rancang Bangun Multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara

Multimedia berbasis cerita rakyat nusantara dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 8 Banjar Anyar tahun Pelajaran 2023/2024. Beberapa kebaruaran dari multimedia ini yaitu memadukan cerita rakyat nusantara yang terintegrasi dengan materi muatan Bahasa Indonesia, tema 2, subtema 1, pembelajaran. Multimedia ini disajikan berupa video animasi tanpa narasi suara seperti dialog antara beberapa tokoh. Multimedia diproses dengan menggabungkan beberapa objek, seperti gambar, teks, grafik, dan musik yang dikemas menjadi sebuah video animasi tanpa narasi suara seperti dialog antara beberapa tokoh. Video tersebut disimpan menjadi dua versi yaitu berupa *hardcopy* dalam CD dan berupa *softcopy* melalui folder dan link. Cerita yang dipakai dalam multimedia ini adalah cerita Lutung Kasarung. Video animasi ini dibuat menggunakan jenis video MP4 dengan durasi 6.43 menit. Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara yaitu (1) memilih dan menganalisis cerita rakyat nusantara, (2) merancang desain multimedia berbasis cerita rakyat nusantara, (3) pembuatan produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara. Berikut ini adalah beberapa gambar yang memperlihatkan produk.



Gambar 2. Pembuka



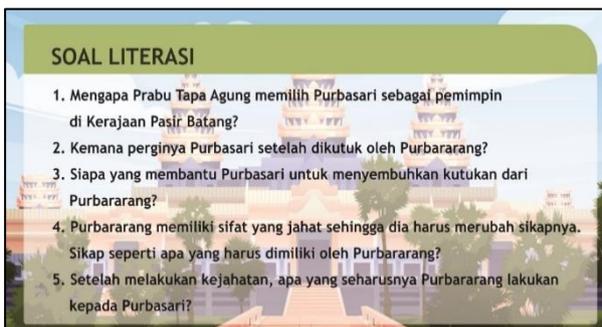
Gambar 3. Tokoh



Gambar 4. Tokoh Antagonis



Gambar 5. Tokoh Protagonis



Gambar 6. Soal Literasi

Gambar 7. Penutup

### Kelayakan Multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara

Multimedia berbasis cerita rakyat nusantara yang telah disusun, diuji kelayakannya menggunakan kuesioner yang telah divalidasi oleh ahli.

#### 1) Uji Validitas Isi Materi

Uji validitas isi materi dilakukan oleh 2 orang validator dan merupakan dosen S-2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil uji validasi ahli materi disajikan berikut ini.

Tabel 1. Rangkuman Skor Validitas Ahli Materi

| Skor Total                       | Respons Ahli |         |
|----------------------------------|--------------|---------|
|                                  | Ahli I       | Ahli II |
|                                  | 53           | 54      |
| Persentase Rata-Rata Kualifikasi | 88           | 90      |
|                                  | 89%<br>Baik  |         |

Rangkuman skor di atas menyatakan bahwa validitas isi materi mendapatkan hasil 89%, sehingga dinyatakan validitas baik.

#### 2) Uji Validitas Isi Media

Uji validitas isi media dilakukan oleh 2 orang validator dan merupakan dosen S-2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil uji validasi ahli media disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangkuman Skor Validitas Ahli Media

| Skor Total                       | Respons Ahli       |         |
|----------------------------------|--------------------|---------|
|                                  | Ahli I             | Ahli II |
|                                  | 55                 | 60      |
| Persentase Rata-Rata Kualifikasi | 92                 | 100     |
|                                  | 96%<br>Sangat Baik |         |

Rangkuman skor di atas menyatakan bahwa validitas isi media mendapatkan hasil 96%, sehingga dinyatakan validitas sangat baik.

### Kepraktisan Multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara

Proses uji kepraktisan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara dilakukan kepada 2 orang guru dan 6 orang siswa. Berikut dipaparkan hasil penarikan respons guru dan siswa.

#### 1) Penarikan Respons Guru

Penarikan respons guru diberikan kepada 2 orang guru dari SD Negeri 8 Banjar Anyar. Hasil penarikan respons guru disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Skor Validitas Respons Guru

| Skor Total                       | Respons Guru       |         |
|----------------------------------|--------------------|---------|
|                                  | Guru I             | Guru II |
|                                  | 56                 | 58      |
| Persentase Rata-Rata Kualifikasi | 93                 | 97      |
|                                  | 95%<br>Sangat Baik |         |

Rangkuman skor di atas menyatakan bahwa respons guru mendapatkan hasil rata-rata 95% sehingga dinyatakan sangat baik.

## 2) Penarikan Respons Siswa

Penarikan respons siswa diberikan kepada 6 orang siswa di SD Negeri 8 Banjar Anyar. Siswa tersebut yaitu Anugraha Wicaksana, Tristan Indra, Clarissa Putri, Saras Alexa, Syafaat Kurnia, dan Naira Sukma. Hasil penarikan respons siswa disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rangkuman Skor Validitas Respons Siswa

| Skor Total                       | Respons Siswa      |          |           |          |         |          |
|----------------------------------|--------------------|----------|-----------|----------|---------|----------|
|                                  | Siswa I            | Siswa II | Siswa III | Siswa IV | Siswa V | Siswa VI |
|                                  | 56                 | 58       | 58        | 56       | 58      | 56       |
| Persentase Rata-Rata Kualifikasi | 93                 | 97       | 97        | 93       | 97      | 93       |
|                                  | 95%<br>Sangat Baik |          |           |          |         |          |

Rangkuman skor di atas menyatakan bahwa respons siswa mendapatkan hasil rata-rata 95% sehingga dinyatakan sangat baik.

## Efektivitas Multimedia Berbasis Cerita Rakyat Nusantara

Uji efektivitas multimedia berbasis cerita rakyat nusantara dilakukan setelah implementasi di kelas selesai, data-data yang telah didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan pengujian menggunakan uji *paired sample t-test*. Syarat sebelum uji *paired sample t-test* yaitu data harus dikatakan normal. Maka dari itu penelitian ini melakukan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov, dengan aplikasi SPSS. Syarat pengambilan keputusannya adalah Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Jika nilai Signifikansi  $< 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-smirnov disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

| Kolmogorov-Smirnov Test |             |
|-------------------------|-------------|
| N                       | 32          |
| Mean                    | 0,001       |
| Std. Deviation          | 6.89291727  |
| Absolute                | .082        |
| Positive                | .063        |
| Negative                | -.082       |
| Test Statistic          | .082        |
| Sig. (2-tailed)         | .200c,d     |
| Keputusan               | Data Normal |

Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui nilai signifikansi (2-tailed) yaitu  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Untuk membuktikan hipotesis tersebut, maka selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test*. Syarat pengambilan keputusannya adalah jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan dan jika nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

| Paired Sample t-Test |                  |
|----------------------|------------------|
| Mean                 | -12.00000        |
| Std. Deviation       | 9.02327          |
| t                    | -7.523           |
| df                   | 32               |
| Sig. (2-tailed)      | 0.001            |
| Keputusan            | Hasil Signifikan |

Berdasarkan hasil signifikansi (2 tailed) diperoleh hasil  $0,001 < 0,05$  maka terdapat hasil yang signifikan peningkatan minat literasi baca dan tulis siswa kelas III SD Negeri 8 Banjar Anyar setelah belajar menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) multimedia berbasis cerita rakyat nusantara memperoleh indeks validitas sebesar 96%, sehingga dinyatakan validitas sangat baik; (2) memperoleh hasil skor validitas dari ahli materi sebesar 89% sehingga dinyatakan validitas baik; (3) memperoleh hasil penilaian dari guru sebesar 95% sehingga dinyatakan validitas respons guru sangat baik; (4) memperoleh hasil penilaian dari siswa sebesar 95% sehingga dinyatakan validitas respons siswa sangat baik; (5) memperoleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,00. Setelah berpedoman pada pengambilan keputusannya, maka hasil yang diperoleh pada Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , sehingga terdapat hasil yang signifikan peningkatan minat literasi baca tulis siswa kelas III B SD Negeri 8 Banjar Anyar setelah belajar menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara. Berdasarkan analisis di atas, maka terdapat beberapa alasan yang menjadikan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara memperoleh penilaian yang sangat baik oleh ahli dan pengguna serta efektif meningkatkan minat literasi baca tulis siswa.

Produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara merupakan hasil pengembangan produk untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa di sekolah dasar. Pengembangan produk bertujuan untuk menelusuri atau membuktikan dan mencetuskan suatu produk menjadi lebih berbeda dari sebelumnya, yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan dan juga saat proses belajar mengajar. Produk tersebut adalah produk berupa suatu bahan ajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan sebagai faktor eksternal yang penting untuk memberikan pengaruh terhadap proses serta hasil belajar siswa. Proses pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran salah satunya media elektronik atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018). Minat membaca tidak lahir begitu saja pada diri seseorang, tetapi minat baca harus dibina sejak dini. Menumbuhkan minat baca siswa lebih baik dilakukan pada saat usia dini. Selain itu, menurut Nurbaeti, Salah satu metode peningkatan literasi pada anak-anak adalah metode bercerita (Nurbaeti et al., 2022). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia dengan metode cerita dapat menjadi solusi bagi keterbatasan guru dalam mempersiapkan pembelajaran bermuatan literasi. Cerita rakyat bisa dapat membantu pembiasaan siswa dalam melaksanakan kegiatan literasi membaca di sekolah (Rasyidi et al., 2023). Pengaruh dongeng ataupun folktales legenda serta cerita rakyat terhadap anak-anak sudah tidak diragukan lagi, semuanya itu merupakan sarana yang baik dan efektif untuk memberikan suatu pendidikan yang memiliki nilai-nilai terhadap anak, karena tokoh-tokoh yang didalam buku cerita tersebut dapat memberikan teladan bagi anak-anak ketika membacannya. Sifat dan karakter anak kecenderungan meniru apa yang dilihat, dibaca.

Produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara melibatkan unsur budaya Indonesia dalam pembelajaran salah satunya yaitu kegiatan literasi. Salah satu budaya Indonesia yang dilibatkan adalah cerita rakyat nusantara yang terintegrasi dalam muatan Bahasa Indonesia kelas III Tema 2 "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan", Subtema 1 "Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia", Pembelajaran 6. Kompetensi dasar (KD) yang dipakai yaitu KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Cerita rakyat nusantara yang dipakai yaitu cerita Lutung Kasarung, alasannya karena cerita tersebut terdapat tokoh fabel atau binatang

sesuai dengan cerita yang ada dalam muatan Bahasa Indonesia Tema 2 kelas III. Proses pembelajaran dengan melibatkan unsur budaya untuk mencapai keunggulan akademik dan memahami identitas budaya merupakan salah satu contoh penerapan *culturally relevant pedagogy*. Selain untuk menarik perhatian siswa dalam melakukan kegiatan literasi, cerita rakyat nusantara yang dipakai juga dapat menyadarkan siswa untuk selalu berbuat baik kepada siapapun. Uraian tersebut selaras dengan pendapat Sumayana, (2017) yang menyatakan bahwa cerita rakyat nusantara memiliki banyak manfaat untuk siswa karena mengandung nilai-nilai moral dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat serta membantu siswa untuk memperkenalkan dan memahami identitas budaya yang ada. Selain itu, cerita rakyat nusantara memiliki nilai autentik yang dapat diambil sebagai bahan pembelajaran bagi dunia pendidikan karena mengandung nilai, gagasan, pandangan mengenai kehidupan (Nisa et al., 2021). Melibatkan cerita rakyat nusantara dalam pembelajaran akan membuat suasana menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, dan pembelajaran terlihat lebih kreatif (Khaerunnisa, 2019).

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya yakni multimedia memperoleh nilai validitas yang tinggi (Innalita & Siswanto, 2021; Nugraha et al., 2019). Cerita rakyat memberi hasil yang sangat valid sebagai bahan atau media belajar (M. . Hidayat & Yakob, 2019; Maharani & Rati, 2022). Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono yang menyatakan bahwa media pembelajaran berkualitas adalah media pembelajaran yang memiliki tingkatan kevalitan yang tinggi (Nurhalisa et al., 2021). Media pembelajaran dinyatakan valid dilihat dari kecocokan hasil validasi antar validator dengan kriteria validitas yang sudah ditentukan (Hanisah et al., 2022). Pada multimedia berbasis cerita rakyat pembelajaran materi yang disajikan sudah sesuai dengan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, hasil ini selaras dengan penelitian yang menjelaskan bahwa kesesuaian antara materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran dapat mempengaruhi informasi yang tersampaikan sehingga akan membangun keutuhan konsep pada tingkat berpikir peserta didik (Widyastuti et al., 2021). Pada multimedia berbasis cerita rakyat struktur kalimat yang digunakan sudah tepat, kalimat yang digunakan didalam materi sudah efektif. Hasil ini selaras dengan penelitian Paramita yang menjelaskan bahwa standar bahasa dalam pembelajaran yang baik meliputi penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar, peristilahan mematuhi ejaan yang disempurnakan, kejelasan bahasa yang digunakan dan kemudahan untuk dibaca (Paramita et al., 2018). Aspek kelayakan multimedia berbasis cerita rakyat penyajian mendapat kategori sangat valid. Pada media pembelajaran sistematika penyajian materi sudah lengkap dan sistematis. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa penyajian materi yang lengkap dan sistematis akan membantu proses penyampaian konsep inti menjadi lebih efektif (Istifarida et al., 2018)

Selanjutnya, beberapa penelitian juga menemukan bahwa cerita rakyat serta multimedia sebagai bahan atau media belajar yang praktis bagi guru dan siswa (M. . Hidayat & Yakob, 2019; Innalita & Siswanto, 2021; Maharani & Rati, 2022). Melalui cerita rakyat, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dan ditingkatkan (Anisa et al., 2021). Produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara disajikan berupa multimedia. Pembelajaran akan berlangsung efektif, menarik, menyenangkan jika menggunakan multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia merupakan suatu komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran (Mardika, 2008). Multimedia yang dibuat berupa gabungan beberapa objek teks, gambar, video, suara, dan grafik hingga menjadi sebuah produk video yang menarik. Kelebihan menggunakan multimedia pada jenjang sekolah dasar yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar dengan multimedia. Alasan tersebut juga didukung oleh pendapat Putra et al., (2018) yang menyatakan bahwa anak-anak di sekolah dasar akan lebih mengingat bentuk berupa gambar, benda, atau tulisan digital yang mengandung berbagai warna yang dikombinasikan dengan gambar, animasi, ataupun video. Selain bermanfaat untuk peserta didik, multimedia juga bermanfaat untuk tenaga pendidik, yaitu mempermudah saat menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah menarik perhatian siswa untuk fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat

Setiawan & Lumenta, (2016) yang menyatakan bahwa multimedia termasuk media yang mudah dimengerti di setiap kalangan.

Multimedia berbasis kearifan lokal memperoleh hasil yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa (Anggraini et al., 2021; M. . Hidayat & Yakob, 2019; Nugraha et al., 2019). Beberapa alasan tersebut dibahas sebagai berikut. Cara untuk memeriksa dan mengembangkan minat baca seseorang dalam membaca adalah pertama seseorang harus tertarik terlebih dahulu dalam kegiatan seperti membaca, sehingga ketika dihadapkan dengan sebuah buku, seseorang akan memiliki ketertarikan serta keinginan yang lebih besar untuk membaca kemudian yang Kedua, pendekatan lain didasarkan pada isi atau objek dalam buku yang sangat menarik untuk dibaca, sehingga minat stimulus materi untuk memengaruhi kemampuan seseorang dan mau membaca (Rasyidi et al., 2023). Cerita rakyat yang didesain semenarik mungkin dengan menambahkan elemen-elemen gambar dan juga diberi warna yang lebih menarik dalam buku yang dikembangkan. Jika anak tertarik untuk membaca suatu bacaan maka lama-kelamaan kegiatan membaca akan menjadi suatu minat tersendiri bagi mereka. Kebiasaan anak yang kurang dalam minat membaca dapat diubah jika ketika mereka diberikan kesempatan untuk membaca buku sesuai minat mereka inginkan. Literasi baca tulis untuk meningkatkan minat membaca, dengan minat membaca yang tinggi akan memengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia siswa (P. A. P. Sari, 2020). Jadi, melalui minat baca tulis akan berdampak juga pada hasil belajar.

Produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara disajikan tanpa adanya dialog untuk memfokuskan siswa sebagai penerapan kegiatan literasi membaca, sehingga siswa dapat membaca melalui video yang ditayangkan. Di akhir video disajikan pula umpan pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa dengan cara menulis jawaban pada buku tulis yang telah disiapkan sebagai penarapan kegiatan literasi menulis. Produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara memperlihatkan cuplikan alur cerita dengan animasi menarik serta diiringi *background* menarik. Cuplikan video tersebut akan mempermudah *audience* dalam memahami cerita dongeng karena mengandung tampilan latar, warna, dan animasi yang menarik (Widyaningrum & Pratiwi, 2019). Selain itu menambahkan cuplikan video akan membantu anak-anak dan juga publik yang memiliki keterbatasan buta huruf supaya tetap dapat menggunakan produk multimedia berbasis cerita rakyat nusantara.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan. Kelemahannya terletak pada pengukurannya yaitu instrumen yang digunakan dalam menguji efektivitas media. Instrumen tersebut hanya berupa kuesioner. Peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan pengukuran yang berbeda untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa di sekolah dasar. Multimedia berbasis cerita rakyat nusantara dikemas dalam bentuk folder, link, dan CD sehingga guru dapat membagikan video dengan mudah kepada guru lainnya. Selain itu, jika pembelajaran dilaksanakan secara online, guru dengan mudah dapat membagikannya kepada siswa. Untuk kelanjutannya, guru dapat menyiapkan *handphone*, *PC (Personal Computer)*, atau *flaskdisk* untuk menyimpan dan merawat multimedia ini.

## **PENUTUP**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara yang valid, praktis dan efektif meningkatkan minat literasi baca tulis siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analys, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) Cerita rakyat nusantara yang dikemas menjadi sebuah multimedia digital untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa di kelas III sekolah dasar. Multimedia berbasis cerita rakyat nusantara diproses dengan menggabungkan beberapa objek, seperti gambar, teks, video, grafik, dan musik yang dikemas menjadi sebuah multimedia berupa video, (2) Tingkat validitas isi multimedia berbasis cerita rakyat nusantara mendapat hasil rata-rata 96% sehingga dinyatakan validitas isi sangat tinggi. (3) Hasil analisis kepraktisan respons guru dan respons siswa mendapat skor rata-rata 95% sehingga dinyatakan validitas sangat baik, (4) Hasil analisis efektivitas multimedia berbasis cerita

rakyat nusantara memperoleh hasil  $0,00 < 0,05$ , artinya produk signifikan terhadap peningkatan minat literasi baca tulis siswa kelas III SD Negeri 8 Banjar Anyar setelah belajar menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara.

Siswa diharapkan dapat menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara ini selama proses pembelajaran online maupun offline, untuk meningkatkan minat literasi baca tulis. Selain itu diharapkan dapat melatih kelancaran membaca dan menulis untuk siswa. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan multimedia berbasis cerita rakyat nusantara ini dengan baik untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa. Selain itu guru diharapkan mampu mengembangkan multimedia serupa dengan cerita yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan minat literasi baca tulis siswa. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dijadikan referensi dengan baik dan mampu mengembangkan multimedia serupa dengan cerita yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan minat literasi baca tulis siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2021). Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 176–182. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/225>
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1093>
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n4p43>
- Angraini, A., Muktadir, A., & Hambali, D. (2021). Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat untuk Menanamkan Perilaku Empati dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVA SDN 2 Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 82–90. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.16081>
- Anisa, S. N., Artawan, G., & Indriani, M. S. (2021). Penerapan Strategi Omaggio Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas X Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*. 11(2), 152–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijpbs.v11i2.34654>
- Astuti. (2022). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas II SDN 1 Wonorejo. *INVENTA*, 6(2), 172–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/inventa.6.2.a6117>
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Branch, R. M., & Stefaniak, J. E. (2019). Instructional Design Theory. In *SpringerBriefs in Open and Distance Education*. Springer Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-13-7740-2\\_10](https://doi.org/10.1007/978-981-13-7740-2_10)
- Budoya, C. M., Kissaka, M., & Mtebe, J. (2019). Instructional Design Enabled Agile Method Using ADDIE Model and Feature Driven Development Process. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 15(1), 35–54. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1214264>
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>

- Hartati, T. (2016). Multimedia Dalam Pengembangan Literasi Di Sekolah Dasar Terpencil. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 47–54. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v25i12016p047>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa . *Jurnal Literasi*, 6(1), 7823–7830. <http://dx.doi.org/10.25157/literasi.v6i1.7218>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, M. ., & Yakob, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Aceh Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membentuk Karakter Siswa SMP Di Kota Langsa. *Jurnal Metamorfosa*, 7(1), 112. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/265>
- Indrawati, F. (2020). Peningkatan kemampuan literasi matematika di era revolusi industri 4.0 [Improving mathematical literacy skills in the era of the industrial revolution 4.0]. *Proceeding of Seminar Nasional Sains*, 1(1), 382–386. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4064>
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.108-118>
- Innalita, F. D., & Siswanto, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Cerita Rakyat Dengan Metode Demonstrasi Berbasis Multimedia. *Informatika: Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia*, 1(1), 01–10. <https://doi.org/10.51903/itim.v1i1.17>
- Istifarida, B., Yusup, Y., & Santoso, S. (2018). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning-Gis Untuk Meningkatkan Kecakapan Berfikir Keruangan Pada Siswa Kelas X Sma N 1. *Paedagogia*, 20(2), 134. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.8596>
- Khaerunnisa, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat (HIKAYAT) Kelas X. *10(2)*, 1–6. <https://journal.stkipm-bogor.ac.id/index.php/fascho/article/view/62>
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–21. <https://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/233>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Maharani, L. P. S., & Rati, N. W. (2022). Dictor Caksanta: Membentuk Karakter Siswa dengan Dongeng Digital Berbasis Cerita Rakyat Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 300–310. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48735>
- Mardika, I. N. (2008). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>

- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mutji, E., & Suoth. (2021). Literasi Baca Tulis Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.133>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Nisa, I. N., Andalas, E. F., Mambang, P., Kelayang, M., Mula, A., Kelayang, N., Limboto, D., Botu, M., Lei, L., Mula, A., & Patuddu, T. (2021). Motif “ Jaka Tarub ” dan objektivitas perempuan dalam cerita rakyat nusantara ( The motives of " Jaka Tarub " and the objectivity of women in the folklores of the archipelago). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 7(2), 438–462. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17984>
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192–202. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.63>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Prasetyo, et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Puspita, A. M. I., & Purwo, S. (2019). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Literasi Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i1.4426>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6911>
- Rasyidi, Z. Z., Mardiana, Rusyidi, A. M. I., & Mauizdati, N. (2023). Pengembangan Folktales Cerita Rakyat Untuk Literasi Sekolah Dalam Minat Baca Di Mis Fathurrahman Batu

- Sopang. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 278–288. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/131>
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukma, H. H. (2021). Strategi Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 11–20. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.13200>
- Sumayana, Y. (2017). Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat). *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5050>
- Widyaningrum, H. K., Pratiwi, C. P. (2019). Media Komik Pada Materi Cerita Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 37-45. <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1145>
- Widyastuti, N., Riswandi, & Fitriawan, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Advance Organizer Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Cakrawala*, 15(1). <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v15i1.11>
- Yeh, H. C., & Tseng, S. S. (2019). Using the ADDIE model to nurture the development of teachers' CALL professional knowledge. *Educational Technology and Society*, 22(3), 88–100. <https://www.jstor.org/stable/26896712>