

**PERSEPSI SISWA SEKOLAH DASAR JAWA TENGAH MENGENAI  
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT BERBASIS  
DIGITAL BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

**Winda Dwi Hudhana<sup>1</sup>**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
Windhana89@gmail.com

**Soleh Ibrahim<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Tangerang  
soiboki87umt@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, efektivitas media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital, minat siswa dalam literasi digital cerita rakyat, tanggapan siswa terhadap cerita rakyat bermuatan pendidikan karakter berbasis digital. Penelitian ini menggunakan penelitian survei untuk mendeskripsikan secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 di Wonosobo Jawa Tengah. Peneliti mengambil sampel secara acak terhadap siswa kelas 3 sekolah dasar pada 6 sekolah. Jumlah siswa yang dilibatkan yaitu 145 responden. Hasil penelitian menunjukkan siswa sekolah dasar secara umum dapat terbantu dengan adanya media digital dalam pembelajaran cerita rakyat. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase jumlah siswa yang mengaku terbantu dengan adanya media digital lebih besar dibandingkan dengan yang mengaku tidak terbantu dengan adanya media digital. Namun, siswa yang menerapkan pengetahuan setelah membaca cerita rakyat berbasis digital masih rendah. Untuk itu, diharapkan terjalin kerja sama antara guru dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali cerita-cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari seperti menceritakan dongeng agar cerita rakyat tersebut tidak tergeser oleh budaya asing yang saat ini berkembang begitu pesatnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Cerita Rakyat, Pendidikan Karakter

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi. Penggunaan teknologi utamanya teknologi digital telah merambah segala aspek kehidupan. Kemudahan teknologi tersebut, salah satunya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan salah satunya sebagai media pembelajaran. Penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat penting dilakukan, karena dapat mengembangkan perkembangan keterampilan sosial, psikomotorik, dan kemampuan berbahasa (Gjelaj, et all, 2020). Media digital telah dimanfaatkan pada aspek pendidikan

*Persepsi Siswa Sekolah Dasar Jawa Tengah Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital Bermuatan Pendidikan Karakter*

sebagai media pembelajaran. Para siswa telah menggunakan media digital yaitu *smartphone* untuk memperoleh informasi dan materi pembelajaran melalui *smartphone*.

Siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka juga menyukai hal-hal baru. Hal ini sejalan dengan temuan yang menegaskan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari teks cerita rakyat, sehingga memperkuat pentingnya memasukkan media digital dalam pendidikan cerita rakyat (Tressyalina et al., 2023). Maka, dalam pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran untuk mengembangkan keterampilan berbahasa (Winarni, Hambali & Purwandari, 2020). Media digital menjadi salah satu media pembelajaran yang baru dan disukai siswa sekolah dasar. Media digital mudah digunakan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kemudahan media digital sangat membantu siswa dalam memperoleh informasi dan siswa lebih mudah memahami informasi melalui media digital.

Cerita rakyat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Cerita rakyat disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami isi cerita. Cerita rakyat berbasis digital memudahkan siswa dalam membaca cerita rakyat di mana saja dan kapan saja. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Tressyalina et al., (2023) bahwa pentingnya memasukkan media digital dalam pembelajaran cerita rakyat. Penggunaan media digital dapat memudahkan siswa dalam mengakses informasi tentang cerita rakyat tanpa harus datang ke perpustakaan dan membeli cerita rakyat di toko buku.

Penggunaan media digital dalam cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, karena siswa dapat dengan mudah mengakses cerita melalui internet pada *smartphone*. Untuk itu, guru Bahasa Indonesia dapat menggunakan cerita rakyat seperti, dongeng, maupun fabel untuk menghidupkan literasi di sekolah. Literasi media digital semakin diakui sebagai komponen penting dari pendidikan karakter, terutama dalam konteks memerangi misinformasi dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa. Pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pendidikan yaitu untuk menyoroti peran media digital dalam membentuk pemahaman siswa tentang perilaku etis di era digital (Nanda & Budimansyah, 2020). Selain itu, media digital telah terbukti meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap narasi budaya sekaligus mempromosikan pengembangan karakter (Khaira et al., 2022).

Di sisi lain, saat ini cerita rakyat semakin kurang diminati masyarakat Indonesia khususnya anak-anak dikarenakan para orang tua semakin jarang menceritakan cerita rakyat (Zulkarnais, Prasetyawan dan Sucipto, 2018). Guru berupaya untuk mengenalkan kembali cerita rakyat lokal, agar siswa dapat mengenal kembali cerita rakyat yang ada di daerahnya. Pengenalan cerita rakyat lokal dilakukan melalui wacana dalam media digital. Akan tetapi, siswa kurang berminat dengan cerita rakyat lokal, sehingga cerita rakyat lokal mulai digantikan oleh cerita-cerita modern. Minat siswa menjadi semakin hilang terhadap cerita rakyat. Generasi muda saat ini lebih tertarik dengan budaya barat dan kurangnya pengetahuan mengenai kearifan lokal yang berkembang melalui cerita (Saripudin, Komalasari & Anggraini, 2021).

Pendidikan karakter sangat penting untuk membina individu yang berpengetahuan luas. Pendidikan karakter terdiri atas nilai moral, penalaran, perasaan dan perilaku (Lickona, 1991). Pendidikan karakter memegang peranan penting dalam pembentukan pribadi masyarakat secara sosial dan budaya (Postman, 2011). Pendidikan karakter mengacu pada pendidikan mengenai nilai-nilai kehidupan dalam kehidupan keluarga, budaya, persahabatan, profesi, estetika, demokrasi dalam nilai kejujuran, keadilan, kewajaran dan kebebasan (Heuvel, Nullens, dan Roothaan, 2018). Pendidikan karakter tersebut mencerminkan kepribadian masyarakat yang bermoral dalam menjalani problematika kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai seperti rasa hormat, empati, dan tanggung jawab, yang penting untuk menumbuhkan masyarakat yang harmonis dan produktif (Brilianti, 2023; Hassine, 2022). Pendidikan karakter dapat secara signifikan mengurangi prasangka dan konflik, sehingga meningkatkan kohesi sosial. Dengan menanamkan nilai-nilai karakter ke dalam kurikulum dan budaya sekolah, pendidik dapat menciptakan lingkungan yang tidak hanya mempromosikan keberhasilan akademik tetapi juga memelihara kewarganegaraan yang bertanggung jawab (Asri, 2023; Agustini, 2021). Selain itu, sistem pendidikan yang mengabaikan dimensi sosial-budaya dan filosofis pengembangan karakter berisiko menghasilkan lulusan yang tidak siap untuk menavigasi kompleksitas masyarakat modern (Nwachukwu, 2024).

Integrasi media digital ke dalam pembelajaran cerita rakyat telah mendapatkan perhatian yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, mencerminkan tren yang lebih luas untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Berbagai

penelitian telah mengeksplorasi pengembangan dan efektivitas media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital, menyoroti potensinya untuk melibatkan siswa dan menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya. Untuk itu masih ada ruang-ruang kosong yang dapat peneliti gunakan dalam penelitian tentang pembelajaran cerita rakyat berbasis digital bermuatan pendidikan karakter. Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran cerita rakyat berbasis digital menghadirkan peluang yang signifikan untuk meningkatkan hasil pendidikan bagi siswa. Pendidikan karakter, yang berfokus pada menanamkan nilai-nilai etika dan tanggung jawab sosial, dapat disampaikan secara efektif melalui platform digital yang menarik yang memanfaatkan cerita rakyat sebagai media. Penggunaan cerita rakyat berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian survei untuk mendeskripsikan secara kuantitatif. Penelitian survei merupakan salah satu cara pengumpulan informasi dari sampel individu melalui tanggapan terhadap suatu pernyataan (Creswell&Creswell, 2017). Peneliti melakukan survey berkaitan dengan tingkat literasi, minat dan pemahaman terhadap cerita rakyat Jawa Tengah.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 di Wonosobo Jawa Tengah. Peneliti mengambil sampel secara acak terhadap siswa kelas 3 sekolah dasar pada 6 sekolah. Jumlah siswa yang dilibatkan yaitu 145 responden yang dijelaskan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.1 Asal Sekolah Responden**

Nama Sekolah	Lokasi	Jumlah Responden
SDN 5 Wonosobo	Wonosobo	28
SDN 2 Wonosobo	Wonosobo	31
SD Islam Fatah Utama	Wonosobo	10
SDN Sendangsari 1	Wonosobo	28
SDN Menjer	Wonosobo	33
SD Khalifah Garung	Wonosobo	15
Jumlah		145

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner dan wawancara. Kuesioner yang dikembangkan berkaitan dengan tiga komponen yaitu literasi digital, literasi digital cerita rakyat dan pendidikan karakter melalui literasi digital dengan 18 butir pernyataan. Pada literasi digital terdapat 5 butir pernyataan, literasi digital cerita

rakyat terdapat 4 butir pernyataan dan pendidikan karakter melalui literasi digital terdapat 2 butir pernyataan. Setiap item pernyataan diberikan empat pilihan jawaban yaitu skor 4 untuk pernyataan “sangat setuju”, skor 3 untuk pernyataan “setuju”, skor 2 untuk pernyataan “kurang setuju” dan skor 1 untuk pernyataan “tidak setuju”. Setelah dilakukan pengambilan data melalui kuesioner, peneliti melakukan wawancara.

Data yang dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini, data kuantitatif berasal dari skor kuesioner dengan menghitung rata-rata item dan presentase tanggapan dari peserta dalam masing-masing item. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara terhadap partisipan. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis deskriptif kualitatif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan (Miles, Huberman & Saldana 2014).

### C. HASIL PENELITIAN

#### Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pada aspek penggunaan media pembelajaran berbasis digital berkaitan dengan 1) penggunaan media digital seperti *smartphone* untuk belajar, 2) pencarian informasi dan materi pembelajaran, 3) media digital *smartphone* membantu siswa dalam mencari informasi dan materi pembelajaran, 4) pemanaman informasi dan materi pembelajaran lebih mudah melalui media digital *smartphone*, 5) Hasil belajar saya meningkat dengan penggunaan media digital seperti *smartphone*. Tanggapan dari responden dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1 Penggunan Media Pembelajaran Berbasis Digital**

Pernyataan	Tanggapan			
	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Saya menggunakan media digital seperti <i>smartphone</i> untuk belajar.	27,5%	39,4%	22,7%	10,4%
Saya sering mencari informasi dan materi pembelajaran melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	30,4%	40%	22%	7,6%
Media digital seperti <i>smartphone</i> sangat membantu saya dalam mencari informasi dan materi pembelajaran.	30,3%	47,6%	18,7%	3,4%
Saya dapat memahami informasi dan materi pembelajaran dengan mudah melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	32,4%	49%	13,8%	4,8%
Hasil belajar saya meningkat dengan penggunaan media digital seperti <i>smartphone</i> .	26,9%	51%	16,6%	5,5%

Penggunaan media digital misalnya *smartphone* oleh siswa dalam proses pembelajaran masih kurang dilakukan, hanya siswa yang sangat setuju yaitu 27,5% dan

*Persepsi Siswa Sekolah Dasar Jawa Tengah Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital Bermuatan Pendidikan Karakter*  
211

siswa yang setuju yaitu 39,4% menggunakan media digital untuk mendukung proses pembelajaran. Siswa yang kurang setuju sebesar 22,7% dan siswa yang tidak setuju 10,4% tidak setuju menggunakan media digital sebagai pendukung proses pembelajaran. Pada penggunaan media digital dalam mencari informasi dan materi pembelajaran hanya dilakukan oleh 30,4% siswa sangat setuju dan 40% siswa yang setuju. Siswa yang kurang setuju sebesar 22% dan siswa yang tidak setuju sebesar 7,6%. Oleh karena, mayoritas siswa menggunakan *smartphone* untuk mencari informasi dan materi.

Pernyataan penggunaan media digital membantu dalam mencari informasi dan materi pembelajaran menunjukkan sebesar 30,3% siswa sangat setuju dan 47,6% siswa setuju. Siswa yang kurang setuju sebesar 18,7% dan tidak setuju sebesar 3,4%. Mayoritas siswa menggunakan *smartphone* untuk mencari materi pembelajaran. Pada pernyataan kemudahan memahami informasi dan materi pembelajaran melalui media digital, sebesar 32,4% siswa sangat setuju, 49% siswa setuju, 13,8% siswa kurang setuju, dan 4,8% siswa tidak setuju. Rata-rata perolehan tanggapan dalam pernyataan tersebut yaitu 3,08 sehingga mayoritas siswa setuju bahwa media digital mempermudah siswa dalam memahami informasi dan materi pembelajaran.

Pernyataan mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui media digital sebesar 26,9% siswa sangat setuju, 51% siswa setuju, 16,6% siswa kurang setuju, dan 5,5% siswa tidak setuju. Maka, diperoleh rata-rata sebesar 2,99 sehingga mayoritas siswa setuju bahwa hasil belajar meningkat melalui media digital. Mayoritas siswa kelas 3 sekolah dasar di Jawa Tengah telah menggunakan media pembelajaran berbasis digital secara rutin. Media pembelajaran digital mempermudah dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran, karena beberapa materi sulit disampaikan oleh guru atau informasi yang tidak disampaikan guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Minat Siswa dalam Literasi Digital Cerita Rakyat**

Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara disajikan pada bab ini. Hasil tanggapan partisipan mengenai minat berkaitan dengan 1) membaca cerita rakyat digital, 2) minat membaca cerita rakyat digital, 3) peningkatan kemampuan membaca dalam membaca cerita rakyat digital, 4) pemahaman cerita rakyat digital, 5) pengetahuan mengenai cerita rakyat digital, dan 6) penerapan cerita rakyat digital.

**Tabel 4. 2 Minat terhadap Literasi Digital Cerita Rakyat**

Pernyataan	Tanggapan			
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Saya pernah membaca cerita rakyat dari media digital seperti <i>smartphone</i> .	29,7%	55,9%	11,7%	2,7%
Saya menyukai membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	28,3%	49,7%	16,5%	5,5%
Kemampuan membaca saya meningkat setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	28,3%	47,6%	19,3%	4,8%
Saya dapat memahami dengan baik isi cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	24,1%	43,4%	24,9%	7,6%
Saya mendapatkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	18%	38,6%	31,7%	11,7%
Saya menerapkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> dalam kehidupan sehari-hari saya.	14,5%	35,2%	31,7%	18,6%

Berdasarkan data minat terhadap literasi digital cerita rakyat berkaitan dengan pernyataan pernah atau tidak membaca cerita rakyat dari media digital seperti *smartphone* 29,7% menyatakan sangat setuju dan 55,9% setuju. Sedangkan, 11,7% menyatakan kurang setuju dan 2,7% tidak setuju. Artinya siswa yang pernah membaca cerita rakyat dengan media digital lebih banyak dibandingkan dengan yang tidak.

Pernyataan mengenai tingkat kesukaan membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* 29,7% menyatakan sangat setuju dan 55,9% setuju. Sedangkan, 11,7% menyatakan kurang setuju dan 2,7% tidak setuju. Artinya siswa yang menyukai membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* lebih banyak dibandingkan yang kurang menyukai.

Pernyataan mengenai kemampuan pemahaman membaca melalui media digital seperti *smartphone* 28,3% menyatakan sangat setuju dan 47,6% setuju. Sedangkan, 19,3% menyatakan kurang setuju dan 4,8% tidak setuju. Artinya siswa yang mengalami peningkatan pemahaman dengan media digital lebih banyak dibandingkan yang tidak.

Pernyataan mengenai memahami dengan baik isi cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* 24,1% menyatakan sangat setuju dan 43,4%. Sedangkan, 24,9% menyatakan kurang setuju dan 7,6% tidak setuju. Artinya siswa yang memahami dengan baik isi cerita rakyat melalui media digital lebih banyak dibandingkan dengan yang tidak.

Pernyataan mengenai apakah mendapatkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* 18% menyatakan sangat setuju dan 38,6% setuju. Sedangkan, 31,7% menyatakan kurang setuju dan 11,7% tidak setuju. Artinya, siswa mendapatkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital lebih banyak dibandingkan dengan yang tidak.

Pernyataan mengenai menerapkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari saya 14,5% menyatakan sangat setuju dan 35,2% setuju. Sedangkan, 31,7% menyatakan kurang setuju dan 18,6% tidak setuju. Artinya, siswa mengenai menerapkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* lebih kecil dibandingkan dengan yang tidak menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari paparan tersebut dapat kita ketahui bahwa minat siswa terhadap literasi digital sangat tinggi. Namun, siswa yang menerapkan pengetahuan setelah membaca cerita rakyat masih rendah. Untuk itu, diharapkan terjalin kerja sama antara guru dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali cerita-cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari seperti menceritakan dongeng agar cerita rakyat tersebut tidak tergeser oleh budaya asing yang saat ini berkembang begitu pesatnya.

### **Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital**

Pada aspek media pembelajaran cerita rakyat digital terdapat 4 pernyataan yaitu; 1) Saya pernah membaca cerita rakyat dari media digital seperti *smartphone*, 2) Saya menyukai membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone*, 3) Kemampuan membaca saya meningkat setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone*, 4) Saya dapat memahami dengan baik isi cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone*. Tanggapan responden dapat dilihat pada 214table 3.

**Tabel 4.3 Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital**

Pernyataan	Tanggapan			
	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Saya pernah membaca cerita rakyat dari media digital seperti <i>smartphone</i> .	29,7	55,9	11,7	3,12
Saya menyukai membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	28,3	49,7	16,5	3,01

Kemampuan membaca saya meningkat setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	28,3	47,6	19,3	2,99
Saya dapat memahami dengan baik isi cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	24,1	43,4	24,9	7,6

Pernyataan mengenai pernah membaca cerita rakyat melalui media digital, bahwa 29,7% siswa merespon sangat setuju, 55,9% siswa merespon setuju, 11,7% siswa merespon kurang setuju, dan 2,7% siswa merespon tidak setuju. Kegemaran siswa mengenai cerita rakyat dalam media digital direspon oleh 28,3% siswa menjawab sangat setuju, 49,7% siswa menjawab setuju, 16,5% menjawab tidak setuju, dan 5,5% siswa menjawab kurang setuju. Pernyataan mengenai kemampuan membaca siswa meningkat setelah membaca cerita rakyat melalui media digital sebesar 28,3% menjawab sangat setuju, dan 47,6% siswa menjawab setuju. Siswa yang menjawab kurang setuju yaitu 19,3%, dan siswa yang menjawab tidak setuju yaitu 4,8%. Pada pernyataan mengenai pemahaman cerita rakyat digital ditunjukkan oleh respon siswa sebesar 24,1% menjawab sangat setuju dan 43,4% menjawab setuju. Pada 24,9% siswa menjawab kurang setuju, dan 7,6% siswa menjawab tidak setuju. Mayoritas siswa pernah membaca cerita rakyat secara digital, mayoritas juga menyukai cerita rakyat digital. Hal ini membuat kemampuan membaca siswa meningkat dan siswa juga mudah memahami isi cerita rakyat digital. Cerita rakyat digital lebih disukai karena mudah diakses dan tidak perlu datang ke toko buku untuk membeli buku cerita rakyat.

### **Cerita Rakyat Digital Bermuatan Pendidikan Karakter**

Pada aspek media pembelajaran cerita rakyat digital bermuatan Pendidikan karakter terkait pada 1) pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone*. 2) penerapan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari saya. Tanggapan dari responden dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.4 Media Pembelajaran Cerita Rakyat Digital Bermuatan Pendidikan Karakter**

Pernyataan	Tanggapan			
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Saya mendapatkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> .	18%	38,6%	31,7%	11,7%

Saya menerapkan pengetahuan / pembelajaran / pengalaman setelah membaca cerita rakyat melalui media digital seperti <i>smartphone</i> dalam kehidupan sehari-hari saya.	14,5%	35,2%	31,7%	18,6%
---	-------	-------	-------	-------

Pernyataan berkaitan dengan pengalaman yang didapatkan setelah membaca cerita rakyat digital yaitu 18% siswa menjawab sangat setuju, 38,6% siswa menjawab setuju, 31,7% menjawab kurang setuju, dan 11,7% menjawab tidak setuju. Pada pernyataan penerapan pembelajaran/pesan moral yang didapatkan setelah membaca cerita rakyat digital dalam kehidupan sehari-hari bahwa 14,5% menjawab sangat setuju, 35,2% menjawab setuju, 31,7% menjawab kurang setuju dan 18,6% menjawab tidak setuju.

Efektivitas media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital dalam mengajarkan pendidikan karakter telah menarik perhatian yang signifikan dalam penelitian pendidikan baru-baru ini. Media digital, terutama yang menggabungkan cerita rakyat, berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk meningkatkan pendidikan karakter dengan menyediakan konten yang relevan secara budaya yang beresonansi dengan siswa. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter yang penting.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital *smartphone* oleh siswa dalam proses pembelajaran masih kurang dilakukan. Selanjutnya, minat siswa dalam literasi digital cerita rakyat menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan antusiasmenya terhadap literasi digital. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Wardiah et al., 2022) tentang pendekatan bercerita multimedia telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang cerita rakyat sekaligus mempromosikan pendidikan karakter dengan menanamkan pelajaran moral.

Dari segi kesukaan siswa terhadap media digital, mayoritas siswa menyatakan kesukaan mereka menggunakan media digital dalam pembelajaran cerita rakyat. Pemanfaatan media digital dalam pendidikan karakter telah terbukti merangsang minat dan keterlibatan siswa. Ini sangat relevan dalam konteks pasca-pandemi, di mana platform digital telah menjadi penting untuk memberikan konten pendidikan. Pilihan media memengaruhi perilaku orang tua dan pembelajaran sosial-emosional anak-anak, menunjukkan bahwa konten digital yang menarik dapat meningkatkan pengalaman pendidikan (Evans et al., 2018). Selain itu, media digital sebagai pendidikan karakter menunjukkan bahwa pendekatan inovatif tersebut dapat memenuhi kebutuhan siswa dan

guru, yang semakin mendukung integrasi media digital dalam pendidikan karakter (Fitri, 2022).

Akan tetapi, tidak semua siswa mendapatkan pengetahuan tentang pendidikan karakter sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran membaca cerita rakyat berbasis digital ini. Untuk itu, perlu media literasi digital yang efektif dan menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran (Andriani et al., 2023). Integrasi media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital dalam pendidikan karakter tidak hanya efektif tetapi juga penting untuk menumbuhkan karakter positif di kalangan siswa. Kombinasi konten yang menarik, relevansi budaya, dan format interaktif berkontribusi secara signifikan pada pengalaman pendidikan secara keseluruhan, membuat pendidikan karakter lebih berdampak dan mudah diakses.

Hasil penelitian menunjukkan masih terdapat siswa yang belum mampu menggali nilai pendidikan karakter, walaupun mayoritas siswa telah memahami nilai pendidikan karakter setelah mengikuti pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan (Wulandari, 2023), yang menyoroti pentingnya membuat materi pembelajaran interaktif dengan latar belakang budaya siswa, sehingga menumbuhkan rasa koneksi dan relevansi dengan konten. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif, kearifan lokal, dan pengalaman imersif, pendidik dapat menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap cerita rakyat di kalangan siswa. Seiring dengan terus berkembangnya media digital, penting untuk mengeksplorasi pendekatan inovatif yang tidak hanya melestarikan narasi budaya tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar untuk generasi mendatang.

Temuan penelitian ini menggarisbawahi potensi media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital untuk menciptakan pengalaman pendidikan imersif yang tidak hanya memikat perhatian siswa tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang penting. Integrasi pendidikan karakter ke dalam media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan praktik pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan cerita rakyat dalam lingkungan pendidikan, terutama melalui media digital, dapat mengarah pada peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Anwar et al., 2023; Wulandari, 2023; Khaira, dkk., 2022; Prasasti dkk., 2019). Dengan memanfaatkan narasi kaya yang ditemukan dalam cerita rakyat dan menggunakan media digital yang inovatif, pendidik dapat

menumbuhkan pemahaman yang lebih tentang pengembangan Pendidikan karakter di antara siswa. Pendidikan karakter ini mempersiapkan siswa untuk menavigasi kompleksitas dunia modern dengan integritas dan tanggung jawab.

#### **D. SIMPULAN**

Secara umum dapat disimpulkan bahwa persepsi atau tanggapan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran cerita rakyat sangat positif. Hal itu didukung oleh jumlah persentase tanggapan siswa yang menilai positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, efektivitas media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital, minat siswa dalam literasi digital cerita rakyat, tanggapan siswa terhadap cerita rakyat bermuatan pendidikan karakter berbasis digital lebih banyak yang menyatakan sangat setuju dan setuju dibandingkan tanggapan siswa yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju. Artinya, berdasarkan penelitian ini penggunaan media digital dalam pembelajaran cerita rakyat bermuatan karakter berjalan sangat efektif. Temuan penelitian ini menggarisbawahi potensi media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital dapat menciptakan pengalaman pendidikan imersif yang tidak hanya memikat perhatian siswa tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter yang penting. Integrasi pendidikan karakter ke dalam media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan praktik pendidikan. Namun, harus menjadi perhatian pendidik agar menjalin kerja sama dengan orang tua siswa untuk menghidupkan kembali cerita-cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari seperti menceritakan dongeng agar cerita rakyat tersebut tidak tergeser oleh budaya asing yang saat ini berkembang begitu pesatnya.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, N. (2021). Character education for children in indonesia. *Journal of Educational Study*, 1(2), 89-94. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.158>
- Andriani, R., Marlina, E., & Rahayu, N. (2023). The character education based on local wisdom with flipbook assisted digital literacy media in online learning. *International Journal of Quantitative Research and Modeling*, 4(2), 104-109. <https://doi.org/10.46336/ijqrm.v4i2.450>
- Anwar, C., Saregar, A., Fitri, M., Anugrah, A., & Yama, A. (2023). Folklore with value clarification technique: its impact on character education of 8-9-year-old students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 44-55. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.414>

- Brilianti, A. (2023). The representation of character education in the movie sang prawira based on thomas lickona's theory. *Pioneer Journal of Language and Literature*, 15(2), 388. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i2.3242>
- Evans, K., Russell, W., Furgione, B., & Sheridan, A. (2018). "won't you be my neighbor?". *Journal of Culture and Values in Education*, 1(2), 1-22. <https://doi.org/10.46303/jcve.01.02.1>
- Fitri, M. (2022). Character education-based physics digital comic for 12-14 years old students. *Online Learning in Educational Research (Oler)*, 2(2), 95-104. <https://doi.org/10.58524/oler.v2i2.216>
- Gjelaj, M., et all. (2020). *Digital Techologies in Early Childhood:Attitudes and Practices of Parents and Teachers in Kosovo*. *International Journal of Instruction*. 13 (1). 165-184 <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13111a>
- Hassine, R. (2022). Implementing character education and behavior improvement in moroccan secondary schools. *European Journal of Education and Pedagogy*, 3(2), 128-134. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2022.3.2.204>
- Heuvel, S. C. V.D., Nullens, P & Roothaan, A. (2018). *Theological Ethics and Moral Value Phenomena:The Experience of Values*. Routledge:London and New York
- Khaira, U., Indryani, I., & Rosyadi, A. (2022). The development of an android-based educational game "orang kayo hitam" jambi folklore to improve student motivation at al-falah kindergarten jambi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 11(2), 65-75. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v11i2.57486>
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*: New York, Toronto, London, Sydney, Aucland:Bantam Books.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana (2014). *Qualitative Data Analysis: a Sourcebook of New Methods*. Newbury Park, CA: Sage.
- Nanda, V. and Budimansyah, D. (2020). Strengthening of digital media literacy-based character education on hoax news spreading to students (case study on citizenship education learning in smp negeri 2 bandung). *Journal of International Conference Proceedings*, 3(1), 283-290. <https://doi.org/10.32535/jicp.v2i4.804>
- Nwachukwu, E. (2024). Education and character reformation in nigeria contemporary society: challenges and prospects. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(12), 879-887. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i12.253>
- Postman, N. (2011). *The End of Education:Redefining The Value of School*. Vintage:New York.
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). *Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character*. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369-384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Wardiah, D., Hetilaniar, H., Armariena, D., & Murniviyanti, L. (2022). The impact of storytelling-based teaching material module toward folklore writing skills. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6917-6924. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2733>

- Winarni, E. W., Hambali, D., & Purwandari, E. P. (2020). *Analysis of Language and Scientific Literacy Skills for 4<sup>th</sup> Grade Elementary School Students through Discovery Learning and ICT Media*. International Journal of Instruction. 13 (20), 213-222 <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13215a>
- Wulandari, A. (2023). Development of local wisdom-based monita (story monopoly) media in folklore learning. *Educenter Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 109-208. <https://doi.org/10.55904/educenter.v2i2.771>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., dan Sucipto, A. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung pada Platform Android*. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*. 3 (1), 96-102.