



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERITA RAKYAT
BERBASIS KEARIFAN BUDAYA NUSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MINAT BACA SISWA KELAS
VII MTS AL AMIRIYYAH**

TESIS

OLEH

VINA SHOFWIL WIDAAD

NPM 22302071021



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

2026



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL TEKS CERITA RAKYAT
BERBASIS KEARIFAN BUDAYA NUSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MINAT BACA SISWA KELAS
VII MTS AL AMIRIYYAH**

TESIS

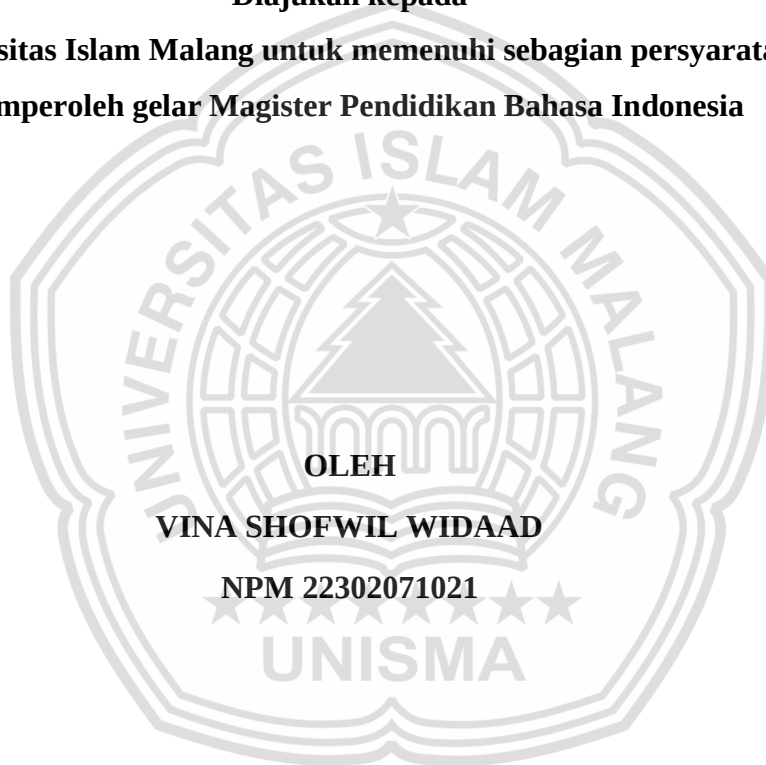
Diajukan kepada

**Universitas Islam Malang untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

OLEH

VINA SHOFWIL WIDAAD

NPM 22302071021



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**

2026

ABSTRAK

Widaad, Vina Shofwil. 2026. *Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Baca Siswa Kelas VII MTs Al Amiriyyah*. Tesis. Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Pascasarjana Universitas Islam Malang. Pembimbing: (I) Dr. Sri Wahyuni, M.Pd., (II) Dr. Ari Ambarwati, M.Pd.

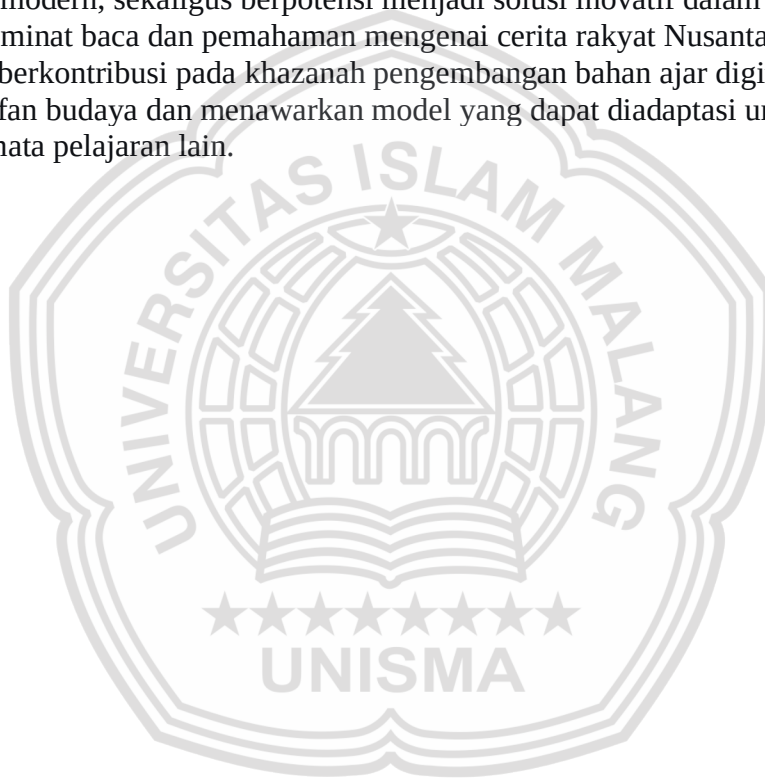
Kata Kunci: Pengembangan bahan ajar digital, teks cerita rakyat, kearifan budaya Nusantara, minat baca, *Canva*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat Nusantara, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Data hasil observasi awal di MTs Al Amiriyyah menunjukkan rendahnya minat baca siswa dipengaruhi oleh kurangnya fasilitas yang memadai terhadap bahan bacaan seperti novel dan buku bacaan lainnya terlebih cerita rakyat, sementara potensi siswa yang berasal dari seluruh daerah di Indonesia belum dimanfaatkan secara optimal dalam pengembangan bahan ajar digital yang kontekstual. Keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan bahan ajar yang menarik serta kontekstual, seperti yang teridentifikasi di MTs Al Amiriyyah Banyuwangi, menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital yang memanfaatkan cerita rakyat sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai kearifan budaya Nusantara untuk memfasilitasi minat baca sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap cerita rakyat Nusantara. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah: (1) Mendapatkan deskripsi tentang kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi. (2) Mendapatkan hasil pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi. (3) Mendapatkan deskripsi hasil kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) model McKenney & Reeves, yang terdiri dari tiga fase iteratif: (1) Analisis dan Eksplorasi Awal melalui observasi dan angket kebutuhan; (2) Desain dan Konstruksi Prototipe menggunakan *platform Canva*; dan (3) Evaluasi dan Refleksi melalui validasi ahli serta uji coba terbatas. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen angket, lembar validasi, dan observasi. Data dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif dan kualitatif dengan model interaktif Miles & Huberman.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki minat terhadap bahan ajar cerita rakyat dan pembelajaran digital, meski menghadapi keterbatasan akses perangkat. Guru juga menunjukan kurangnya bahan ajar menarik dan siap pakai yang mengintegrasikan kearifan budaya Nusantara di sekolah. Berdasarkan temuan tersebut, bahan ajar digital interaktif

berjudul “Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Budaya Nusantara” menggunakan aplikasi *Canva*, yang memuat cerita rakyat “Malin Kundang”, “Timun Mas”, “Damar Wulan” dan “Asal Usul Banyuwangi” yang mengandung khasanah kearifan budaya dari daerahnya masing-masing. Hasil uji kelayakan menunjukkan produk sangat valid dengan skor rata-rata 91,1%, terdiri dari validasi ahli materi (85,0%), ahli media (94,3%), guru/praktisi (84,8%), dan siswa/pengguna (92,8%). Uji coba terbatas juga mengungkap respons positif siswa terhadap daya tarik visual, kemudahan penggunaan, serta peningkatan minat baca mereka. Berdasarkan seluruh proses dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, serta dinilai relevan, praktis, dan efektif untuk konteks pembelajaran di MTs Al Amiriyyah. Produk ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pelestarian budaya dan pembelajaran modern, sekaligus berpotensi menjadi solusi inovatif dalam memfasilitasi minat baca dan pemahaman mengenai cerita rakyat Nusantara. Penelitian ini berkontribusi pada khazanah pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan budaya dan menawarkan model yang dapat diadaptasi untuk jenjang atau mata pelajaran lain.



ABSTRACT

Widaad, Vina Shofwil. 2026. Development of Digital Teaching Materials for Folklore Texts Based on Archipelago Cultural Wisdom to Increase Reading Comprehension and Interest in Reading of Grade VII Students of MTs Al Amiriyyah. *Thesis. Master of Indonesian Language Education Study Program, Postgraduate of the Islamic University of Malang*. Supervisor: (I) Dr. Sri Wahyuni, M.Pd., (II) Dr. Ari Ambarwati, M.Pd.

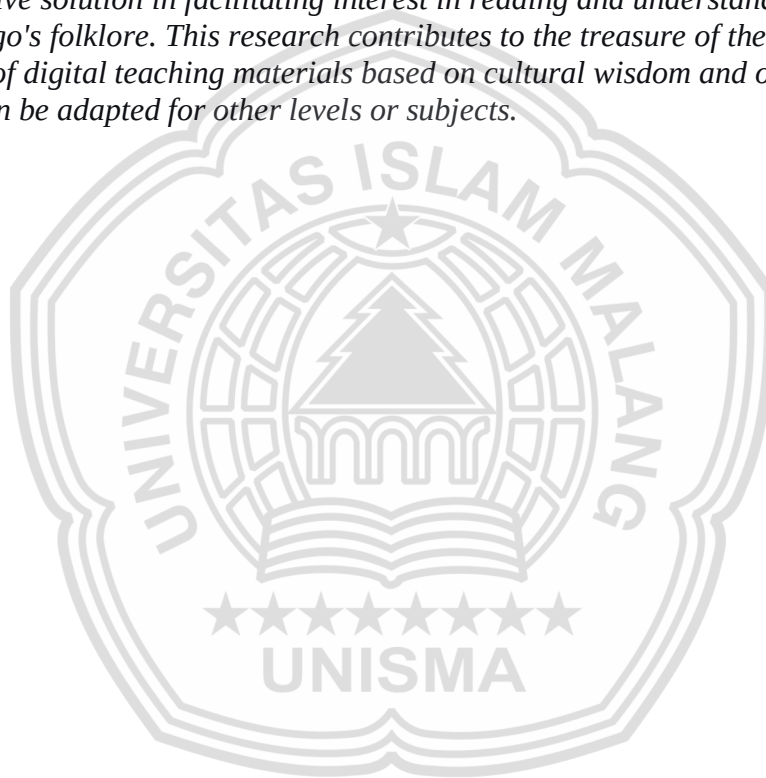
Keywords: Development of digital teaching materials, folklore texts, archipelago cultural wisdom, reading interest, Canva.

This research is motivated by the low interest in reading and understanding of students in the folklore of the archipelago, especially at the level of Madrasah Tsanawiyah. Data from initial observations at MTs Al Amiriyyah show that the low interest in reading of students is influenced by the lack of adequate facilities for reading materials such as novels and other reading books, especially folklore, while the potential of students from all regions in Indonesia has not been optimally utilized in the development of contextual digital teaching materials. Limited access to digital tools and teaching materials that are interesting and contextual, as identified at MTs Al Amiriyyah Banyuwangi, is a challenge in itself. Therefore, the development of digital teaching materials that utilize folklore as a medium to instill the values of Nusantara cultural wisdom to facilitate reading interest as well as deepen students' understanding of Nusantara folklore. The objectives of this development research are: (1) To obtain a description of the need for digital teaching materials for folklore based on the wisdom of Nusantara culture to increase comprehension and interest in reading in grade VII students of MTs Al Amiriyyah Banyuwangi. (2) Obtaining the results of the development of digital teaching materials for folklore based on the wisdom of the archipelago culture to increase comprehension and interest in reading in grade VII students of MTs Al Amiriyyah Banyuwangi. (3) Obtain a description of the feasibility of digital folklore teaching materials based on the Wisdom of the Archipelago culture developed in improving the understanding and reading interest of grade VII students of MTs Al Amiriyyah Banyuwangi.

This study uses the Design Based Research (DBR) method of the McKenney & Reeves model, which consists of three iterative phases: (1) Initial Analysis and Exploration through observation and needs questionnaire; (2) Prototype Design and Construction using the Canva platform; and (3) Evaluation and Reflection through expert validation and limited trials. Data collection was carried out by questionnaire instruments, validation sheets, and observations. Data were analyzed quantitatively with descriptive and qualitative statistics with the Miles & Huberman interactive model.

The results of the needs analysis showed that students had an interest in folklore teaching materials and digital learning, despite facing limited access to devices. Teachers also showed the lack of interesting and ready-to-use teaching materials that integrate the wisdom of the archipelago's culture in schools. Based on these findings, an interactive digital teaching material entitled "Digital Teaching Materials for Folklore Based on Archipelago Cultural Wisdom" uses

the Canva application, which contains the folktales "Malin Kundang", "Timun Mas", "Damar Wulan" and "The Origin of Banyuwangi" which contain treasures of cultural wisdom from their respective regions. The results of the feasibility test showed that the product was very valid with an average score of 91.1%, consisting of validation of material experts (85.0%), media experts (94.3%), teachers/practitioners (84.8%), and students/users (92.8%). The limited trial also revealed students' positive responses to visual appeal, ease of use, and increased interest in reading. Based on the entire process and research findings, it can be concluded that the digital teaching materials of folklore based on the wisdom of the archipelago culture that have been developed have met the eligibility criteria, and are considered relevant, practical, and effective for the learning context at MTs Al Amiriyyah. This product successfully bridges the gap between cultural preservation and modern learning, while at the same time having the potential to be an innovative solution in facilitating interest in reading and understanding of the archipelago's folklore. This research contributes to the treasure of the development of digital teaching materials based on cultural wisdom and offers a model that can be adapted for other levels or subjects.



BAB I

PENDAHULUAN

Pembahasan pada bab ini mencakup beberapa komponen kunci, mulai dari 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan pengembangan, 4) spesifikasi produk, 5) manfaat pengembangan, 6) asumsi, 7) ruang lingkup dan keterbatasan, 8) definisi istilah yang akan diuraikan secara mendalam.

1.1 Latar Belakang

Di tengah cepatnya akses informasi, tingkat literasi membaca peserta didik kita masih dirasa kurang. Dalam konteks inilah, peningkatan minat baca menemukan relevansinya yang mendasar. Membaca bukan sekadar menghafal informasi, tetapi proses aktif untuk membangun pengetahuan, menghubungkan konsep baru dengan pemahaman lama, dan membentuk skema mental yang lebih kompleks (Bangsawan, 2023; Fahrezi et al., 2022). Seorang pelajar yang memiliki kebiasaan membaca yang baik akan terlatih untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membangun pengetahuan yang merupakan esensi dari bernalar kritis (Riyanti, 2021; Kurniasari et al., 2021).

Kearifan budaya Nusantara mengacu pada kekayaan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik tradisional masyarakat Indonesia yang telah berkembang secara turun-temurun dari berbagai suku dan komunitas (Widiyanto et al., 2024). Melalui pendidikan tahap dasar, pembentukan kesadaran siswa bagi pelestarian budaya atau Kearifan budaya Nusantara menjadi mudah dilakukan. Siswa akan diajarkan salah satu materi yang terintegrasi dengan kearifan budaya

Nusantara, yakni teks cerita Rakyat. Mengingat pendidikan yang mengabaikan Kearifan budaya Nusantara berisiko menghasilkan lulusan yang tercerabut dari akar budaya bangsa sendiri (Abdullah, 2020; Rakhmah et al., 2025).

Kearifan budaya Nusantara dalam konteks pembelajaran di sekolah masih sering diperlakukan secara terbatas dan terpisah-pisah. Penerapannya, misalnya, cenderung hanya dikaitkan dengan mata pelajaran tertentu seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau Seni Budaya, tanpa diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya pemahaman terhadap teks cerita rakyat. Padahal, teks cerita rakyat justru dapat berperan sebagai media alternatif yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai Kearifan budaya Nusantara. Melalui ilustrasi cerita dan nilai moral yang terkandung di dalamnya, teks cerita rakyat mampu memberikan stimulasi bagi siswa untuk memahami, menghargai, dan melestarikan kebudayaan serta tradisi dari berbagai daerah di Nusantara (Misriani et al., 2023).

Integrasi pemahaman tentang Kearifan budaya Nusantara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diwujudkan dan diterapkan melalui berbagai aspek. Salah satunya adalah melalui materi teks cerita rakyat (Hatima et al., 2025). Alur cerita hingga amanat yang terkandung di dalamnya mencerminkan identitas bangsa, menjadikan teks cerita rakyat layak untuk diangkat sebagai objek penelitian. Yang kemudian dapat mendukung pendidikan responsif budaya dalam sistem pendidikan dan pembelajaran yang menghubungkan mereka dengan kehidupan sosial serta hasrat peserta didik terhadap dunia luar (Ambarwati et al., 2020).

Apabila dalam kelas guru menggunakan pendekatan berbasis Kearifan budaya Nusantara melalui teks cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya mempelajari struktur bahasa, tetapi juga menghayati nilai-nilai dan aturan hidup yang dapat dijadikan pedoman (Purwati, 2020; Hatima et al., 2025). Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam cerita tersebut memiliki nilai pelestarian alam, menjaga keselarasan dengan lingkungan, dan menghormati norma serta keyakinan masyarakat Nusantara, yang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual. pengajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan dan efektif dalam menumbuhkan sikap positif serta kecintaan terhadap identitas dan kebanggaan nasional siswa (Syafuruddin et al., 2025)

Bahan ajar cerita rakyat memegang peran strategis dalam menumbuhkan minat baca siswa. Dibandingkan dengan teks nonfiksi yang seringkali kaku, cerita rakyat menawarkan daya pikat yang unik melalui alur yang penuh konflik, tokoh-tokoh yang magis, dan latar yang membangkitkan imajinasi, seperti petualangan di hutan belantara atau kerajaan di masa silam. Unsur-unsur fantasi dan keajaiban dalam kisah-kisah seperti "Malin Kundang" ini menciptakan pengalaman membaca yang menghibur dan seru, sehingga siswa tidak merasa sedang belajar, tetapi sedang diajak berpetualang. Dengan menghadirkan kesenangan dalam membaca, cerita rakyat secara alami memotivasi siswa untuk melahap halaman demi halaman, membangun kebiasaan membaca yang berkelanjutan dan menjadikannya sebagai kegiatan yang dinantikan (Sugihartono, 2024).

Bahan ajar teks cerita rakyat diharapkan dapat berfungsi sebagai jembatan yang ideal untuk menumbuhkan minat baca, khususnya bagi pembaca pemula. Bahasa yang digunakan dalam cerita rakyat cenderung lugas, repetitif, dan sarat

dengan nilai moral yang mudah dipahami. Struktur ceritanya yang jelas dengan pembukaan, konflik, dan penyelesaian memudahkan siswa untuk mengikuti alur tanpa merasa kewalahan (Rukmini, 2009). Teks cerita rakyat yang disajikan dengan sederhana mengurangi hambatan membaca dan membangun rasa percaya diri siswa ketika mereka berhasil memahami keseluruhan cerita (Ferando, Bardi et al., 2025).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, menjadikan pengembangan materi pembelajaran digital juga sangat perlu dilakukan (Hakim & Yulia, 2024). Pemanfaatan bahan ajar digital membuat proses pembelajaran di kelas lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan materi atau media ajar digital banyak sekali jenisnya (Ariani et al., 2023; Afriyadi., et al., 2023). *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang relevan dan mudah digunakan dalam pengembangan konten digital. Guru dapat memanfaatkan *Canva* secara efektif dalam proses pembelajaran. Platform ini tidak hanya berguna untuk merancang materi ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran, sehingga membuat penjelasan menjadi lebih jelas dan mudah dicerna (Nurhayati et al., 2025; Jamaludin, 2023).

Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *Canva* yang mengangkat teks cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara merupakan sebuah inisiatif strategis. Inisiatif ini dirancang untuk menjawab kebutuhan dalam pendidikan. Yaitu meningkatkan minat baca dan literasi siswa melalui materi yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti cerita

rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara, yang disajikan dalam format digital yang menarik. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut platform *Canva* dipakai untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Diharapkan kurikulum digital yang dikembangkan ini dapat segera diimplementasikan di sekolah agar mampu memberikan dampak yang luas dan berarti bagi peserta didik.

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Al Amiriyyah Banyuwangi, yang terletak di Dusun Blokagung, Desa Karangdoro, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi. Bahan ajar ini akan sangat relevan dikarenakan MTs Al Amiriyyah berada dibawah naungan Pondok Pesantren sehingga kondisi latar belakang siswa berasal dari seluruh daerah di Indonesia. Bahan ajar berbasis kearifan budaya Nusantara ini diharapkan membantu siswa lebih mampu memahami nilai dari kearifan budaya diseluruh Nusantara. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada beberapa alasan berikut: (1) *Karakteristik siswa dan kebutuhan siswa*, bagi siswa kelas VII yang sedang mengalami masa transisi dari sekolah dasar menuju jenjang berikutnya. Pada fase ini, mereka menghadapi perkembangan kognitif dan sosial yang harus terus berubah, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik minat mereka. (2) *Peran Teknologi dalam Pembelajaran*. Di era serba digital, guru dituntut untuk berinovasi dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis digital. Terlebih MTs Al Amiriyyah berada dibawah naungan pesantren yang melarang siswanya menggunakan handphone atau media sosial, yang mengakibatkan siswa cenderung canggung terhadap teknologi digital. Oleh karena itu, penerapan bahan ajar digital seperti *Canva* di sekolah diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan

baik siswa maupun guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. (3) *Relevansi dengan Isu Kearifan budaya Nusantara*, dimana MTs Al Amiriyyah memiliki siswa yang berasal dari seluruh daerah di Indonesia, sehingga memiliki latar budaya yang amat beragam. Melalui pembelajaran, siswa dapat didorong untuk berperan aktif dalam melestarikan warisan budaya Nusantara, misalnya dengan mempelajari konten-konten yang memuat cerita rakyat yang berkembang di Nusantara. (4) *Kebutuhan Peningkatan Minat Baca Siswa*, hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan literasi, khususnya minat baca siswa kelas VII di MTs Al Amiriyyah, masih perlu ditingkatkan. Kemampuan analitis dan penguasaan bahasa yang baik sangat dibutuhkan siswa untuk memahami dan mengkaji secara mendalam teks-teks cerita rakyat yang mereka baca.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan, MTs Al Amiriyyah tentunya memiliki tantangan, dimana siswa kelas VII sangat membutuhkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai zaman agar tak tertinggal dari lembaga pendidikan sederajat diluar sana. Melalui *Pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*, diharapkan siswa lebih semangat dan antusias belajar dengan menggunakan bahan ajar digital, serta meningkatkan minat mereka dalam membaca dan memahami makna yang terkandung dalam teks cerita rakyat.

Peneliti juga mempelajari beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan acuan, berikut penelitian terdahulu antara lain. Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Canzine Teks Prosedur Berkonten Isu Lingkungan pada Siswa Kelas VII SMP PGRI 02 Batu* oleh Inggit Mreta Claritas (2025), diketahui bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis

platform Canva dan Heyzine terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDR (Design and Development Research) dan menghasilkan produk yang dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli, guru, dan siswa dengan rata-rata kelayakan sebesar 90,6%. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, terletak pada penggunaan bahan ajar digital sebagai media inovatif serta sasaran siswa kelas VII. Namun, perbedaannya terdapat pada jenis teks yang dikembangkan, di mana penelitian terdahulu berfokus pada teks prosedur dengan konten isu lingkungan, sedangkan penelitian ini mengembangkan teks cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara dengan tujuan meningkatkan minat baca. Selain itu, pendekatan konten juga berbeda, yaitu isu lingkungan pada penelitian terdahulu dan Kearifan budaya Nusantara pada penelitian ini.

Penelitian yang kedua berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kearifan budaya Nusantara (Cerita Rakyat Banten) dengan Menerapkan Metode PQ4R untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 5 UPT SDN Panyirapan* oleh Firly Istiqomah (2025), menjadi fondasi yang relevan bagi penelitian ini. Persamaan mendasar antara kedua penelitian terletak pada objek material yang sama, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar digital dengan konten cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara sebagai upaya meningkatkan aspek literasi siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan. Pertama, dari segi tujuan, penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan membaca pemahaman dengan menerapkan metode pembelajaran spesifik (*PQ4R*), sementara penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat

baca. Kedua, dari segi subjek dan jenjang pendidikan, penelitian terdahulu ditujukan untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian ini menargetkan siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs), yang menunjukkan perbedaan karakteristik usia dan konteks lembaga pendidikan.

Yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Sheilla Eldiana dan Ratna Dewi Kartikasar dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Rakyat Kelas X Bertema Kejadian Sejarah Daerah Asal* (2023), diketahui bahwa pengembangan bahan ajar digital menggunakan *Adobe Captivate* terbukti sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (98%), ahli media (90%), guru (95%), dan respons peserta didik (91%). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat melalui pendekatan digital dengan tema Kearifan budaya Nusantara sejarah daerah. Persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada penggunaan bahan ajar digital berbasis cerita rakyat yang mengangkat Kearifan budaya Nusantara, serta tujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Sementara itu, perbedaannya adalah pada jenjang pendidikan sasaran, di mana penelitian terdahulu ditujukan untuk siswa kelas X SMA, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada siswa kelas VII MTs. Selain itu, penelitian penulis lebih menekankan pada konteks Kearifan budaya Nusantara dalam lingkungan madrasah, serta menggunakan platform atau *tools* yang mungkin berbeda dalam pengembangan media pembelajarannya.

Telaah akhir dari ketiga penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan yang terletak pada pengembangan bahan ajar digital dengan konten cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan minat baca.

Perbedaannya terdapat pada jenjang pendidikan sasaran tujuan, spesifik, jenis teks yang dikembangkan, serta platform digital yang digunakan dan dari segi metode penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini mengadopsi konsep dasar pengembangan dari penelitian terdahulu namun dengan menyesuaikan tujuan, pendekatan, dan sasaran peserta didik yang berbeda. Sehingga memiliki kebaruan atau *novelty* sebagai berikut 1) Pengembangan bahan ajar dengan aplikasi *Canva*, untuk menunjang keterbatasan siswa yang memiliki keterbatasan akses internet dan fasilitas elektronik, 2) Bahan ajar digital yang dikembangkan merupakan materi cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara yang dikontekstualisasikan secara khusus untuk meningkatkan minat baca siswa, 3) Penerapan terhadap siswa multi budaya. Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian mendalam mengenai penelitian pengembangan yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Baca Siswa Kelas VII Mts Al Amiriyyah*.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengatasi rendahnya minat baca dan krisis pengetahuan terkait Kearifan budaya Nusantara bagi siswa. Dengan memanfaatkan bahan ajar digital berbasis Kearifan budaya Nusantara diharapkan siswa mampu meningkatkan minat baca dengan konten materi cerita rakyat yang menarik. Hal ini memperluas jangkauan dan menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif. Penelitian ini juga menghadirkan inovasi teknologi pembelajaran yang bisa diimplementasikan dengan efisien dan efektif. Secara keseluruhan, urgensi penelitian ini adalah memberikan stimulus pada siswa bahwa mereka tidak hanya diajari mengenai dasar pelajaran bahasa Indonesia saja,

melainkan juga didorong untuk lebih mengetahui dan sadar akan wawasan Kearifan budaya Nusantara yang harus dilestarikan, juga menekan ketertinggalan digitalisasi mengingat keterbatasan yang ada. Melalui materi cerita rakyat yang diharapkan juga akan meningkatkan minat baca siswa. Sehingga memberikan manfaat nyata bagi siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat ditemukan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara yang dapat meningkatkan pemahaman minat baca pada siswa MTs Al Amiriyyah?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan desain bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah?
- 3) Bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah?

1.3 Tujuan Pengembangan

- 1) Mendapatkan deskripsi tentang kebutuhan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi.
- 2) Mendapatkan hasil pengembangan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca pada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi.

- 3) Mendapatkan deskripsi hasil kelayakan bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi.

1.4 Spesifikasi Produk

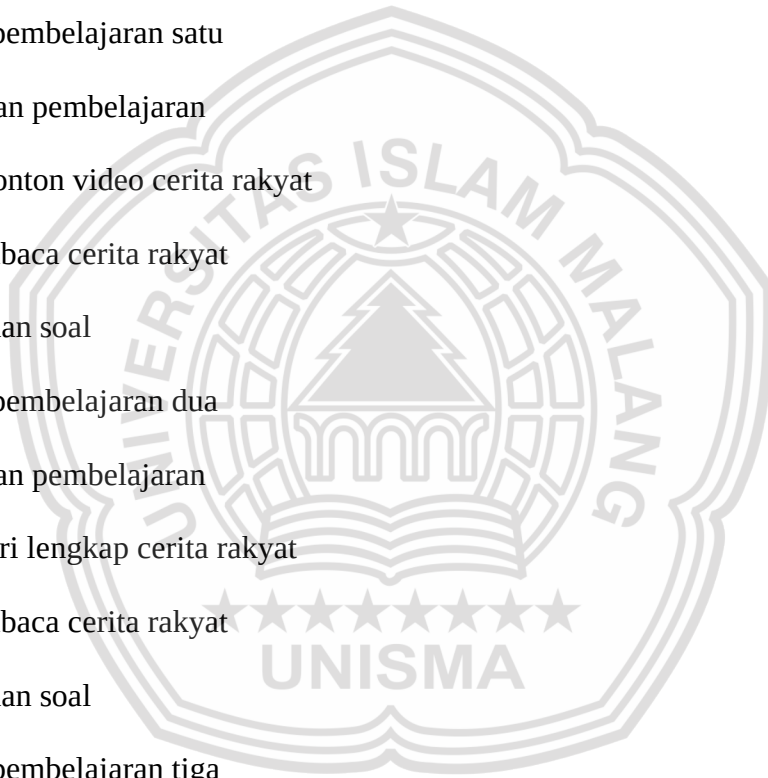
Pengembangan Bahan ajar digital cerita rakyat berbasis Kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan minat baca pada siswa akan dikembangkan menggunakan sebuah aplikasi desain grafis paling sering dicari, yakni *Canva*. *Canva* adalah solusi desain berbasis *cloud* yang mendemokratisasi pembuatan konten visual, membuat desain grafis dapat diakses oleh masyarakat luas (Susanto et al., 2025). Aplikasi ini dirancang simpel dan mudah digunakan, sehingga semua guru dapat membuat bahan ajar kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Materi yang akan dipakai dalam pengembangan bahan ajar digital merupakan materi kelas VII mengenai teks cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara. Kearifan budaya Nusantara yang akan dipelajari dalam teks cerita rakyat adalah bentuk integrasi nilai-nilai, pengetahuan, praktik-praktik, dan sistem budaya yang berkembang ditengah masyarakat (Furqan, 2025; Aulia et al., 2025). Setelah menyelami kearifan budaya Nusantara melalui cerita rakyat siswa juga akan ditarik untuk lebih berminat dalam membaca, mengingat cerita rakyat adalah salah satu bacaan yang menarik untuk dibaca oleh siswa. Kemudian, bahan ajar ini nantinya akan dipergunakan kepada siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah Banyuwangi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahan ajar digital cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan minat baca pada siswa memiliki beberapa bagian, sebagai berikut:

- 1) Sampul depan

- 2) Halaman bahan ajar digital
- 3) Sekapur sirih
- 4) Daftar isi
- 5) Kegunaan bahan ajar
- 6) Pemantik pengetahuan
 - a) Tujuan pembelajaran
 - b) Kata kunci
- 7) Capaian pembelajaran satu
 - a) Tujuan pembelajaran
 - b) Menonton video cerita rakyat
 - c) Membaca cerita rakyat
 - d) Latihan soal
- 8) Capaian pembelajaran dua
 - a) Tujuan pembelajaran
 - b) Materi lengkap cerita rakyat
 - c) Membaca cerita rakyat
 - d) Latihan soal
- 9) Capaian pembelajaran tiga
 - a) Tujuan pembelajaran
 - b) Materi lengkap cerita rakyat
 - c) Latihan soal dengan game
- 10) Capaian pembelajaran empat
 - a) Tujuan pembelajaran
 - b) Membaca teks cerita rakyat



c) Latihan soal

11) Lembar pengasah kreatifitas

12) Assesmen akhir

13) Game interaktif

a) Aplikasi qizizz

14) Glosarium

15) Profil penulis

16) Daftar rujukan

17) Sampul belakang

Bahan ajar ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa melalui pendekatan kontekstual dan budaya. Menggunakan teks cerita rakyat seperti legenda, mite, atau fabel dari berbagai daerah di Indonesia, bahan ajar ini mengintegrasikan kearifan budaya Nusantara yang terkandung di dalamnya, seperti nilai moral, kearifan ekologis, kebijaksanaan sosial, dan filosofi hidup masyarakat setempat. Materi disajikan secara interaktif dengan ilustrasi visual yang menarik, aktivitas diskusi, dan tugas kreatif yang mendorong siswa tidak hanya membaca, tetapi juga merefleksikan dan menghubungkan cerita dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan mengenal budaya dan nilai-nilai yang menjadi identitas mereka, siswa diharapkan merasa lebih terhubung secara emosional, sehingga mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan motivasi intrinsik untuk membaca. Bahan ajar ini cocok digunakan di sekolah menengah sebagai upaya membangun literasi yang bermakna, sekaligus melestarikan cerita rakyat sebagai warisan budaya Indonesia melalui pendidikan.

1.5 Manfaat Pengembangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah memperkaya khazanah teori pendidikan literasi dengan mengintegrasikan kearifan budaya Nusantara ke dalam bahan ajar digital, yang kemudian dapat dijadikan alat pemantik minat baca siswa. Dengan merancang bahan ajar yang memadukan cerita rakyat sebagai representasi Kearifan budaya Nusantara dengan format digital yang interaktif, penelitian ini menguji dan mengembangkan teori bahwa relevansi kultural dan daya tarik teknologi dapat menjadi variabel krusial dalam membangun keterikatan emosional dan kognitif siswa terhadap materi baca (Sugihartono, 2024). Hal ini dapat menjadi model teoretis baru yang menempatkan lokalitas sebagai jantung pengembangan literasi di era digital.

Selanjutnya, penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang teknologi pendidikan dengan menawarkan perspektif kontekstual dalam mendesain konten pembelajaran. Penelitian ini menyajikan kerangka teoritis untuk mengembangkan bahan ajar digital bernilai budaya dan edukatif. Hasilnya diharapkan dapat memperkuat teori desain pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana digitalisasi tidak hanya sebagai alat transformasi medium, tetapi sebagai sarana untuk melestarikan warisan budaya sekaligus meningkatkan motivasi intrinsik membaca. Dengan demikian, penelitian ini menjembatani teori pendidikan budaya, literasi digital, dan motivasi minat baca dalam satu model yang koheren.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis utama dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah produk bahan ajar digital yang siap pakai dan kontekstual bagi guru dan siswa di MTs Al

Amiriyyah. Produk ini berupa bahan ajar cerita rakyat yang telah dikemas dalam format digital yang interaktif, berisi materi pembelajaran, video animasi singkat, dan teks-teks bacaan cerita rakyat lokal. Sehingga langsung dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun sebagai bahan mandiri.

Bagi guru, bahan ajar ini menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan materi literasi yang menarik dan relevan dengan dunia siswa, sekaligus memberikan panduan konkret dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis Kearifan budaya Nusantara dan teknologi. Bagi siswa, kehadiran cerita-cerita yang dekat dengan latar budayanya dalam kemasan modern diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca. Selanjutnya, penelitian ini memberikan dampak praktis berupa peningkatan kompetensi literasi digital dan pelestarian budaya secara terstruktur di lingkungan sekolah. Secara kelembagaan, sekolah dapat menjadikan produk ini sebagai aset digital yang khas dan menjadi bagian dari program Gerakan Literasi Sekolah, sehingga kontribusinya bersifat berkelanjutan dan dapat dikembangkan untuk mata pelajaran atau tingkatan kelas lainnya.

1.6 Asumsi

Asumsi dalam Penelitian Pengembangan (Development Research) memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari penelitian eksperimen atau korelasi. Asumsi ini berperan sebagai landasan logis yang mendasari proses perancangan, pembuatan, dan uji coba produk yang dikembangkan. Berikut adalah asumsi dalam penelitian:

- 1) Minat baca siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti relevansi dan kemenarikan materi bacaan.

Diperkirakan bahwa siswa memiliki ketertarikan dasar terhadap cerita dan legenda dari lingkungan terdekat mereka, namun akses terhadap cerita-cerita tersebut dalam format yang modern dan menarik masih terbatas. Oleh karena itu, pendekatan melalui Kearifan budaya Nusantara diasumsikan dapat membangun koneksi emosional dan rasa ingin tahu yang lebih besar dibandingkan materi bacaan yang bersifat umum.

- 2) Generasi pelajar saat ini secara alami lebih tertarik ketika berinteraksi dengan konten yang disajikan secara digital. Format digital seperti e-modul interaktif, video, atau presentasi dinamis diasumsikan lebih mampu menangkap perhatian dibandingkan bahan ajar cetak konvensional, yang pada akhirnya dapat menjadi katalis untuk meningkatkan minat baca.
- 3) MTs Al Amiriyyah telah tersedia infrastruktur teknologi pendukung yang memadai (seperti perangkat komputer, laptop, proyektor, atau akses internet) serta kemampuan dasar guru dalam mengoperasikannya. Selain itu, diasumsikan bahwa sekolah memberikan dukungan untuk pengintegrasian bahan ajar digital ke dalam proses pembelajaran.
- 4) Cerita rakyat dipilih sebagai pemantik yang dirasa ampuh untuk meningkatkan minat baca siswa MTs. Al Amiriyyah. Cerita-cerita yang disajikan juga dipilih khusus untuk memastikan keakuratan cerita, kesesuaian dengan nilai-nilai pendidikan, dan relevansinya dengan konteks lokal masyarakat sekitar.

1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Pengembangan bahan ajar berbasis Kearifan budaya Nusantara ini terdapat beberapa ruang lingkup dan keterbatasan yang harus ada pada setiap penelitian.

Berikut beberapa ruang lingkup dan keterbatasan yang dapat diuraikan oleh peneliti:

1. Diterapkan pada siswa kelas VII semester ganjil dengan capaian pembelajaran pertama sampai capaian pembelajaran keempat.
2. Penelitian pengembangan Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Berbasis Kearifan budaya Nusantara.
3. Pembuatan bahan ajar digital memakai satu aplikasi, yakni *Canva*.
4. Mengukur peningkatan minat baca sebagai dampak penggunaan produk, yang diukur melalui kuesioner minat baca dan observasi.

Keterbatasan Penelitian:

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan:

1. Temuan produk terbatas pada subjek 1 kelas VII MTs Al Amiriyyah dan mungkin tidak dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda.
2. Pengumpulan data dengan mengukur minat baca yang mengandalkan angket dan observasi berpotensi mengandung unsur subjektivitas dari respon siswa dan peneliti.
3. Penelitian yang dilakukan dalam periode waktu terbatas mungkin belum sepenuhnya mengungkap dampak jangka panjang dari bahan ajar terhadap kebiasaan membaca.
4. Uji coba kemungkinan hanya mencapai tahap validasi ahli di kelas. Produk belum diuji dalam skala luas, dalam jangka waktu panjang

1.8 Penegasan Istilah

Definisi Istilah dalam Penelitian adalah penjelasan makna atau pengertian khusus dari kata, frasa, atau konsep kunci yang digunakan dalam suatu proposal atau laporan penelitian (Fadly, 2022). Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua istilah teknis, variabel, dan konsep penting dipahami dengan cara yang sama oleh peneliti dan pembaca, sehingga menghindari kesalahpahaman dan menciptakan kejelasan operasional. Berikut penegasan istilah untuk penelitian Anda:

1. Bahan Ajar Digital adalah materi pembelajaran yang dirancang dan disajikan dalam format digital dengan tujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Bahan ini dapat diakses, digunakan, dan dibagikan melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone.
2. Teks cerita rakyat berasal dari tradisi masyarakat suatu daerah atau suku, yang diwariskan dari generasi ke generasi, biasanya sebelum dikenal tulisan.
3. Berbasis Kearifan budaya Nusantara merujuk pada upaya untuk menguatkan, mempertegas, dan mendefinisikan konsep atau istilah dengan mendasarkan diri pada nilai, pandangan dunia, pengetahuan, dan kebijaksanaan lokal yang hidup dan berkembang di berbagai budaya di Indonesia (Nusantara).
4. Minat Baca adalah keinginan, ketertarikan, dan dorongan dari dalam diri seseorang untuk membaca secara sukarela, baik untuk tujuan mendapatkan informasi, pengetahuan, maupun kesenangan.
5. *Canva* adalah *platform* desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai materi visual dengan mudah, bahkan tanpa keahlian desain profesional.

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan akhir sekaligus penutup dari seluruh proses penelitian pengembangan, adapun hal-hal yang dipaparkan meliputi 1) kajian produk dan 2) saran pemanfaatan.

5.1 Kajian Produk

Berdasarkan seluruh tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Digital Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Budaya Nusantara yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai produk pembelajaran yang relevan, valid, praktis, dan efektif dalam konteks pendidikan di MTs Al Amiriyyah. Produk ini dirancang untuk merespons tantangan rendahnya minat baca siswa melalui pendekatan yang kontekstual dan berbasis budaya, dengan memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan dunia peserta didik saat ini. Hasil validasi ahli materi dan media, serta tanggapan positif dari guru dan siswa, menegaskan bahwa produk ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar dan menguatkan identitas kultural siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan telah mencapai tahap final dengan memenuhi kriteria relevansi, keefektifan, dan daya tarik pembelajaran pada siswa kelas VII di MTs Al Amiriyyah. Kajian teoritis dan hasil uji coba menunjukkan bahwa produk ini memiliki potensi yang kuat untuk mendukung pembelajaran berbasis kearifan budaya Nusantara,

yakni pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan memahami struktur, kaidah kebahasaan, dan jenis-jenis teks cerita rakyat, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai luhur budaya Indonesia. Sejalan dengan pendapat (Sugihartono, 2024; Widiyanto et al., 2024), pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran dengan kearifan budaya Nusantara akan membuat siswa lebih menghargai warisan budaya, membangun identitas kebangsaan, serta meningkatkan rasa cinta terhadap tanah air.

Bahan ajar yang dirancang menggunakan pendekatan berbasis teknologi digital terbukti dapat meningkatkan minat baca siswa melalui fitur interaktif yang menarik, kontekstual, serta dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan memiliki wawasan budaya yang lebih luas. Dalam penelitian ini, platform *Canva* digunakan sebagai alat pengembangan yang mudah diakses, ramah pengguna, dan mendukung penyajian multimodal (teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif). Seperti yang dijelaskan oleh (Nurhayati et al., 2025; Purnama & Lumbantobing, 2023), penggunaan alat digital seperti *Canva* dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi, meningkatkan keterlibatan, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu aplikasi *Canva* digunakan karena penggunaanya yang sangat mudah, sehingga siapapun dapat menggunakannya.

Secara keseluruhan, bahan ajar digital ini telah berhasil menjembatani kesenjangan antara pelestarian kearifan budaya Nusantara dan tuntutan pembelajaran modern. Produk ini tidak hanya berfungsi

sebagai media belajar, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai-nilai luhur bangsa, pembangun rasa bangga terhadap identitas budaya, serta pendorong kebiasaan membaca yang berkelanjutan. Dengan demikian, penelitian ini telah memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan literasi baca-tulis sekaligus memperkuat fondasi budaya generasi muda Indonesia di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa kelas VII MTs Al Amiriyyah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan berbasis digital. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap cerita rakyat Nusantara yang disajikan secara interaktif, meskipun akses terhadap perangkat digital masih terbatas.
2. Hasil perancangan produk mengikuti model *Design Based Research (DBR)* dengan tiga fase utama: analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi prototipe, serta evaluasi dan refleksi. Produk dirancang menggunakan Canva dengan struktur yang lengkap, meliputi sampul, sekapur sirih, daftar isi, capaian pembelajaran, aktivitas interaktif, glosarium, dan daftar rujukan.
3. Hasil pengembangan produk menghasilkan bahan ajar digital yang terdiri dari 30 halaman interaktif dengan konten cerita rakyat seperti

“Malin Kundang”, “Timun Mas”, dan “Damar Wulan”, serta integrasi nilai kearifan budaya Nusantara.

4. Hasil uji kelayakan produk oleh ahli materi dan bahasa memperoleh skor 85,0%, ahli media dan perancangan 94,3%, guru/praktisi 84,8%, dan siswa/pengguna 92,8%. Rata-rata keseluruhan 91,1% menunjukkan bahwa produk sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
5. Produk ini telah melalui proses revisi berdasarkan masukan validator dan uji coba terbatas, sehingga kualitas dan keterpakaiannya semakin optimal.

5.2 Saran Pemanfaatan

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar digital teks cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa kelas VII MTs Al Amiriyah, terdapat beberapa saran pemanfaatan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar ini tidak hanya sebagai sumber belajar di kelas, tetapi juga sebagai media eksplorasi mandiri untuk memperkaya pengetahuan tentang budaya Nusantara. Siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti kuis, diskusi kelompok, dan tugas kreatif agar pemahaman dan minat baca mereka semakin berkembang.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan bahan ajar digital ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, baik sebagai media utama maupun pendukung. Guru dapat mengadaptasi materi sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan kelas, serta memanfaatkan fitur interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Pelatihan singkat mengenai penggunaan *Canva* dan integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas penggunaan produk.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi bahan ajar digital dengan menyediakan infrastruktur yang memadai, seperti komputer, proyektor, dan akses internet. Selain itu, sekolah dapat mengintegrasikan materi kearifan budaya Nusantara ke dalam program literasi sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler untuk memperkuat pendidikan karakter dan budaya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar serupa untuk jenjang atau mata pelajaran lain dengan pendekatan yang lebih beragam, seperti penggunaan *augmented reality* (AR), *game-based learning*, atau platform digital lain. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas produk dalam jangka panjang serta mengadaptasinya untuk sekolah dengan keterbatasan teknologi.



Dengan demikian, produk bahan ajar digital teks cerita rakyat berbasis kearifan budaya Nusantara ini tidak hanya menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat baca, tetapi juga kontribusi nyata dalam pelestarian warisan budaya Indonesia melalui pendidikan yang kontekstual dan relevan di era digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2020). *Manajemen Pendidikan Kontemporer: Konstruksi Pendekatan Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal*. CV Cendekia Press.
- Abdurahman, A., Habibi, D. D., Muslim, B., Firdaus, P., & Rahmawati, D. (2025). *Pendidikan Karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambarwati, A., Sari, I. N., & Zahro, A. (2020). Pendidikan Responsif Budaya Berbasis Objek Pemajuan Kebudayaan Daerah. In *International Conference on Indonesia Culture Proceeding* (Vol. 1, p. 708).
- Andrini, D. F., & Pratama, R. Y. (2024). Empowering Non-Designer Educators: A Case Study on Canva's Usability in Creating Digital Learning Materials. *Journal of Digital Learning and Education*, 4(1), 12-25.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). Penerapan media pembelajaran era digital. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arisyanto, P., Cahyadi, F., & Azizah, M. (2025). *Media Grafis dalam Pendidikan Dasar Pendekatan Berbasis Kasus untuk Pembuatan Media Pembelajaran*. Cahya Ghani Recovery.
- Atmojo, I. R. W., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2024). *Pembelajaran berdiferensiasi (dalam implementasi Kurikulum Merdeka)*. CV Pajang Putra Wijaya.
- Aulia, N. D., Pratiwi, A., Nuri, A. Y., Rahmah, R., Nasution, A. M., & Yusnaldi, E. (2025). Integrasi Kearifan budaya Nusantara dalam Pembelajaran IPS di SD Untuk Membentuk Karakter Cinta Budaya. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 29-39.
- Bangsawan, I. P. R. (2023). *Mengembangkan minat baca*. PT Pustaka Adhikara Mediatama.
- Claritas, I. M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Digital Canzine Teks Prosedur Berkonten Isu Lingkungan Pada Siswa Kelas Vii Smp Pgri 02 Batu. Tesis. Universitas Islam Malang
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (6th ed.). Wiley.
- Danandjaja, J. (2019). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain* (Edisi Revisi). PT Temprint.
- Darmayasa, D., Lakadjo, M. A., Juasa, A., Rianty, E., Efitra, E., Wirautami, N. L. P., & Calam, A. (2025). Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. Henry Bennett Nelson.
- Dewi, P. S., & Asmara, R. (2024). Digital Literacy and Copyright Awareness Among Educators Using Content Creation Platforms. *Journal of Ethics in Digital Education*, 1(1), 45-60.
- Fadly, A. (2022). Bahasa Indonesia Akademis: Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Syiah Kuala University Press.

- Fahrezi, M., Siahaan, M. P. D. A., Nahar, M. P. P. D. S., & Ananda, M. A. P. D. R. (2025). *MUTU GURU (Analisis Akademik dalam Konteks Pendidikan Madrasah)*. umsu press.
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 301-316.
- Furqan, M. (2025). Revitalisasi Kearifan budaya Nusantara sebagai Media Pendidikan Literasi Lingkungan Berbasis Sosial Budaya Masyarakat. *JURNAL ILMIAH UNSTAR ROTE*, 1(1).
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Hapsari, A. S. (2022). Digital Teaching Materials: Definition, Types, and Development Models. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 5(1), 45-60.
- Hatima, Yoma. "Integrasi Kearifan budaya Nusantara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education* 1.3 (2025): 24-39.
- Istiqomah, F. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kearifan Budaya Nusantara (Cerita Rakyat Banten) Dengan Menerapkan Metode Pq4r Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 5 Upt Sdn Panyirapan*. Master thesis, UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA.
- Izzah, M. P., Sholikhah, H. A., & Ansori, M. P. (2024). *Penulisan Bahan Ajar Teori & Implementasi*. Bening Media Publishing.
- Jamaludin, J. (2023). *Microlearning untuk Pembelajaran*. Tidar Media.
- Jusman, J., & Usman, A. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1-10.
- Kurniasari, A., Pradita, I., & Hidayat, M. T. (2021). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-533.
- McKenney, S., & Reeves, T.C. (2022). *Educational Design Research: Portraying, Conducting, and Enhancing Productive Scholarship*. Routledge.
- Meyer, O. A., Coyle, D., & Halbach, A. (2023). Beyond the PDF: Integrating Multimodality in Digital Learning Resources. *Language Learning & Technology*, 27(2), 1–21.
- Misriani, Agita, Shesilia Cintari, and Nuriza Zulyani. 2023. *Urgensi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan budaya Nusantara*. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6.9 (2023): 7131-7136.
- Nugroho, F., & Aulia, R. (2024). Beyond Drag-and-Drop: A Comparative Analysis of *Canva* and Professional Design Software for Educational Media Development. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 33(1), 77-95.
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Nurkholis, A., Priyanto, D., & Mustafa, M. I. (2024). Empowering Teachers in Digital Era: The Use of *Canva* as a Tool for Creating Interactive Learning Media. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(1), 214-221.
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2021). *Educational Design Research: Portraying, Conducting, and Enhancing Productive Scholarship*. SLO.
- Purnama, S., & Lumbantobing, P. A. (2023). The Effectiveness of *Canva* Application in Enhancing Pre-Service Teachers' Creativity and Digital Literacy Skills. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(11), 4-19.
- Purwati, D. (2020). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Potensi Lokal (Panduan Menulis Naskah Drama dengan Mudah)*. Jakad Media Publishing.
- Putra, A. R., & Hidayat, R. (2024). Digital Divide in Teacher Training: Challenges of Cloud-Based Tools in Remote Areas of Indonesia. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 39(1), 123-140.
- Rafiq, S. (2021). *Penokohan Dalam Cerita Rakyat (Perspektif Linguistik Sistemik Fungsional)*. Syiah Kuala University Press.
- Rahmawati, L., Gunawan, G., & Putrajaya, G. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Kaganga Kearifan Lokal Rejang Lebong Berbasis Aplikasi Canva Kelas IV SDN 32 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP).
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., & Mardiyah, S. (2024). Local Wisdom as Living Knowledge: Revitalizing Indigenous Science in Science Education. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 34-45.
- Rakhmah, A. A., Mumtaza, N. D., Anggraini, D., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pendidikan Berwawasan Global dalam Perspektif Kearifan budaya Nusantara. *EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu dan Inovasi Pendidikan*, 1(1).
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. C. (2023). A Framework for Digital Media Literacies in Teaching and Learning. *Journal of Computers in Education*, 10(1), 129-151.
- Reza, Y. A. (2025). Pemanfaatan *Canva* sebagai Alat Desain Grafis dalam Mendukung Proyek Akademik: Studi Literatur dengan Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual*, 4(1), 11-23.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. Penerbit K-Media.
- Rozali, C., Supriyatna, S., & Karimah, M. (2025). Pengembangan Keterampilan Desain Grafis Yang Cepat Dan Mudah Dengan Aplikasi *Canva*. *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 64-67.
- Rukmini, D. (2009). *Cerita rakyat kabupaten Sragen (suatu kajian struktural dan nilai edukatif)* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Sugihartono, C. D. J. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan budaya Nusantara pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember: Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan budaya Nusantara pada Kelas IX

- C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Susanto, D., Judijanto, L., Sarjani, N. K. P., Solicitor, A., Widyasari, W., Nugraheni, A. M., ... & Putri, R. A. (2025). *Pengantar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugihartono, C. D. J. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan budaya Nusantara pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember: Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan budaya Nusantara pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Sari, D. P., & Putra, R. W. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca dan Implikasinya terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 890-902.
- Sari, M. P., & Wijaya, T. (2023). Balancing Aesthetics and Pedagogy in Digital Learning Material Design: Lessons from *Canva*. *Journal of Teaching and Learning with Technology*, 12, 150-165.
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan pemanfaatan aplikasi *Canva* bagi guru smp 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44-54.
- Suastra, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan budaya Nusantara Bali untuk Membangun Karakter dan Literasi Ekologis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 245-259.
- Sugihartono, C. D. J. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember: Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal pada Kelas IX C SMPN 1 Tempurejo Jember. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Sukmawati, F., Ridhani, J., & Trisnainingsih, S. (2025). *Desain dan Evaluasi Bahan Ajar Digital: Panduan Lengkap dari Konsep ke Kelas*. Pradina Pustaka.
- Sulianta, F. (2024). *Digital Intuitive-Tren, Kebutuhan & Bentuk-Bentuknya*. Feri Sulianta.
- Syafruddin, S., Wahyuni, S., Ananda, R., & Rachmaningsih, D. M. (2025). Students' Perceptions of The Indonesian Language Course and Their Correlation with The Need for Culturally Responsive Digital Learning Materials. *SAWERIGADING*, 31(1).
- Syifa, R., Salsabila, Z., & Farhurohman, O. (2025). Analisis Penerapan Media Ajar Inovatif Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 171-181.
- Syathroh, I. L., Pratiwi, V., Iman, A., Yusron, A., & Suryaningrum, S. (2023). *Metode Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Ubaidillah, S. (2024). *Pengembangan E-learning sebagai E-modul Bahasa Indonesia pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII MTs* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Malang).

- Utami, R. D., & Zubaidah, E. (2023). Folklore as a Vehicle for Character Education and Critical Thinking in the Digital Age. *Journal of Moral and Civic Education*, 7(2), 123-140.
- Watrianthos, R., Ahmad, S. T., & Muskhir, M. (2025). MOOCs dan Transformasi Pendidikan Global: Panduan Pengembangan dan Implementasi. Pustaka Galeri Mandiri.
- Widiyanto, Delfiyan, et al. "Kearifan budaya Nusantara dan Pancasila: Strategi Penguatan Nilai Kebangsaan dalam Pendidikan." Surabaya: PT. Cakrawala Candradimuka Literasi (2024).
- Widodo, D. P., Judijanto, L., Riska, F. M., Febriyanti, R., & Karuru, P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Trisnasasti, A. (2020). Nilai-Nilai Kearifan budaya Nusantara dalam Cerita Rakyat
- Wijaya, T., & Damayanti, A. (2024). Membangun Budaya Literasi: Peran Guru, Sekolah, dan Keluarga dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 55-70.
- Wirda, W. (2025). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 78-88.
- Yulisetiani, S. (2022). *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Zamroni, Z., Diana, R., & Prasetyo, A. B. (2023). Pendidikan Berbasis Kearifan budaya Nusantara: Strategi Membangun Ketahanan Budaya dan Kemandirian Intelektual. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 77-92.

