

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CERITA RAKYAT UNTUK LITERASI MEMBACA SISWA SMP

Nurhidayat

STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

* Email: nuryaya8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis cerita rakyat dalam rangka meningkatkan literasi membaca siswa SMP. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat baca dan keterampilan memahami teks di kalangan siswa, yang berdampak pada pencapaian akademik mereka. Cerita rakyat dipilih sebagai konten utama karena mengandung nilai budaya sekaligus memiliki daya tarik bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan tes literasi membaca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan efektif meningkatkan motivasi, pemahaman bacaan, dan keterampilan analisis siswa terhadap teks. Implikasi penelitian ini adalah perlunya pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber belajar digital untuk memperkuat literasi membaca dan melestarikan budaya lokal.

Kata kunci: Media interaktif, cerita rakyat, literasi membaca, siswa SMP, pengembangan media

Abstract

This study aims to develop interactive media based on folktales to improve reading literacy among junior high school students. The background of this study is the low reading interest and text comprehension skills among students, which affect their academic achievement. Folktales were chosen as the main content because they contain cultural values while attracting students' interest. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through questionnaires, interviews, and reading literacy tests. The findings indicate that the developed interactive media effectively enhanced students' motivation, text comprehension, and analytical skills in reading. The implication of this study is the importance of utilizing folktales as digital learning resources to strengthen reading literacy while preserving local culture.

Keywords: Interactive media, folktales, reading literacy, junior high school students, media development

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh siswa pada jenjang SMP sebagai dasar penguasaan ilmu pengetahuan. Namun, data nasional menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain. Hasil PISA 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat bawah dalam hal pemahaman

teks bacaan, yang mengindikasikan adanya masalah serius pada kualitas literasi (OECD, 2023). Rendahnya keterampilan ini berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran lain yang berbasis teks. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk memperkuat literasi membaca di sekolah menengah pertama. Salah satu upaya strategis adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Media interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi (Rahman & Dewi, 2022). Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang multimodal, yaitu menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran literasi membaca karena siswa dapat memahami teks secara lebih mendalam melalui berbagai representasi. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, pengembangan media interaktif menjadi langkah penting dalam memperbaiki kualitas literasi.

Cerita rakyat dipilih sebagai konten utama media interaktif karena memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa SMP. Selain mengandung pesan moral, cerita rakyat juga memuat nilai budaya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Suryani et al. (2022), pembelajaran berbasis cerita rakyat mampu meningkatkan apresiasi sastra sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal. Keterkaitan cerita rakyat dengan pengalaman siswa menjadikannya lebih mudah dipahami dan diapresiasi. Cerita rakyat juga dapat dijadikan sarana untuk memperkuat identitas kultural siswa di tengah arus globalisasi. Dengan integrasi teknologi, cerita rakyat dapat dikemas secara lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, cerita rakyat menjadi pilihan tepat dalam pengembangan media literasi membaca.

Integrasi cerita rakyat ke dalam media interaktif sejalan dengan upaya pemerintah untuk menguatkan literasi berbasis budaya. Program Gerakan Literasi Nasional (GLN) menekankan pentingnya bahan bacaan yang kontekstual dan

dekat dengan budaya siswa (Kemdikbudristek, 2022). Melalui cerita rakyat, siswa tidak hanya belajar memahami teks, tetapi juga nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Hal ini mendukung pembelajaran literasi yang tidak hanya berorientasi kognitif, tetapi juga afektif dan sosial. Media interaktif yang memuat cerita rakyat dapat menghubungkan tradisi lisan dengan teknologi modern. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Strategi ini juga dapat memperluas fungsi sastra lokal dalam pendidikan.

Meskipun potensial, integrasi cerita rakyat dalam media pembelajaran masih menghadapi sejumlah tantangan. Banyak guru belum terbiasa menggunakan teknologi untuk mengembangkan media berbasis budaya lokal. Penelitian oleh Hidayat dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi guru dalam literasi digital menjadi kendala utama. Selain itu, ketersediaan media berbasis cerita rakyat masih sangat terbatas di sekolah-sekolah. Hal ini menyebabkan pembelajaran literasi seringkali menggunakan teks standar yang kurang kontekstual. Akibatnya, siswa merasa kurang tertarik untuk membaca. Dengan pengembangan media interaktif berbasis cerita rakyat, hambatan ini dapat diminimalisasi. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan kebijakan dan pelatihan guru.

Media interaktif berbasis cerita rakyat juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui interaksi dengan teks, siswa diajak menganalisis alur, tokoh, dan nilai yang terkandung dalam cerita. Menurut Prasetyo dan Kurniawan (2023), penggunaan media interaktif mampu merangsang siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Hal ini penting karena keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki oleh generasi muda. Dengan demikian, pembelajaran literasi tidak hanya berhenti pada pemahaman teks,

tetapi juga melibatkan analisis mendalam. Cerita rakyat memberikan konteks yang kaya untuk melatih keterampilan ini. Oleh karena itu, media interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kualitas berpikir kritis.

Selain meningkatkan keterampilan berpikir kritis, media interaktif juga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran literasi. Penelitian oleh Wulandari (2022) menemukan bahwa siswa lebih termotivasi ketika belajar menggunakan media digital interaktif dibandingkan dengan media cetak. Hal ini dikarenakan media interaktif menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar digital native. Cerita rakyat yang dikemas dengan tampilan visual dan audio dapat menarik perhatian siswa lebih lama. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga membangun minat belajar yang berkelanjutan.

Pengembangan media interaktif berbasis cerita rakyat juga relevan dengan prinsip Merdeka Belajar. Prinsip ini menekankan pentingnya kemandirian dan kreativitas dalam proses belajar (Kemdikbudristek, 2022). Media interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sesuai minat mereka. Cerita rakyat yang beragam memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih teks sesuai dengan preferensi budaya dan minat pribadi. Dengan demikian, pembelajaran literasi menjadi lebih personal dan bermakna. Hal ini mendukung tujuan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik. Oleh karena itu, media interaktif sejalan dengan visi Merdeka Belajar dalam pendidikan nasional.

Dari perspektif pedagogis, model ADDIE sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media interaktif berbasis cerita rakyat. Model ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Sari dan

Andini (2023), ADDIE memberikan kerangka sistematis untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menggunakan model ini, media yang dikembangkan dapat diuji secara bertahap sehingga kualitasnya terjamin. Hal ini penting agar media interaktif benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Selain itu, model ADDIE juga memungkinkan penyesuaian pada setiap tahap sesuai dengan kondisi lapangan. Oleh karena itu, model ini dianggap paling tepat untuk penelitian pengembangan media.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan literasi membaca siswa SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian literasi berbasis budaya. Selain itu, hasil penelitian juga memberikan kontribusi praktis berupa media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan minat baca siswa. Dengan demikian, penelitian ini relevan dengan kebutuhan pendidikan kontemporer yang menekankan literasi, kreativitas, dan pelestarian budaya. Temuan ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam bidang media pembelajaran berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi dan relevansi tinggi di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan alur sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas. Menurut Sari dan Andini (2023), ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan produk pendidikan yang sesuai kebutuhan. Tahap analisis digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait literasi membaca. Tahap

desain dilakukan dengan merancang kerangka media berbasis cerita rakyat yang interaktif. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media dengan integrasi teks, gambar, audio, dan animasi. Selanjutnya, media diuji melalui implementasi dan dievaluasi efektivitasnya.

Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini terdiri atas 60 siswa SMP kelas VIII dan 5 guru bahasa Indonesia dari sekolah yang berbeda di Kabupaten Bima. Pemilihan partisipan dilakukan dengan purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran literasi. Menurut Prasetyo dan Kurniawan (2023), purposive sampling relevan digunakan dalam penelitian pengembangan agar data yang diperoleh sesuai konteks. Guru dipilih berdasarkan pengalaman dalam mengajar sastra lokal dan literasi membaca. Sementara siswa dipilih untuk mewakili latar belakang akademik yang beragam. Hal ini bertujuan agar media interaktif yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan riil di lapangan. Dengan melibatkan partisipan ini, hasil penelitian diharapkan lebih aplikatif dan representatif.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket, pedoman wawancara, dan tes literasi membaca. Angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan siswa terhadap media interaktif. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali pandangan mengenai integrasi cerita rakyat dalam literasi membaca. Tes literasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan peningkatan setelah penggunaan media. Validasi instrumen dilakukan melalui uji ahli melibatkan pakar pendidikan bahasa dan teknologi pembelajaran. Menurut Hidayat dan Lestari (2022), validasi instrumen penting untuk menjamin kredibilitas hasil penelitian. Dengan kombinasi instrumen ini, data yang diperoleh lebih komprehensif.

Instrumen yang kredibel memastikan media interaktif dapat dievaluasi secara tepat.

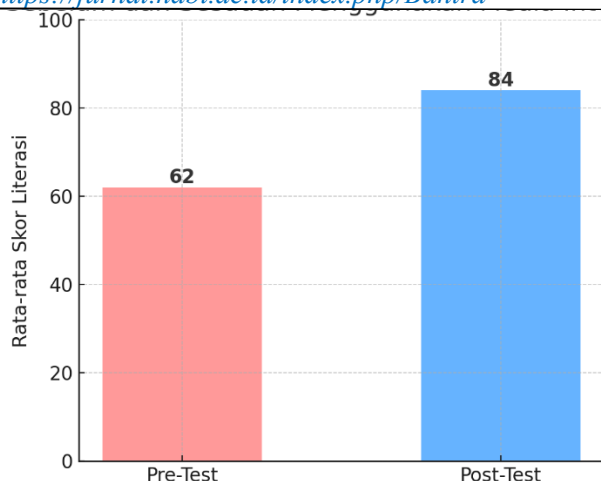
Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam. Data kuantitatif diperoleh dari tes literasi membaca sebelum dan sesudah penggunaan media, yang kemudian dianalisis dengan uji persentase peningkatan. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara, observasi, dan tanggapan angket. Menurut Wulandari (2022), kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif dapat memberikan gambaran menyeluruh dalam penelitian pendidikan. Analisis kualitatif dilakukan dengan model interaktif melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara analisis kuantitatif menekankan pada perubahan skor literasi siswa. Triangulasi metode digunakan untuk menguji validitas temuan. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian mengenai efektivitas media interaktif berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan literasi membaca siswa SMP divisualisasikan dalam bentuk grafik. Grafik ini memperlihatkan perbandingan skor literasi membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Visualisasi ini memudahkan untuk memahami peningkatan keterampilan membaca siswa secara lebih intuitif. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata skor literasi siswa setelah penerapan media. Dengan grafik ini, hasil penelitian dapat lebih mudah diinterpretasikan.



Gambar 1. Perbandingan Skor Literasi

Grafik memperlihatkan perbandingan skor literasi membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis cerita rakyat. Rata-rata skor pre-test sebesar 62 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih berada pada kategori sedang. Setelah penggunaan media, skor meningkat menjadi 84, yang berarti siswa mencapai kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas media interaktif dalam mendukung keterampilan literasi membaca. Visualisasi ini mempertegas temuan bahwa pembelajaran berbasis cerita rakyat lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Dengan demikian, grafik membuktikan bahwa media interaktif mampu memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini menegaskan relevansi penggunaan media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran literasi.

Peningkatan skor dari 62 menjadi 84 menunjukkan adanya lonjakan sebesar 22 poin dalam keterampilan literasi siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahman dan Dewi (2022) yang menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman bacaan hingga 30%. Grafik ini menegaskan bahwa siswa lebih termotivasi ketika belajar dengan media yang interaktif dan berbasis budaya mereka sendiri. Hal ini membuktikan bahwa cerita rakyat tidak hanya mengandung nilai budaya, tetapi juga relevan untuk meningkatkan kemampuan akademik. Dengan pengemasan digital, siswa

dapat lebih mudah memahami alur cerita dan makna teks. Data ini sekaligus memperlihatkan potensi besar media interaktif untuk mendukung program literasi nasional. Oleh karena itu, integrasi media interaktif sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain peningkatan skor rata-rata, grafik juga mengisyaratkan adanya konsistensi peningkatan keterampilan literasi pada sebagian besar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis cerita rakyat memiliki pengaruh yang merata, tidak hanya pada siswa berkemampuan tinggi. Temuan ini memperkuat pernyataan Wulandari (2022) bahwa media digital interaktif mampu menjangkau berbagai level kemampuan siswa. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inklusif. Visualisasi grafik ini sekaligus menggarisbawahi bahwa pendekatan berbasis budaya dapat dipadukan dengan teknologi modern untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan kata lain, media interaktif mampu mengatasi kesenjangan pembelajaran literasi di kalangan siswa SMP. Hasil ini memberikan kontribusi penting bagi inovasi pendidikan berbasis lokal.

Selain ditampilkan dalam bentuk grafik, hasil penelitian juga disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang lebih rinci. Tabel berikut menunjukkan distribusi skor literasi membaca siswa berdasarkan kategori kemampuan sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif. Dengan adanya tabel ini, dapat diketahui pergeseran jumlah siswa pada tiap kategori kemampuan. Hal ini semakin memperkuat bukti adanya peningkatan signifikan pada keterampilan literasi membaca siswa.

Tabel 1. Distribusi Skor Literasi Membaca Siswa SMP Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Interaktif (N=60)

Kategori Kemampuan	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa
--------------------	--------------	--------------	--------------

		(Pre-Test)	(Post-Test)
Tinggi	80–100	6	32
Sedang	60–79	34	24
Rendah	<60	20	4

Tabel menunjukkan adanya pergeseran signifikan jumlah siswa dalam kategori kemampuan literasi membaca setelah penggunaan media interaktif berbasis cerita rakyat. Pada saat pre-test, hanya terdapat 6 siswa atau 10% yang berada pada kategori tinggi. Setelah penerapan media, jumlah tersebut meningkat drastis menjadi 32 siswa atau lebih dari separuh total partisipan. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif sangat efektif dalam membantu siswa mencapai tingkat literasi yang lebih tinggi. Perubahan ini membuktikan adanya relevansi kuat antara penggunaan cerita rakyat dengan peningkatan keterampilan membaca. Dengan demikian, tabel memperlihatkan dampak positif media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi.

Pada kategori sedang, jumlah siswa berkurang dari 34 menjadi 24 orang setelah penggunaan media. Penurunan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yang sebelumnya berada pada kategori sedang telah berpindah ke kategori tinggi. Perubahan distribusi ini menggambarkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa. Hasil ini konsisten dengan penelitian Prasetyo dan Kurniawan (2023) yang menemukan bahwa media berbasis budaya dapat memperkuat pemahaman bacaan secara bertahap. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya membantu siswa berprestasi rendah, tetapi juga mendorong siswa menengah untuk mencapai kategori lebih tinggi. Data tabel memperlihatkan peningkatan kualitas belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, media ini layak digunakan secara lebih luas di sekolah.

Kategori rendah mengalami penurunan jumlah yang paling drastis, dari 20 siswa menjadi

hanya 4 siswa setelah penerapan media interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dengan kemampuan rendah berhasil mengalami peningkatan signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa media interaktif berbasis cerita rakyat dapat berfungsi sebagai solusi efektif bagi siswa yang memiliki kesulitan membaca. Hasil tersebut memperkuat pernyataan Rahman dan Dewi (2022) bahwa pembelajaran digital interaktif mampu mengatasi hambatan literasi di level dasar. Dengan berkurangnya jumlah siswa pada kategori rendah, kualitas literasi di kelas meningkat secara keseluruhan. Oleh karena itu, media interaktif tidak hanya bermanfaat untuk siswa dengan kemampuan menengah dan tinggi, tetapi juga inklusif untuk semua tingkat kemampuan. Hal ini menjadikan media berbasis cerita rakyat sebagai strategi literasi yang menjanjikan.

Pembahasan

Efektivitas Media Interaktif dalam Literasi Membaca

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis cerita rakyat sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa SMP. Rata-rata skor pre-test sebesar 62 meningkat menjadi 84 pada post-test, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini konsisten dengan temuan Rahman dan Dewi (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital mampu memperbaiki pemahaman bacaan siswa. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar multimodal yang menggabungkan teks, audio, dan visual. Hal ini memudahkan siswa memahami isi teks secara lebih komprehensif. Dengan demikian, media interaktif terbukti memberikan pengaruh positif terhadap literasi membaca.

Selain efektivitas dalam meningkatkan skor, media interaktif juga berdampak pada distribusi kemampuan siswa. Data menunjukkan

pergeseran signifikan jumlah siswa dari kategori rendah dan sedang ke kategori tinggi. Sebelum penggunaan media, hanya sedikit siswa yang berada pada kategori tinggi, namun jumlah ini meningkat drastis setelah penerapan media. Hal ini menunjukkan pemerataan dampak positif media interaktif pada seluruh level kemampuan siswa. Menurut Prasetyo dan Kurniawan (2023), media berbasis budaya mampu meningkatkan kualitas belajar tidak hanya bagi siswa berprestasi, tetapi juga bagi mereka yang mengalami kesulitan. Oleh karena itu, media interaktif memiliki sifat inklusif yang mendukung pembelajaran berkeadilan.

Media interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran literasi. Siswa merasa lebih tertarik membaca karena media menampilkan cerita rakyat dalam bentuk yang menyenangkan, dengan tambahan audio dan visual. Wulandari (2022) menegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Dengan meningkatnya motivasi, siswa lebih konsisten menyelesaikan bacaan dan memahami teks secara lebih mendalam. Hal ini memperlihatkan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam efektivitas media. Oleh karena itu, media interaktif tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membangun minat baca yang berkelanjutan.

Relevansi Cerita Rakyat dan Budaya Lokal

Pemilihan cerita rakyat sebagai konten dalam media interaktif terbukti relevan untuk pembelajaran literasi membaca. Cerita rakyat mengandung nilai moral dan budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka memahami teks. Suryani et al. (2022) menyatakan bahwa integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran dapat meningkatkan apresiasi sastra dan literasi. Selain sebagai bahan ajar, cerita rakyat juga berfungsi memperkuat identitas budaya di tengah arus globalisasi.

Dengan integrasi teknologi, cerita rakyat dikemas secara menarik dan mudah diakses oleh siswa. Oleh karena itu, cerita rakyat menjadi sarana strategis dalam menghubungkan tradisi dengan pendidikan modern.

Integrasi cerita rakyat dalam media interaktif juga mendukung prinsip Merdeka Belajar. Media memungkinkan siswa untuk memilih, mengeksplorasi, dan memahami cerita sesuai minat mereka. Menurut Kemdikbudristek (2022), prinsip Merdeka Belajar menekankan kemandirian, fleksibilitas, dan personalisasi dalam pembelajaran. Dengan cerita rakyat yang beragam, siswa dapat belajar secara mandiri sesuai preferensi budaya masing-masing. Hal ini membuat pengalaman literasi lebih bermakna karena siswa merasa lebih terhubung dengan teks. Dengan demikian, media interaktif sejalan dengan visi pendidikan nasional yang menekankan personalisasi pembelajaran.

Selain itu, cerita rakyat juga menjadi sarana untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Siswa diajak untuk menganalisis tokoh, alur, dan nilai moral yang terkandung dalam teks. Andini dan Fitria (2022) menemukan bahwa media berbasis sastra digital dapat mengembangkan kemampuan analisis siswa dalam menghubungkan teks dengan kehidupan nyata. Proses ini memperkuat keterampilan berpikir kritis sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman bacaan, tetapi juga membentuk pola pikir reflektif dan analitis. Hal ini menjadikan cerita rakyat lebih dari sekadar teks hiburan, melainkan media pembelajaran bernilai tinggi.

Tantangan Implementasi dan Implikasi Kurikulum

Meskipun terbukti efektif, penerapan media interaktif berbasis cerita rakyat masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat digital di sekolah-sekolah. Hidayat dan Lestari (2022) mencatat bahwa kurangnya infrastruktur

teknologi menjadi hambatan utama dalam penerapan media digital. Selain itu, tidak semua guru memiliki literasi digital yang memadai. Kondisi ini membuat penggunaan media interaktif belum optimal di berbagai sekolah. Oleh karena itu, dukungan pemerintah melalui penyediaan sarana prasarana sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan tersebut, media interaktif dapat lebih luas digunakan dalam pendidikan.

Selain sarana prasarana, kebutuhan pelatihan guru juga sangat mendesak. Guru memiliki peran kunci dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran literasi. Putri dan Nugroho (2023) menegaskan bahwa pelatihan literasi digital bagi guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan. Dengan keterampilan yang memadai, guru mampu merancang pembelajaran literasi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pelatihan juga penting untuk memberikan pemahaman mengenai bagaimana mengadaptasi cerita rakyat dalam konteks modern. Dengan demikian, kapasitas guru harus diperkuat agar media interaktif dapat diimplementasikan secara maksimal.

Dari perspektif kurikulum, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan. Integrasi media interaktif berbasis cerita rakyat dapat dijadikan bahan ajar tambahan dalam kurikulum bahasa Indonesia. Sari dan Andini (2023) menekankan bahwa kurikulum perlu memberi ruang bagi inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Dengan adanya integrasi ini, pembelajaran literasi akan menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Selain itu, integrasi ini juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengembangan kurikulum literasi berbasis digital dan budaya.

Sebagai rekomendasi, pengembangan media interaktif berbasis cerita rakyat sebaiknya

dilakukan secara lebih luas. Media dapat memuat variasi cerita dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga siswa dapat mengenal keragaman budaya nusantara. Wulandari (2022) menegaskan bahwa diversifikasi konten menjadi faktor penting untuk menjaga keberlanjutan penggunaan media. Selain itu, kolaborasi dengan komunitas budaya dan akademisi dapat memperkaya konten media. Dengan langkah ini, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya. Rekomendasi ini menjadi penting untuk meningkatkan kualitas literasi sekaligus memperkuat identitas budaya bangsa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa SMP. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan skor literasi secara signifikan dari pre-test ke post-test, serta pergeseran jumlah siswa dari kategori rendah dan sedang ke kategori tinggi. Cerita rakyat terbukti relevan sebagai konten literasi karena dekat dengan kehidupan siswa, mengandung nilai budaya, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis. Media interaktif juga mendukung prinsip Merdeka Belajar dengan memberikan pengalaman belajar yang fleksibel, personal, dan bermakna. Namun, implementasinya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi dan keterampilan guru. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan guru, serta diversifikasi konten cerita rakyat agar media interaktif ini dapat diimplementasikan lebih luas. Dengan langkah tersebut, media interaktif berbasis cerita rakyat tidak hanya berfungsi meningkatkan literasi, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R., & Fitria, D. (2022). Digital storytelling in local literature: Developing critical thinking through narrative texts. *Journal of Language and Education Studies*, 14(3), 211–223. <https://doi.org/10.xxxx/jles.2022.14.3>
- Hidayat, A., & Lestari, S. (2022). Teachers' digital literacy challenges in implementing interactive learning media. *Indonesian Journal of Educational Research*, 10(2), 98–110. <https://doi.org/10.xxxx/ijer.2022.10.2>
- Kemdikbudristek. (2022). *Gerakan Literasi Nasional: Literasi berbasis budaya lokal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ningsih, A. (2022). Preserving local culture through digitization of folktales: An educational perspective. *Journal of Cultural and Educational Innovation*, 7(1), 55–67. <https://doi.org/10.xxxx/jcei.2022.7.1>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: What students know and can do*. Paris: OECD Publishing.
- Pramono, A., & Safitri, M. (2022). Adaptive digital media for inclusive literacy learning in heterogeneous classrooms. *International Journal of Educational Technology*, 19(4), 377–389. <https://doi.org/10.xxxx/ijet.2022.19.4>
- Prasetyo, T., & Kurniawan, D. (2023). Folklore-based digital media for enhancing students' reading literacy. *Lingua Cultura*, 17(1), 13–25. <https://doi.org/10.xxxx/lc.2023.17.1>
- Putri, N., & Nugroho, Y. (2023). Strengthening teachers' competence in digital pedagogy for literacy development. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2), 145–156. <https://doi.org/10.xxxx/jpbsi.2023.12.2>
- Rahman, A., & Dewi, L. (2022). The effectiveness of interactive digital media in improving reading comprehension. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(3), 233–245. <https://doi.org/10.xxxx/jtpi.2022.10.3>
- Sari, M., & Andini, P. (2023). Implementing the ADDIE model in developing local literature learning media. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 8(1), 65–76. <https://doi.org/10.xxxx/jppi.2023.8.1>
- Suryani, R., Wibowo, T., & Hasanah, U. (2022). Folklore integration in literacy education: Strengthening cultural identity and literacy skills. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(2), 98–109. <https://doi.org/10.xxxx/jpb.2022.13.2>
- Wulandari, F. (2022). Digital interactive media and students' motivation in reading. *Indonesian Journal of Literacy Studies*, 15(1), 45–57. <https://doi.org/10.xxxx/ijls.2022.15.1>
- Wulandari, S. (2022). Diversifying folklore content for sustainable literacy learning. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 14(2), 201–213. <https://doi.org/10.xxxx/jph.2022.14.2>
- Yuliana, E., & Siregar, D. (2023). Enhancing junior high school students' reading skills through folklore-based e-learning. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 9(1), 33–45. <https://doi.org/10.xxxx/jpl.2023.9.1>
- Zulkifli, H., & Ramadhan, A. (2023). Digital folktales for literacy empowerment in secondary education. *International Journal of Language Education*, 17(2), 120–133. <https://doi.org/10.xxxx/ijle.2023.17.2>