



# UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

## ARTIKEL

PENGUNAAN CERITA RAKYAT DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENANAMAN NILAI DI SEKOLAH DASAR

SLAMET  
NIM. 20241115081

DOSEN PEMBIMBING  
Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I, M.Pd  
Dr. Fajar Setiawan, M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2026

**PENGGUNAAN CERITA RAKYAT DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK PENANAMAN  
NILAI DI SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**SLAMET  
NIM. 20241115081**

**DOSEN PEMBIMBING  
Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.  
Dr. Fajar Setiawan, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**

**2026**

## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

*“Sebaik-baiknya orang adalah orang yang banyak memberikan manfaat bagi orang lain”*

### **Persembahan**

Tugas akhir artikel ini saya persembahkan untuk

1. Keluarga besar kami yang memberi dukungan moril maupun materiil dalam pencapaian gelar sarjana pendidikan.
2. Perguruan Muhammadiyah Cabang Wiyung Kota Surabaya, Khususnya SD Muhammadiyah 15 Surabaya untuk dapat dimanfaatkan hasilnya.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

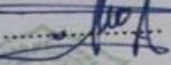
Tugas akhir yang di tulis oleh Slamet NIM 20241115081 dengan judul "Penggunaan Video Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar." ini telah di setujui oleh dosen pembimbing untuk di ujikan pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

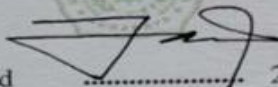
Tanggal

I. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd



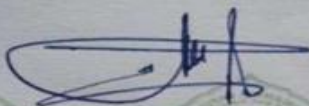
22 Januari 2026

II. Dr. Fajar Setiawan, M.Pd



22 Januari 2026

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Tugas akhir ini yang ditulis oleh Slamet telah di uji dan Dinyatakan sah Oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya Sebagai Salah satu Syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada tanggal 28 Januari 2026

**Dosen Penguji**

**Tanda  
Tangan**

**Tanggal**

I. Dr. Deni Adi Putra, S.Pd, M.Pd.



28 Januari 2026

II. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd



28 Januari 2026

III. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.



28 Januari 2026

**Mengetahui  
Dekan**

**Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains  
Universitas Muhammadiyah Surabaya**



**Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Slamet  
NIM : 20241115081  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Pendidikan ,Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagias, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 17 Desember 2025

Yang membuat Pernyataan,



(Slamet)

## ABSTRAK

Slamet. 2025. Penggunaan Cerita Rakyat Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.. Pembimbing II: Dr.Fajar Setiawan, M.Pd.

**Abstract.** This study aims to describe the use of Digital folklore media "Asal-Usul Surabaya" as an Indonesian learning medium in elementary school. This research uses a qualitative approach with a case study type. Data were collected through in-depth interviews using semi-structured interview guidelines, participant observation with observation sheets and field notes, and documentation studies. The data is analyzed interactively which includes the stages of data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The results of the study show that: (1) Media implementation requires pedagogical adaptation of teachers and is supported by visionary school policies; (2) Media succeeds in increasing student engagement in a multimodal manner and functions as a common ground for learning; (3) Narrative understanding and internalization of students' character values increases, although there are technical and cognitive constraints that require improvement of media design. The discussion linked the findings to TPACK theory, cognitive theory of multimedia learning, and multimodal literacy, which confirmed that success is determined by the synergy between school policies, teachers' pedagogical competence, and inclusive media design principles. Digital folklore is an effective learning medium for elementary Indonesian. Its effectiveness is multifactorial, depending on the school's policy support, the teacher's ability to design and mediate learning, and the quality of the media design itself that takes into account the technical and cognitive aspects of the students. This study recommends a holistic approach in adopting similar media to ensure sustainability and optimal learning impact.

**Keywords:** Digital folklore, Indonesian, learning media.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media cerita rakyat digital "Asal-Usul Surabaya" sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, observasi partisipan dengan lembar observasi dan catatan lapangan, serta studi dokumentasi. Data dianalisis secara interaktif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi media memerlukan adaptasi pedagogis guru dan didukung oleh kebijakan sekolah yang visioner; (2) Media berhasil meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa secara multimodal dan berfungsi sebagai *common ground* pembelajaran; (3) Pemahaman naratif dan internalisasi nilai-nilai karakter siswa meningkat, meski terdapat kendala teknis dan kognitif yang memerlukan perbaikan desain media. Pembahasan mengaitkan temuan dengan teori TPACK, *cognitive theory of multimedia learning*, dan multimodal *literacy*, yang mengkonfirmasi bahwa keberhasilan ditentukan oleh sinergi antara kebijakan sekolah, kompetensi pedagogis guru, dan prinsip desain media yang inklusif. Cerita rakyat digital merupakan media pembelajaran yang efektif untuk Bahasa Indonesia SD. Keefektifannya bersifat multifaktorial, bergantung pada dukungan kebijakan sekolah, kemampuan guru dalam mendesain dan memediasi pembelajaran, serta kualitas desain media itu sendiri yang mempertimbangkan aspek teknis dan kognitif siswa. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan holistik dalam mengadopsi media sejenis untuk memastikan keberlanjutan dan dampak pembelajaran yang optimal.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia, cerita rakyat, media pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan tepat waktu. Artikel berjudul "Penggunaan Cerita Rakyat Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar" disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penyelesaian artikel ini, penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak, khususnya kepada:

1. Dr. Mundakir, S.Kep., Ners., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga dengan adanya artikel ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 01 April 2026

Slamet  
NIM. 20241115081

## DAFTAR ISI

ARTIKEL .....	i
ARTIKEL .....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI .....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
<i>A B S T R A C T</i> .....	01
<i>A B S T R A K</i> .....	02
1. LATAR BELAKANG.....	03
2. KAJIAN TEORITIS.....	07
3. METODE PENELITIAN .....	08
4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	13
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	19
6. REFERENSI .....	22

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Alur Teknik Analisis Data

Gambar 2. Dokumentasi Observasi Kelas

Gambar 3. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Gambar 4. Wawancara dengan Wali Kelas V

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Bukti Kendali Bimbingan .....
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian .....
Lampiran 4	Lembar Observasi Siswa .....
Lampiran.5	Lembar Wawancara Guru .....
Lampiran 6	Lembar Wawancara Siswa .....
Lampiran 7	Lembar Wawancara Kepala Sekolah .....
Lampiran 8	Cek Hasil Plagiasi .....
Lampiran 9	Surat Bebas Plagiasi Perpustakaan .....
Lampiran 10	Letter Of Acceptance (LOA).....
Lampiran 11	Biodata Penulis .....

# Penggunaan Cerita Rakyat Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar

**Slamet<sup>1\*</sup>, Lilik Binti Mirnawati<sup>2</sup>, Fajar Setiawan<sup>3</sup>**  
<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesai  
\*slamendah78@gmail.com<sup>1</sup>

Alamat: Kampus Jl. Raya Sutorejo No.59, Dukuh Sutorejo, Kec. Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: [slamendah78@gmail.com](mailto:slamendah78@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to describe the use of digital folklore media "Asal-Usul Surabaya" as an Indonesian learning medium in elementary school. This research uses a qualitative approach with a case study type. Data were collected through in-depth interviews using semi-structured interview guidelines, participant observation with observation sheets and field notes, and documentation studies. The data is analyzed interactively which includes the stages of data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The results of the study show that: (1) Media implementation requires pedagogical adaptation of teachers and is supported by visionary school policies; (2) Media succeeds in increasing student engagement in a multimodal manner and functions as a common ground for learning; (3) Narrative understanding and internalization of students' character values increases, although there are technical and cognitive constraints that require improvement of media design. The discussion linked the findings to TPACK theory, cognitive theory of multimedia learning, and multimodal literacy, which confirmed that success is determined by the synergy between school policies, teachers' pedagogical competence, and inclusive media design principles. Video folklore is an effective learning medium for elementary Indonesian. Its effectiveness is multifactorial, depending on the school's policy support, the teacher's ability to design and mediate learning, and the quality of the media design itself that takes into account the technical and cognitive aspects of the students. This study recommends a holistic approach in adopting similar media to ensure sustainability and optimal learning impact.

**Keywords:** digital folklore, Indonesian, learning media.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media video cerita rakyat digital "Asal-Usul Surabaya" sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk penanaman nilai di SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan

kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, observasi partisipan dengan lembar observasi dan catatan lapangan, serta studi dokumentasi. Data dianalisis secara interaktif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi media memerlukan adaptasi pedagogis guru dan didukung oleh kebijakan sekolah yang visioner; (2) Media berhasil meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa secara multimodal dan berfungsi sebagai *common ground* pembelajaran; (3) Pemahaman naratif dan internalisasi nilai-nilai karakter siswa meningkat, meski terdapat kendala teknis dan kognitif yang memerlukan perbaikan desain media. Pembahasan mengaitkan temuan dengan teori TPACK, *cognitive theory of multimedia learning*, dan multimodal *literacy*, yang mengkonfirmasi bahwa keberhasilan ditentukan oleh sinergi antara kebijakan sekolah, kompetensi pedagogis guru, dan prinsip desain media yang inklusif. Video cerita rakyat merupakan media pembelajaran yang efektif untuk Bahasa Indonesia SD. Keefektifannya bersifat multifaktorial, bergantung pada dukungan kebijakan sekolah, kemampuan guru dalam mendesain dan memediasi pembelajaran, serta kualitas desain media itu sendiri yang mempertimbangkan aspek teknis dan kognitif siswa. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan holistik dalam mengadopsi media sejenis untuk memastikan keberlanjutan dan dampak pembelajaran yang optimal.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia, cerita rakyat digital, media pembelajaran.

## 1. LATAR BELAKANG

Gelombang transformasi digital yang mengiringi era Revolusi Industri 4.0 dan visi *Society 5.0* telah menciptakan disrupsi mendasar dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan (Absor, 2020). Karakteristik era ini yang ditandai dengan integrasi ruang fisik, digital, dan biologis menuntut adanya rekonfigurasi dalam praktik pembelajaran agar selaras dengan dinamika zaman. Dunia pendidikan, sebagai institusi penyiapan sumber daya manusia masa depan, tidak dapat menghindar dari tuntutan ini dan justru harus berada di garis depan dalam mengadopsi dan mengadaptasi kemajuan teknologi (Mutaqin dkk., 2025). Sekolah Dasar (SD), yang berperan sebagai fondasi utama pembentukan kompetensi peserta didik,

menghadapi imperatif untuk beradaptasi. Institusi ini dituntut tidak hanya sekadar mengenalkan teknologi, tetapi secara strategis memanfaatkannya untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih relevan, menarik, dan efektif (Maulidia & Mudlofir, 2025). Tuntutan ini menjadi sangat krusial pada mata pelajaran fundamental seperti Bahasa Indonesia, yang tidak hanya bertujuan membangun keterampilan literasi dasar tetapi juga berfungsi sebagai sarana penanaman nilai dan identitas kebangsaan. Oleh karena itu, inovasi dalam media dan pendekatan pembelajarannya menjadi suatu keniscayaan untuk menjawab tantangan sekaligus memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh kemajuan digital tersebut.

Di balik urgensi adaptasi digital, realitas di banyak SD memperlihatkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan kompleks yang saling berkaitan. Tantangan mendasar terletak pada rendahnya minat dan motivasi membaca peserta didik, yang berimbas pada lemahnya kemampuan literasi (De Bortoli dkk., 2023; Suriyanti, 2017). Kondisi ini diperparah oleh kesulitan siswa dalam memahami teks, khususnya narasi yang memerlukan pemahaman alur, karakter, dan pesan moral. Lebih lanjut, pembelajaran sering kali terhambat oleh keterbatasan media ajar yang digunakan. Media konvensional, seperti buku teks dan lembar kerja, cenderung bersifat statis dan kurang menyediakan pengalaman belajar yang interaktif serta kontekstual bagi peserta didik (Wulandari, 2020). Dissonansi ini semakin tampak nyata ketika media tersebut dihadapkan dengan karakteristik generasi peserta didik masa kini yang merupakan digital native. Mereka telah terbiasa dengan stimulasi visual-dinamis, umpan balik instan, dan konten multimedia dalam kesehariannya (Silvester dkk., 2024). Akibatnya, terjadi kesenjangan antara metode penyampaian yang monomodal

dengan gaya belajar multimodal yang diharapkan siswa. Kesenjangan ini tidak hanya berpotensi menghambat pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga mengurangi peluang untuk internalisasi nilai-nilai karakter dan kearifan lokal yang sering termuat dalam materi pembelajaran sastra dan cerita, karena pesan tersebut tidak disampaikan melalui saluran yang sesuai dengan konteks zamannya.

Menjawab tantangan tersebut, dua konsep solutif dapat diintegrasikan untuk merevitalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Konsep pertama adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang strategis. Berbeda dengan media konvensional, media digital seperti video animasi, aplikasi interaktif, atau digital *storytelling* menawarkan keunggulan multimodalitas, yakni perpaduan harmonis antara mode teks, audio, visual, dan terkadang kinestetik (Mayer, 2024; Afriyadi dkk., 2023). Multimodalitas ini selaras dengan teori pemrosesan informasi ganda (*dual coding theory*), yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mendalam (Rau, 2020). Dalam konteks pembelajaran, hal ini berpotensi meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi intrinsik, dan pemahaman konseptual peserta didik. Konsep kedua adalah penggalan nilai strategis dari cerita rakyat sebagai muatan lokal. Cerita rakyat, sebagai ekspresi budaya kolektif, bukan sekadar narasi hiburan melainkan sarana transmisi nilai-nilai luhur, etika, dan kearifan lokal antargenerasi (Solikah dkk., 2024). Dari perspektif kebahasaan, cerita rakyat menawarkan kekayaan kosakata, struktur naratif yang jelas, dan konteks budaya yang autentik, sehingga menjadi wahana yang ideal untuk mengembangkan kompetensi berbahasa sekaligus membangun karakter dan identitas kultural peserta didik (Asip dkk., 2019).

Integrasi antara kekuatan *engage* media video dan kedalaman muatan cerita rakyat inilah yang membuka peluang inovasi pedagogis yang signifikan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyinggung aspek-aspek yang menjadi perhatian dalam studi ini. Pertama, penelitian oleh [Mekalungi dkk \(2025\)](#) berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan minat baca siswa SD. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek motivasi dan ketertarikan visual siswa. Penelitian ini relevan karena menggunakan platform videol dan konten cerita rakyat. Namun, kajian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek minat dan visual, belum mengukur dampaknya secara mendalam terhadap pemahaman membaca dan internalisasi nilai secara kualitatif. Kedua, studi yang dilakukan oleh [Hernawati dkk \(2024\)](#) mengeksplorasi penggunaan video animasi dongeng Nusantara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan mereka mengonfirmasi bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman alur cerita dan kosakata. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terkait efektivitas format digital naratif. Akan tetapi, lingkup penelitian terbatas pada satu jenis media (video) dan tidak secara eksplisit mengintegrasikannya ke dalam sebuah kerangka pedagogis digital yang menyeluruh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih komprehensif. Ketiga, penelitian [Mukhlisina \(2019\)](#) mengkaji nilai karakter dalam cerita rakyat Sumatra Utara dan potensinya sebagai bahan ajar. Kajian ini sangat relevan dari sisi muatan konten budaya dan penguatan karakter. Meskipun demikian, penelitian tersebut bersifat analisis konten teks dan belum menguji implementasi serta efektivitas konten tersebut ketika dikonversi dan disajikan sebagai media pembelajaran digital interaktif di dalam kelas. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) dalam hal pengembangan

dan pengujian sebuah model integratif antara cerita rakyat yang ditransformasi ke dalam format digital interaktif (bukan sekadar digitalisasi pasif) dengan pendekatan pedagogis yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan ganda pembelajaran bahasa dan penanaman nilai secara simultan di sekolah dasar.

Berdasarkan identifikasi tantangan pembelajaran, potensi solusi integratif, dan celah kajian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan video cerita rakyat sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada media, tetapi juga pada proses implementasi pembelajaran yang komprehensif, sehingga dapat memberikan gambaran utuh mengenai potensi dan tantangan integrasi cerita rakyat berbasis visualisasi animasi pada kurikulum Bahasa Indonesia.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Video cerita rakyat merupakan konvergensi antara warisan budaya naratif tradisional dengan teknologi media baru. Secara konseptual, istilah ini merujuk pada cerita rakyat yang mengalami proses transformasi, adaptasi, dan diseminasi melalui platform serta format digital (Hakamies dkk., 2019). Transformasi ini bukan sekadar alih media dari teks cetak ke berkas elektronik (*digitization*), melainkan suatu proses digital remix yang melibatkan penambahan lapisan multimodal, seperti animasi, narasi suara, efek interaktif, dan orkestrasi musik, untuk menciptakan pengalaman naratif yang imersif (García-Orosa dkk., 2022). Landasan teoretisnya berakar pada digital *storytelling*, sebuah pendekatan yang menggunakan alat visualisasi animasi untuk menggabungkan cerita pribadi atau kolektif dengan elemen

multimedia guna menciptakan makna yang lebih kaya (Lambert, 2013). Dalam penelitian ini, objek material yang digunakan adalah cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya". Cerita ini termasuk dalam kategori legend atau legenda tempat, yang secara naratif menjelaskan asal mula penamaan serta keberadaan suatu wilayah geografis, dalam hal ini Kota Surabaya (Kurniawan, 2022). Inti narasinya berkisar pada pertempuran epik antara ikan hiu (suro) dan buaya (boyo) sebagai perlambang kekuatan alam dan karakter masyarakat setempat, yang kemudian melahirkan nomenklatur "Surabaya". Sebagai sebuah teks budaya, cerita ini memiliki struktur naratif yang kuat dengan alur pertentangan, klimaks, dan resolusi, sehingga sesuai untuk dikembangkan menjadi media narasi visual yang menarik (Asip dkk., 2019). Lebih dari sekadar dongeng, legenda ini sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti keberanian, kecerdikan, semangat juang, dan filosofi hidup tentang keseimbangan, yang relevan untuk dikenalkan kepada peserta didik sekolah dasar (Setyowati dkk., 2024). Transformasinya ke dalam format digital dalam penelitian ini berarti mengadaptasi narasi verbal ini ke dalam sebuah produk multimedia interaktif yang mungkin mencakup visualisasi animasi karakter Suro dan Boyo, peta lokasi interaktif, narasi dalam Bahasa Indonesia yang jelas, serta fitur-fitur yang memungkinkan siswa mengeksplorasi nilai-nilai moral dalam cerita.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menempati posisi yang sentral dan strategis dalam keseluruhan kerangka Kurikulum Nasional, tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi praktis melainkan sebagai wahana pembentuk identitas, penalaran, dan sikap kebangsaan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang kini diimplementasikan, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kompetensi literasi dan numerasi

sebagai fondasi bagi penguasaan seluruh bidang ilmu (Kemendikdasmen, 2022). Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagaimana termaktub dalam Capaian Pembelajaran (CP) difokuskan pada pengembangan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara fungsional, kreatif, dan reflektif untuk berbagai tujuan dan konteks (Kemendikdasmen, 2022; Damayanti dkk., 2022). Lebih dari sekadar keterampilan berbahasa (*language skills*), pembelajaran ini bertujuan membina sikap positif dan apresiatif terhadap bahasa Indonesia sebagai lambang jati diri bangsa, sarana pemersatu, serta sarana penyaluran gagasan dan nilai-nilai budaya (Kosasih, 2021). Dengan demikian, muara akhirnya adalah terwujudnya peserta didik yang tidak hanya cakap berkomunikasi, tetapi juga mampu menalar melalui bahasa, mengapresiasi sastra, dan menggunakan bahasa untuk memperkuat rasa percaya diri serta kontribusi sosial dalam konteks kehidupan nyata, sesuai dengan tuntutan Profil Pelajar Pancasila (Rauf dkk., 2020). Pencapaian tujuan holistik ini menjadikan Bahasa Indonesia bukan sekadar mata pelajaran, melainkan fondasi literasi dan kultural bagi pembentukan sumber daya manusia Indonesia unggul di abad ke-21.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penyelidikan yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dalam konteks alamiahnya secara mendalam dan holistik, dengan berfokus pada makna, pengalaman, dan perspektif partisipan (Creswell & Poth, 2016). Pemilihan pendekatan kualitatif ini sangat relevan dengan konteks judul penelitian "Penggunaan

Video Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar". Alasannya, penelitian ini berfokus untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan secara rinci bagaimana proses penggunaan media tersebut diterapkan di dalam kelas, sehingga, pendekatan kualitatif dipandang sebagai pilihan metodologis yang paling tepat untuk menggali kekayaan data dan mencapai tujuan penelitian yang bersifat eksploratif dan deskriptif-analitis ini.

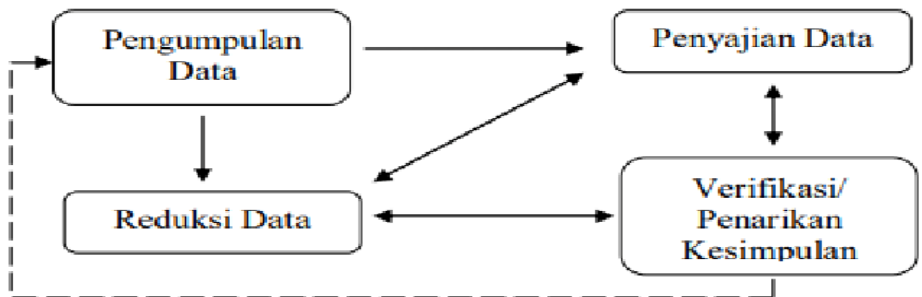
Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni variabel utama cerita rakyat digital sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagai objek/material yang diimplementasikan dan dikaji penggunaannya) dan variabel dampak penanaman nilai (berfungsi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap cerita, meliputi alur, tokoh, dan nilai yang tertanam).

Lokasi penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 15 Surabaya pada kelas V. Penelitian ini mengandalkan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama di lapangan untuk tujuan penelitian spesifik ini, bersifat asli, dan belum diolah oleh pihak lain (Niam dkk., 2024). Dalam konteks penelitian ini, sumber data primer terdiri dari guru dan siswa yang terlibat langsung dalam implementasi media visualisasi animasi cerita rakyat. Di sisi lain, data sekunder didefinisikan sebagai data yang telah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain sebelumnya, namun tetap relevan untuk mendukung analisis (Creswell & Creswell, 2017). Sumber data sekunder dalam penelitian ini mencakup modul ajar, buku teks Bahasa Indonesia yang digunakan di sekolah tempat penelitian, naskah cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya" dalam bentuk visualisasi animasi terkait sejarah dan budaya Surabaya, serta artikel ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama yang saling melengkapi, yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, dengan menggunakan instrumen-instrumen yang dirancang secara khusus. Pertama, teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang didefinisikan sebagai proses interaksi verbal untuk memperoleh informasi mendalam mengenai persepsi, pengalaman, dan perasaan informan (Moleong, 2014). Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara semi-terstruktur (*semi-structured interview guide*), yang berisi serangkaian pertanyaan terbuka inti bagi guru (misalnya, mengenai persiapan, pemahaman siswa terhadap cerita (alur, tokoh, dan nilai yang tertanam), dan kendala) dan siswa (misalnya, mengenai ketertarikan, pemahaman cerita (alur, tokoh, dan nilai yang tertanam), dan kendala) terkait penggunaan media cerita rakyat digital. Guna memperkuat hasil wawancara guru dan siswa, peneliti juga mewawancarai kepala sekolah (misal kebijakan sekolah dalam inovasi pembelajaran, dukungan dan fasilitas, serta tantangan dan harapan). Kedua, teknik observasi partisipatif (*participant observation*), yakni metode pengamatan di mana peneliti terlibat dalam aktivitas setting sosial yang diteliti untuk merekam perilaku, interaksi, dan konteks secara langsung (Niam dkk., 2024). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan (*field notes*). Lembar observasi berisi aspek-aspek terstruktur yang akan dicatat, seperti peran guru, aktivitas siswa, dan interaksi dengan media. Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan secara naratif situasi, dinamika kelas, dan refleksi peneliti yang tidak terangkum dalam lembar terstruktur. Ketiga, teknik studi dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen tertulis maupun elektronik yang relevan dengan fokus penelitian (Creswell & Poth, 2016). Dokumen dianalisis dengan

cara mencatat dan mengkaji dokumen-dokumen seperti modul ajar, buku teks Bahasa Indonesia yang digunakan di sekolah tempat penelitian, naskah cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya" dalam bentuk digital terkait sejarah dan budaya Surabaya, serta artikel ilmiah, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan mengacu pada model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dkk (2014). Model ini terdiri dari tiga tahap kegiatan seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 1. Alur Teknik Analisis Data**

Pertama, tahap reduksi data. Pada tahap ini, seluruh data mentah dari wawancara, observasi, dan dokumentasi diseleksi, difokuskan, disederhanakan, dan diabstraksikan. Kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sejak pengumpulan data. Dalam konteks penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan mentranskrip wawancara, merangkum catatan lapangan, serta mengidentifikasi dan mengkodekan (*coding*) potongan-potongan data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti kode terkait "peran guru", "aktivitas siswa", dan "pemahaman cerita", dsb. Kedua, tahap penyajian data (*data display*). Data yang telah direduksi kemudian disusun ke dalam suatu format yang memungkinkan peneliti untuk melihat hubungan antar kategori dan menarik temuan awal. Penyajian dapat berupa matriks, bagan alur, tabel, atau uraian naratif teks. Untuk penelitian ini, penyajian data dapat dilakukan

dalam bentuk tabel tematik yang memetakan kode-kode terhadap setiap pertanyaan penelitian, atau bagan alur yang menggambarkan proses implementasi media cerita rakyat digital di kelas. Ketiga, tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, peneliti mulai menarik makna dari data yang telah disajikan, mengidentifikasi pola, hubungan, dan proposisi yang muncul. Kesimpulan awal yang dirumuskan kemudian diverifikasi secara terus-menerus melalui penelusuran kembali ke data mentah (*member check*) dan diskusi dengan pembimbing atau rekan sejawat (*peer debriefing*). Proses siklus ini berlangsung hingga diperoleh temuan yang koheren dan valid dalam menjawab tujuan penelitian mengenai mendeskripsikan penggunaan cerita rakyat digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Dalam penelitian ini, validitas atau keabsahan data dilakukan melalui proses sistematis untuk memastikan kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas temuan. Kredibilitas, sebagai padanan validitas internal, dijaga melalui triangulasi, yakni membandingkan dan mengecek konsistensi data dari berbagai sumber (kepala sekolah, guru, dan siswa), metode (wawancara, observasi, dan dokumentasi), serta waktu. Untuk memastikan transferabilitas (validitas eksternal), penelitian ini menyajikan deskripsi konteks yang kaya dan mendetail (*thick description*) agar memungkinkan pembaca atau peneliti lain untuk menilai sejauh mana temuan dapat ditransfer atau diaplikasikan dalam konteks yang mirip. Dependabilitas, sebagai padanan reliabilitas, dijaga melalui dokumentasi secara rinci proses penelitian, sehingga setiap keputusan metodologis dapat dilacak dan diperiksa ulang. Terakhir, konfirmabilitas (obyektivitas), yaitu secara kritis mengungkapkan posisi dan asumsi diri serta menjaga sikap netral selama

proses penelitian, sehingga temuan yang dihasilkan benar-benar didukung oleh data yang terkumpul dan bukan semata berasal dari prasangka atau preferensi subyektif peneliti.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan sintesis data dari wawancara mendalam dengan guru, siswa, kepala sekolah, dan observasi langsung di dalam kelas, penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan video media visualisasi animasi cerita rakyat "Asal-Usul Surabaya" berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis, imersif, dan bermakna, meski diwarnai oleh sejumlah tantangan teknis dan pedagogis yang memerlukan antisipasi.

Dari perspektif kebijakan, sekolah telah menyediakan landasan yang kuat melalui visi "Terwujudnya Lembaga Pendidikan Islam yang Unggul Berbasis Akhlaq, Prestasi dan Lingkungan Berorientasi Masa Depan". Bapak Mationo, menegaskan bahwa integrasi muatan lokal dan digital merupakan kebijakan terstruktur: *"Kami menurunkan kebijakan 'Gerbang Digital Budaya'... tertuang dalam program kerja tahunan dan menjadi indikator kinerja guru"*. Dukungan riil berupa alokasi waktu dalam KKG untuk pengembangan media dan pelatihan rutin menciptakan ruang bagi guru untuk berinovasi. Namun, tantangan sistemik seperti keragaman kompetensi guru dan isu keberlanjutan (*mindset*, kompetensi, keberlanjutan) masih menjadi penghambat diseminasi yang lebih luas.

Pada tingkat implementasi, guru melakukan adaptasi pedagogis yang signifikan. Persiapan yang matang, termasuk penyesuaian RPP dan strategi *"pause and reflect"*, menjadi kunci keberhasilan. Hasil observasi membuktikan strategi ini efektif; guru secara aktif memandu dengan

"menanyakan sifat Suro dan Boyo berdasarkan cara mereka memperkenalkan diri" di jeda pertama, mengubah tayangan pasif menjadi sesi analisis interaktif. Guru juga berperan sebagai manajer kelas yang lihai, mengatasi euforia siswa saat adegan pertarungan dengan isyarat non-verbal tanpa mengganggu alur cerita. Kendala utama di level ini, selain masalah teknis, adalah kebutuhan untuk memberikan *scaffolding* atau bantuan khusus bagi siswa yang mengalami kesenjangan pemahaman, seperti yang diakui Ibu Guru: *"Ada 2-3 siswa... bingung saat ada teks narasi singkat... Saya janjikan akan memutar ulang video di akhir pelajaran"*.

Respons siswa terhadap media menunjukkan tingkat *engagement* dan pemahaman yang tinggi. Observasi mencatat keterlibatan multidimensi: "seluruh siswa terpaku pada layar," dengan respons emosional spontan seperti sorakan dan ekspresi tegang. Data wawancara memperkuat temuan ini. Ahmad dengan antusias menyatakan, *"Seneng banget! Kaya nonton film kartun... Jauh lebih seru dari buku"*. Pemahaman terhadap alur cerita dan nilai moral tercapai dengan baik, sebagaimana tergambar dari kemampuan ketiga siswa yang diwawancarai untuk menceritakan kembali konflik dan resolusi cerita dengan akurat. Delisha bahkan mampu menarik kesimpulan reflektif: *"kita sebagai manusia harus lebih pintar dari hewan. Jangan tunggu sampai kelelahan... baru mau berdamai"*. Namun, interaksi dengan media juga menyoroti area perbauman. Siswa mengidentifikasi hambatan spesifik seperti audio yang kurang keras (Ahmad), kosakata yang sulit ("perebutan hegemoni" - Delisha), dan kecepatan transisi yang terlalu cepat (Raihan). Observasi mengkonfirmasi hal ini, mencatat bahwa "teks narasi singkat... membuat beberapa siswa terlihat bingung dan melihat ke arah guru untuk penjelasan".

Secara keseluruhan, media berfungsi sebagai katalis dan *common*

*ground* yang memediasi pembelajaran. Ia berhasil membangkitkan minat, memfasilitasi pemahaman naratif yang kompleks, dan memicu diskusi nilai-nilai karakter. Sintesis ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi bukan semata-mata karena keunggulan media digital, tetapi merupakan hasil dari trilogi yang sinergis: (1) Kebijakan sekolah yang mendukung dan memfasilitasi, (2) Kompetensi pedagogis guru dalam mengadaptasi dan memandu penggunaan media, dan (3) Desain media yang multimodal namun perlu disempurnakan dari segi aksesibilitas teknis dan kognitif untuk memastikan inklusivitas. Temuan ini memberikan peta jalan yang jelas untuk replikasi dan pengembangan media sejenis di masa depan.

### **Penggunaan Cerita Rakyat Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penanaman Nilai di SD**

Temuan bahwa keberhasilan implementasi didukung oleh kebijakan sekolah yang visioner dan fasilitas yang memadai sejalan dengan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan lebih dari sekadar keterampilan teknis guru; ia membutuhkan dukungan institusional yang menciptakan konteks bagi pengembangan pengetahuan teknologis-pedagogis-konten yang terintegrasi (Lu & Chen, 2025). Kebijakan "Gerbang Digital Budaya" dan alokasi waktu dalam KKG yang diungkapkan Kepala Sekolah merupakan bentuk nyata dari "ekosistem TPACK" di tingkat sekolah. Hal ini mengkonfirmasi penelitian Pujianto dkk (2025) yang menyimpulkan bahwa inovasi pendidikan berbasis teknologi hanya berkelanjutan jika didukung oleh kepemimpinan visioner dan alokasi sumber daya yang memadai. Namun, tantangan terkait *mindset* dan disparitas kompetensi guru yang terungkap dalam wawancara mencerminkan temuan Mutaqin dkk (2025) mengenai

adanya kesenjangan kesiapan guru di berbagai tingkatan, yang menuntut pendekatan pelatihan yang lebih terdiferensiasi dan berkelanjutan, bukan sekadar pelatihan insidental.

Peran guru dalam penelitian ini mengalami pergeseran dari penyampai informasi menjadi desainer pengalaman belajar dan mediator makna. Strategi *pause and reflect* yang diterapkan Ibu Riska bukan sekadar teknik, melainkan penerapan prinsip *cognitive theory of multimedia learning* (Mayer, 2024). Dengan menghentikan tayangan pada momen kognitif penting, guru memberikan ruang bagi memori kerja siswa untuk memproses informasi visual dan verbal secara mendalam sebelum menerima informasi baru, sehingga mencegah *cognitive overload*. Adaptasi RPP dan penyediaan *scaffolding* bagi siswa yang mengalami kesulitan, seperti diungkapkan dalam wawancara, merupakan manifestasi dari *pedagogical content knowledge* (Shulman, 2013) yang dikembangkan dalam konteks digital. Temuan ini memperkuat penelitian Hernawati dkk (2024) yang menekankan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikannya secara pedagogis. Observasi yang menunjukkan guru mengelola euforia siswa dan mengarahkan diskusi membuktikan bahwa kehadiran dan intervensi guru tetap krusial dalam pembelajaran berbasis media video visualisasi animasi, sebagaimana ditekankan oleh Joyce & Calhoun (2024) tentang pentingnya guru sebagai fasilitator aktif dalam berbagai model pembelajaran.

Tingginya keterlibatan emosional dan kognitif siswa yang terekam dalam observasi dan wawancara dapat dijelaskan melalui teori multimodal literacy (Jewitt, 2009). Media video cerita rakyat yang menghadirkan narasi melalui saluran visual, auditif, dan teks secara simultan selaras dengan cara

generasi digital native memproses informasi. Pernyataan siswa Ahmad ("*Kaya nonton film kartun... Jauh lebih seru dari buku*") dan respons emosional spontan yang diamati mengkonfirmasi daya tarik multimodalitas ini. Lebih penting lagi, kemampuan siswa seperti Delisha dan Raihan untuk menceritakan kembali alur cerita dan mengekstrak nilai moral menunjukkan terjadinya pemahaman mendalam (*deep comprehension*). Hal ini sesuai dengan prinsip *dual coding theory* (Rau, 2020) yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kode verbal dan visual secara bersamaan akan diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda, menghasilkan representasi mental yang lebih kuat dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman. Temuan ini melengkapi penelitian Mekalungi dkk (2025) yang fokus pada peningkatan minat baca, dengan menunjukkan bahwa video cerita rakyat tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga mendukung pencapaian tujuan kognitif yang lebih tinggi.

Kendala teknis (audio, kecepatan, ukuran teks) dan kognitif (kosakata sulit) yang diidentifikasi oleh siswa memberikan masukan berharga bagi prinsip *universal design for learning* (UDL). UDL menekankan pentingnya menyediakan berbagai cara representasi, ekspresi, dan keterlibatan untuk memenuhi keragaman kebutuhan peserta didik (Rose, 2024). Keluhan siswa tentang tulisan yang singkat dan kosakata "hegemoni" yang sulit mengindikasikan bahwa media perlu menyediakan *multiple means of representation*, seperti opsi *subtitle* yang dapat diatur, glosari *pop-up*, atau kontrol kecepatan pemutaran. Dengan demikian, hambatan yang terungkap bukanlah kegagalan, melainkan panduan empiris untuk mengembangkan media pembelajaran video yang lebih inklusif dan *user-centered* di masa depan.

Secara holistik, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa video cerita rakyat bukan sekadar alat hibridisasi budaya dan teknologi, melainkan sebuah alat pedagogis kompleks yang keefektifannya ditentukan oleh interaksi dinamis antara kebijakan sekolah, kompetensi pedagogis guru yang beradaptasi, dan desain media yang mempertimbangkan prinsip kognitif serta keragaman belajar siswa. Temuan ini memperkaya khazanah penelitian sebelumnya dengan menyajikan bukti empiris tentang bagaimana integrasi yang sukses terjadi dalam konteks ekosistem sekolah yang nyata, sekaligus memberikan kerangka evaluatif untuk pengembangan dan implementasi media sejenis pada masa mendatang.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan seluruh proses penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita rakyat digital "Asal-Usul Surabaya" berhasil mendemonstrasikan potensinya yang signifikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk penanaman nilai di SD yang efektif dan kontekstual. Simpulan dijabarkan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Pertama, dari segi perancangan dan implementasi, penggunaan media ini memerlukan adaptasi pedagogis yang terstruktur dari guru. Guru tidak hanya berperan sebagai operator teknis, tetapi sebagai desainer pembelajaran yang mengintegrasikan media ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan strategi khusus, seperti *pause and reflect*, untuk mengoptimalkan proses kognitif siswa. Implementasi berjalan optimal ketika didukung oleh ekosistem sekolah yang memiliki kebijakan visioner dan fasilitas pendukung yang memadai, meskipun tantangan seperti kesenjangan kompetensi guru dan keberlanjutan program masih perlu mendapat perhatian

serius. Kedua, terkait respons dan interaksi, media cerita rakyat digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa secara multidimensi. Siswa menunjukkan respons emosional dan kognitif yang tinggi, yang dimanifestasikan melalui fokus visual, komentar spontan, dan partisipasi aktif dalam diskusi. Media ini berhasil berfungsi sebagai *common ground* yang memfasilitasi interaksi dinamis antara siswa, guru, dan konten pembelajaran. Namun, interaksi tersebut juga menyoroti pentingnya desain media yang inklusif, mengingat ditemukan kendala teknis (seperti kualitas audio dan durasi teks) dan kognitif (kosakata sulit) yang dapat menghambat pemahaman sebagian siswa. Ketiga, mengenai dampak terhadap pemahaman dan internalisasi nilai, media ini efektif dalam memfasilitasi pemahaman naratif yang mendalam dan penyerapan nilai-nilai karakter. Siswa tidak hanya mampu menceritakan kembali alur cerita dengan akurat tetapi juga mengekstrak amanat moral tentang perdamaian, kerjasama, dan penyelesaian konflik secara bijak. Hal ini membuktikan bahwa format visualisasi animasi yang multimodal dapat menjadi jembatan yang kuat untuk menghubungkan warisan budaya lokal dengan pencapaian tujuan pembelajaran abad 21, khususnya dalam membangun kompetensi literasi dan karakter secara simultan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan cerita rakyat digital sebagai media pembelajaran bersifat multifaktorial. *Keberhasilannya* tidak hanya bergantung pada kualitas media itu sendiri, tetapi pada sinergi tiga pilar: (1) kebijakan dan kepemimpinan sekolah yang mendukung, (2) kompetensi pedagogis guru dalam mengadaptasi dan memediasi, serta (3) desain media yang memperhatikan prinsip pembelajaran multimedia dan keragaman kebutuhan siswa. Oleh karena itu, adopsi media

serupa di masa depan direkomendasikan untuk dilakukan dengan pendekatan holistik yang mempertimbangkan ketiga aspek tersebut agar dapat mencapai dampak pembelajaran yang optimal dan berkelanjutan.

## DAFTAR REFERENSI

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran sejarah abad 21: tantangan dan peluang dalam menghadapi pandemi covid-19. *Journal of History Education*, 2(1), 30-35.
- 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.
- Asip, M., Muktadir, A., & Koto, I. (2019). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat untuk mendukung gerakan literasi sekolah di kelas rendah. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 83-97.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Damayanti, A. D., Jannah, A. N., & Agustin, N. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 19 Sawangan. *Prosiding Samasta*.
- De Bortoli, L., Underwood, C., & Thomson, S. (2023). PISA 2022. Reporting Australia's results. Volume I: Student performance and equity in education.
- García-Orosa, B., Pérez-Seijo, S., & Vizoso, Á. (2022). *Emerging practices in the age of automated digital journalism*. London: Routledge.
- Hakamies, P., Heimo, A., & Tiedeakademia, S. (Eds.). (2019). *Folkloristics in the digital age*. Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica.
- Hernawati, E., Prihatin, Y., & Sudibyo, H. (2024). Efektivitas Metode Story Telling Bermedia Video Dongeng Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education*

*Research*, 5(4), 6519-6525.

- Jewitt, C. (Ed.). (2009). *The Routledge handbook of multimodal analysis* (Vol. 1). London: Routledge.
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching*. Routledge.
- Kemendikdasmen. (2022). Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Kosasih, E. (2021). Dasar-dasar keterampilan bersastra.
- Kurniawan, F. (2022). *TA: Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.
- Lu, C., & Chen, W. (2025). Technological Pedagogical Content Knowledge. In *Unpacking Technological Pedagogical Content Knowledge for Classroom Practice: The Singapore Experience* (pp. 39-74). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Maulidia, M., & Mudlofir, A. (2025). ANALISIS KEBIJAKAN PEMERINTAH DALAM PENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DASAR DI INDONESIA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 293-307.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Mekalungi, N., Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215-1224.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook. (*No Title*).
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). Metodologi penelitian kualitatif.
- Mukhlisina, I. (2019). Analisis Muatan Nilai Karakter Pada Cerita Rakyat

Pulau Sumatra Berdasarkan Penguatan Pendidikan Karakter. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 7(2), 142-150.

- Mutaqin, J., Nurzakiah, N., Amirudin, I., Rizky, R., Fauziah, S., & Amirudin, J. F. (2025). PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0: TANTANGAN DAN SOLUSI. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 1487-1496.
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., ... & Wajdi, F. (2024). Metode penelitian kualitatif.
- Pujianto, P., Wulandari, S. W., Firdaus, R., Nursaeni, N., Asiyah, S., Adiningsih, S. H., ... & Wardah, W. (2025). SUPERVISI DALAM PENDIDIKAN. *Penerbit Tahta Media*.
- Rau, M. A. (2020). Comparing multiple theories about learning with physical and virtual representations: Conflicting or complementary effects?. *Educational Psychology Review*, 32(2), 297-325.
- Rose, D. H. (2024). *Universal Design for Learning in the Classroom*. Guilford Publications.
- Rouf, M., Said, A., & Hs, D. E. R. (2020). Pengembangan kurikulum sekolah: Konsep, model dan implementasi. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 5(2), 23-40.
- Setyowati, E., Purnaningsih, E., Saputri, W. A., Erawati, D. S., Rachmadanti, A., Indrawati, M., ... & Khasanah, A. K. (2024). *Best practice etnopedagogi di sekolah dasar*. Indonesia Emas Group.
- Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Usman, S. E. (2024). *Melangkah ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Mega Press Nusantara.
- Solikah, A. U., Izzah, A., & Valeria, A. H. (2024). *Corak budaya Indonesia dalam bingkai kearifan lokal*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suriyanti, E. (2017). Hubungan Minat Baca dan Penguasaan Kosakata dengan Pemahaman Membaca Siswa Kelas VII SMP Islam Banda Aceh. *Master Bahasa*, 5(2), 128-136.
- Shulman, L. S. (2013). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Journal of Education*, 193(3), 1-11.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan

minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.

### Lampiran 1. Bukti Kendali Bimbingan

Nama : Slamet  
NIM : 20241115081  
Dosen Pembimbing 1 : Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I, M.Pd.  
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Fajar Setiawan, M.Pd.

### Kartu Kendali Bimbingan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

---

Tahun semester	: Ganjil 2025/2026	Prodi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
NIM	: 20241115081	Pembimbing 1	: Lilik Binti Mirnawati
Nama Mahasiswa	: SLAMET	Pembimbing 2	: Fajar Setiawan

No.	Tanggal	Topik	Saran / Komentar	Pembimbing
1	2025-10-30	Bimbingan Secara Online mengenai judul jurnal dan metode penelitian yang akan diambil.	Perbaiki Sistematisa penulisan sesuai template jurnal yang dituju, hasil dan pembahasan sebuah jurnal Dan Daftar Pustaka kelengkapan penelitian	Lilik Binti Mirnawati
2	2025-11-01	Bimbingan Secara Online mengenai judul jurnal dan metode penelitian yang akan diambil.	Perbaiki Sistematisa penulisan sesuai template jurnal yang dituju,	Lilik Binti Mirnawati
3	2025-11-05	Bimbingan Secara Online mengenai perubahan judul artikel	Saran Perbaiki judul Penelitian yang benar	Fajar Setiawan
4	2025-11-10	Bimbingan Secara Online mengenai perubahan judul artikel	Alhamdulillah, judul Jurnal bisa dilanjutkan	Fajar Setiawan
5	2025-11-15	Bimbingan Secara Online mengenai metode penelitian yang akan diambil.	Saran Perbaiki instrumen Penelitian yang benar	Lilik Binti Mirnawati
6	2025-11-20	Bimbingan Secara Online mengenai kajian teori penelitian yang akan diambil	Saran Perbaiki kajian teori Penelitian yang benar	Fajar Setiawan
7	2025-11-25	Bimbingan Secara Online mengenai pengambilan data dan instrumen penelitian.	Saran Perbaiki pengambilan data Penelitian yang benar	Fajar Setiawan
8	2025-11-30	Bimbingan Secara Online mengenai hasil dan pembahasan penelitian.	Saran Perbaiki hasil dan pembahasan Penelitian yang benar	Fajar Setiawan
9	2025-12-04	Bimbingan Secara Online mengenai penulisan nama template artikel jurnal	Kesiapan untuk bisa maju sempro Tahap 4	Fajar Setiawan
10	2025-12-15	Bimbingan Secara Online mengenai ACC untuk mengikuti ujian proposal.	Semoga dimudahkan dan Lulus tepat waktu	Lilik Binti Mirnawati

## Lampiran. 2 .Surat Izin Penelitian

Surabaya, 21 Oktober 2025

Nomor :232.51/II.3.AU/FKIP/PGSD/A/2025

Hal :Permohonan Surat Ijin Observasi

Yang Terhormat:

Kepala SD Muhammadiyah 15 Surabaya

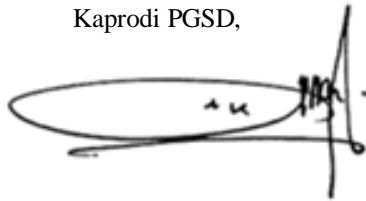
Assalamualaikum. Wr. Wb.

Sehubungan dengan pelaksanaan tugas akhir di program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP UM Surabaya, kami bermaksud mengajukan surat ijin observasi mahasiswa kami:

Nama : Slamet  
NIM : 20241115081  
Prodi : S1 PGSD  
Tujuan : Untuk Melakukan Observasi

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya, kami sampaikan terima kasih. Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Kaprodi PGSD,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd

### Lampiran 3. Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
CABANG MUHAMMADIYAH WIYUNG  
**SD MUHAMMADIYAH 15 SURABAYA (LIMAS)**  
Jl. Raya Mastrip No. 174 Surabaya 60229 Telp (031) 7665166 Fax (031) 7671635  
Website : [www.sdm-limas.sch.id](http://www.sdm-limas.sch.id) Email : [sdmuhammadiyah15surabaya@gmail.com](mailto:sdmuhammadiyah15surabaya@gmail.com)  
AKREDITASI 'A'

NSS : 102056026014  
NPSN : 20553981

**SURAT KETERANGAN**  
NO.076/S.Ket/SDM.15/XII/2025

*Bismillahirrahmannirohiim*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: MATIONO, MA
Jabatan	: Kepala SD Muhammadiyah 15 Surabaya
Alamat Sekolah	: Jl. Mastrip 174 Surabaya
NPSN	: 20553981

Menerangkan bahwa :

Nama	: SLAMET
NIM	: 20241115081
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Prodi	: S1-PGSD
Asal Instansi	: Universitas Muhammadiyah Surabaya

#### Lampiran 4. Lembar Instrumen Observasi Siswa

### LEMBAR OBSERVASI

Judul Penelitian : Penggunaan Video Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar

Nama Observer : Slamet

Sekolah : SD Muhammadiyah 15 Surabaya

ASPEK	DESKRIPSI	HASIL OBSERVASI
Peran guru	Mengamati peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran, mulai dari pengantar, pendampingan selama penggunaan media, hingga penutup. Fokus pada bagaimana guru menghubungkan media dengan tujuan pembelajaran dan mengelola dinamika kelas.	Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi yang kontekstual, menanyakan kepada siswa tentang ikon atau lambang Kota Surabaya yang mereka ketahui. Saat beberapa siswa menjawab "Suroboyo" dan "patung hiu-buaya", Ibu Riska dengan lancar mengaitkannya dengan media yang akan ditampilkan, mengatakan, "Hari ini kita akan menyaksikan asal-usul ikon tersebut melalui sebuah kisah digital." Sebelum memutar video, beliau memberikan instruksi yang jelas untuk menyimak dengan fokus dan menunjuk dua hal yang harus dicatat: penyebab perselisihan dan cara penyelesaiannya. Selama pemutaran, Ibu Riska aktif sebagai fasilitator dengan menerapkan strategi pause and reflect yang

ASPEK	DESKRIPSI	HASIL OBSERVASI
		<p>telah direncanakan. Di jeda pertama (setelah perkenalan tokoh), beliau menanyakan, "Menurut kalian, bagaimana sifat Suro dan Boyo berdasarkan cara mereka memperkenalkan diri?" memicu siswa untuk menganalisis karakter sejak awal. Saat adegan pertarungan memuncak, beberapa siswa bersorak, dan Ibu Riska dengan sigap memberi isyarat tangan untuk menurunkan volume sorakan tanpa menghentikan tayangan. Setelah video selesai, beliau memandu diskusi dengan pertanyaan terbuka yang terstruktur, dari yang faktual ("Di mana latar tempat kejadian?") hingga yang reflektif ("Jika kalian menjadi salah satu tokoh, apa yang akan kalian lakukan untuk menghindari pertikaian?"). Peran guru sangat dominan sebagai pengarah (guide) yang menghubungkan konten media dengan tujuan pembelajaran, dengan manajemen waktu dan kelas yang efektif.</p>
Aktivitas siswa	Mengamati keterlibatan fisik, kognitif, dan emosional siswa selama berinteraksi dengan	Aktivitas siswa menunjukkan keterlibatan (engagement) yang tinggi dan multidimensi. Selama 2 menit pertama pemutaran, seluruh

ASPEK	DESKRIPSI	HASIL OBSERVASI
	<p>media dan kegiatan lanjutan. Fokus pada pola perhatian, partisipasi, dan ekspresi mereka.</p>	<p>siswa (30 orang) terpaku pada layar dengan ekspresi penasaran. Respons emosional spontan sangat jelas terlihat: mata membelalak dan mulut menganga saat adegan pertempuran bawah air, serta senyum dan anggukan lega saat adegan perdamaian. Beberapa siswa, seperti Ahmad, secara vokal berkomentar "Wih!" dan "Awas!", sementara Delisha terlihat memegang erat tangan teman sebangkunya di bagian menegangkan. Pada saat jeda yang dibuat guru, hampir 80% siswa mengacungkan tangan untuk menjawab, menunjukkan kesiapan dan pemrosesan informasi yang aktif. Interaksi sosial terjadi secara organik; dalam kelompok kecil, mereka berbisik membahas alasan pertikaian ("Kan sama-sama laper") atau menunjuk detil visual ("Lihat, lukanya di sirip!"). Saat sesi diskusi, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan guru tetapi juga mulai berargumen dengan teman mengenai tokoh mana yang lebih salah, menunjukkan tingkat analisis yang berkembang. Polanya bergeser dari penerima pasif menjadi partisipan aktif yang</p>

ASPEK	DESKRIPSI	HASIL OBSERVASI
		berinteraksi dengan konten, guru, dan sesama siswa.
Interaksi dengan media	Mengamati bagaimana siswa dan guru secara teknis dan kognitif berinteraksi dengan media cerita rakyat digital. Fokus pada kemudahan penggunaan, daya dukung media terhadap pemahaman, dan hambatan yang muncul.	Interaksi dengan media bersifat imersif namun menghadapi beberapa hambatan teknis yang mempengaruhi pengalaman. Media berfungsi sebagai sumber otoritatif utama; ketika guru menanyakan bukti dari cerita, siswa langsung menunjuk ke layar dan merujuk pada adegan spesifik ("Tadi kan pas awal, wilayahnya digambar pake warna biru dan coklat, Bu!"). Siswa memanfaatkan multimodalitas media: mereka merespons narasi (mengangguk saat mendengar penjelasan), musik (bergumam mengikuti nada tegang), dan elemen visual (meniru gerakan renang tokoh). Namun, interaksi ini tidak sepenuhnya mulus. Terdapat kendala teknis: speaker di sudut kanan kelas kurang optimal, menyebabkan beberapa siswa di bagian kiri mengeluh "Kurang jelas, Bu". Kendala konten: teks narasi singkat yang muncul (misal: "Perebutan Hegemoni") membuat beberapa siswa, termasuk Delisha, terlihat bingung dan melihat ke arah guru

ASPEK	DESKRIPSI	HASIL OBSERVASI
		<p>untuk penjelasan. Kendala desain pengalaman: kecepatan transisi antar adegan di bagian tengah dirasakan terlalu cepat oleh beberapa siswa, termasuk Raihan, yang terlihat mengernyitkan dahi seolah mencoba mengejar ketertinggalan informasi. Meski demikian, media berhasil menjadi anchor pembelajaran; seluruh aktivitas diskusi dan tanya jawab berpusat dan mengacu kembali pada adegan-adegan dalam video, menunjukkan bahwa media telah menjadi kerangka bersama (common ground) yang memediasi pemahaman kolektif di dalam kelas.</p>

Surabaya, Desember 2025

(Slamet)

## Lampiran 5. Lembar Instrumen Wawancara dengan Guru

### LEMBAR WAWANCARA GURU

Judul Penelitian : Penggunaan Video Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar

Nama : Riska Dini Novikasanti, S.Psi

Narasumber

Sekolah : SD Muhammadiyah 15 Surabaya

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
Persiapan	Bagaimana proses persiapan Ibu sebelum menggunakan media cerita rakyat digital 'Asal-Usul Surabaya' dalam pembelajaran? Apakah ada penyesuaian pada modul ajar atau strategi khusus yang dirancang untuk mengintegrasikan media ini dengan tujuan pembelajaran hari ini?	Persiapannya cukup intensif, karena ini pertama kalinya saya menggunakan media digital yang spesifik tentang cerita lokal. Saya mempelajari dulu media tersebut dari awal hingga akhir, mencatat bagian-bagian kunci yang bisa dijadikan bahan diskusi. Untuk modul ajar, saya melakukan penyesuaian. Sebelumnya, di RPP tertulis 'membaca teks cerita rakyat', saya ubah menjadi 'menyimak dan menganalisis cerita rakyat dalam format digital'. Saya juga merancang strategi 'pause and reflect', saya rencanakan untuk menghentikan video di tiga titik penting: saat pengenalan

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>tokoh Suro dan Boyo, saat konflik puncak pertarungan, dan saat penyelesaian. Di setiap jeda, saya siapkan pertanyaan pemandu. Tujuan pembelajaran hari ini adalah ‘siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik (tokoh, latar, amanat)’, dan media ini saya rasa sangat tepat karena visualisasi karakternya kuat dan latar kota Surabaya zaman dulu tergambar jelas.</p>
<p>Pemahaman siswa terhadap cerita</p>	<p>Berdasarkan pengamatan Ibu selama sesi pembelajaran, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap alur cerita dan nilai-nilai moral dalam legenda ‘Asal-Usul Surabaya’ setelah mereka berinteraksi dengan media digital tersebut? Adakah perilaku spesifik yang menonjol?</p>	<p>Pemahaman mereka jauh lebih cepat dan mendalam dibandingkan jika hanya membaca teks. Saat saya tanya, ‘Apa penyebab perselisihan Suro dan Boyo?’, hampir serempak mereka menjawab ‘Memperebutkan mangsa’. Itu menunjukkan mereka menangkap konflik utamanya. Untuk nilai moral, ada satu momen yang sangat berkesan. Setelah adegan gencatan senjata, seorang siswa bernama Ardi berkata, ‘Jadi, mereka akhirnya mau berbagi wilayah, Bu. Kalau dari awal mau berbagi, kan</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>tidak perlu berkelahi.’ Itu menunjukkan mereka bisa menarik amanat tentang pentingnya kerjasama dan menghindari perselisihan. Perilaku yang sangat menonjol adalah antusiasme visual. Mereka sangat fokus, ekspresi wajah mereka berubah mengikuti alur cerita, tegang saat adegan perkelahian, lega saat berdamai. Mereka juga aktif menunjuk ke layar dan berkomentar spontan tentang karakter ‘ikan hiu yang galak’ atau ‘buaya yang besar’.</p>
Kendala	<p>Selama implementasi, kendala atau tantangan apa saja yang Ibu alami, baik dari sisi teknis penggunaan media, manajemen kelas, maupun kesenjangan pemahaman siswa? Bagaimana strategi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut?</p>	<p>Ada beberapa kendala. Pertama, teknis. Speaker kelas kurang bass, jadi suara efek gemuruh dan musik latar kurang terdengar maksimal, mengganggu suasana dramatis. Kedua, manajemen kelas. Saat adegan pertarungan, beberapa siswa (terutama laki-laki) menjadi sangat bersemangat dan bersorak, sedikit mengganggu konsentrasi teman yang lain. Ketiga, kesenjangan pemahaman. Ada 2-3 siswa</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>yang duduk di belakang terlihat bingung saat ada teks narasi singkat yang muncul dengan font agak kecil dan cepat menghilang. Mereka ketinggalan informasi. Strategi mengatasinya: Untuk speaker, saya putar ulang adegan penting dengan volume maksimal dan mendekati siswa ke sumber suara. Untuk manajemen kelas, saya beri 'kode diam' dengan mengangkat tangan sebelum video diputar dan mengingatkan agar menyimpan ekspresi sampai waktu diskusi. Untuk kesenjangan pemahaman, saat sesi tanya jawab, saya secara khusus mendatangi siswa yang tadi terlihat bingung dan mengulang pertanyaan dengan bahasa yang lebih sederhana, sambil merujuk pada gambar karakter di layar. Selain itu, saya janjikan akan memutar ulang video di akhir pelajaran bagi yang ingin melihat kembali.</p>

## Lampiran 6. Lembar Wawancara dengan Siswa

### LEMBAR WAWAN CARA SISWA

Judul Penelitian : Penggunaan Video Cerita Rakyat Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar

Nama : Ahmad, Delisha dan Raihan

Narasumber

Kelas : V (Lima) AR Fachrudin

Sekolah : SD Muhammadiyah 15 Surabaya

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
Ketertarikan	Bagaimana perasaan kamu saat belajar Bahasa Indonesia dengan melihat dan mendengar cerita 'Asal-Usul Surabaya' melalui video tadi? Apakah lebih seru dibandingkan membaca dari buku cerita biasa? Bisa ceritakan bagian mana yang paling kamu suka?	<p><b>AA:</b> Seneng banget! Kaya nonton film kartun, tapi ceritanya tentang kota kita sendiri. Jauh lebih seru dari buku, soalnya di buku cuma gambar dikit, ini gerak, ada suara gemuruhnya, ada musiknya. Bagian yang paling aku suka pas Suro sama Boyo mau berantem, terus ada petir dan ombak besar. Keren!</p> <p><b>DKL:</b> Seru dan agak deg-degan, Bu. Lebih asyik lihat videonya, soalnya ekspresi mukanya keliatan. Di buku kan gambar doang, nggak bisa lihat mata si Boyo yang lagi marah. Aku paling suka bagian akhir, waktu mereka berdua sadar dan berhenti berkelahi, terus hidup rukun.</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>Itu bikin lega dan ada musiknya yang jadi lembut.</p> <p><b>RWM:</b> Lumayan seru. Lebih menarik daripada buku karena ada efek suara dan gambarnya dinamis. Tapi aku tetep suka baca buku sih, soalnya bisa bolak-balik halaman kalau ada yang nggak ngerti. Kalau video kan jalan terus. Bagian favoritku waktu nampilin akar masalahnya: mereka berdua lapar dan mangsa di sungai lagi sedikit. Itu masuk akal kenapa mereka berantem.</p>
Pemahaman cerita	Setelah menyaksikan tayangan tersebut, coba ceritakan kembali dengan kata-katamu sendiri, bagaimana kisah terjadinya Kota Surabaya menurut cerita tadi? Menurut kamu, apa pelajaran atau nasihat baik yang bisa kita ambil dari cerita itu?	<p><b>AA:</b> Jadi tuh, dulu ada hiu sama buaya yang sama-sama kuat dan galak. Mereka mau menguasai daerah yang sama terus berantem nggak ada yang menang. Terakhir, mereka capek sendiri dan akhirnya setuju buat hidup damai dan bagi wilayah. Nah, daerah pertarungannya itu dinamain Surabaya, dari nama mereka berdua. Pelajarannya... jangan sombong dan mau menang sendiri kayak mereka. Harus mau berdamai dan kerja sama.</p> <p><b>DKL:</b> Di video itu diceritain</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>kalau Surabaya itu berasal dari persahabatan dua hewan kuat, Suro (hiu) dan Boyo (buaya), yang awalnya bertengkar tapi akhirnya berdamai. Menurut aku, nasihatnya itu kita sebagai manusia harus lebih pintar dari hewan. Jangan tunggu sampai kelelahan dan rugi baru mau berdamai. Harus bisa diskusi dari awal kalau ada masalah.</p> <p><b>RWM:</b> Intinya, konflik antara dua kekuatan yang seimbang bisa melahirkan sesuatu yang baru, yaitu perdamaian dan sebuah kota bernama Surabaya. Pelajaran yang bisa diambil: persaingan itu wajar, tapi kalau berlarut-larut dan saling menjatuhkan, nggak akan ada yang menang. Pilihan terbaik adalah mencari solusi bersama, meskipun awalnya susah.</p>
Kendala	Apakah ada bagian dalam cerita atau dalam cara penyampaiannya (misalnya gambar, suara, tulisan, atau kecepatan cerita) yang	<b>AA:</b> Aku sih nggak bingung. Tapi tadi suaranya kadang kurang keras, apalagi suara buayanya, pengen dengerin lebih keras. Terus, tulisan keterangan yang muncul

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
	<p>membuat kamu bingung atau sulit dipahami? Ada kesulitan lain tidak saat mengikutinya?</p>	<p>bentar banget, kayak 'muara Kali Mas', aku belum selesai baca udah ilang. Mau nanya ke temen takut keinget terus adegan udah jalan.</p> <p><b>DKL:</b> Sedikit bingung pas awal cerita, waktu ditunjukkan peta sama gambar Surabaya zaman dulu. Aku nggak langsung nyambung itu ada di mana. Terus, waktu narator bilang kata 'perebutan hegemoni', aku nggak ngerti artinya. Tapi pas lanjut lihat adegan rebutan mangsa, jadi ngerti maksudnya berebut kekuasaan. Mungkin kalau pakai kata yang lebih gampang dikit ya, Bu.</p> <p><b>RWM:</b> Kecepatan cerita pas di bagian tengah agak cepat. Dari adegan ketemu, langsung marah, langsung berantem. Pengennya jeda dikit biar lebih greget. Terus, untuk ukuran layar di kelas, buat yang duduk di pinggir agak susah lihat detail kecil, kayak luka di ekor si hiu. Kesulitan lain nggak ada, secara teknis lancar.</p>

## Lampiran 7. Lembar Wawancara dengan Kepala Sekolah

### LEMBAR WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Judul Penelitian : Penggunaan Video Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penanaman Nilai di Sekolah Dasar

Nama Nara : Mationo, M.A

sumber

Sekolah : SD Muhammadiyah 15 Surabaya

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
Kebijakan sekolah dalam inovasi pembelajaran	Sebagai pimpinan, bagaimana visi dan kebijakan sekolah dalam mendorong inovasi pembelajaran, khususnya integrasi media digital dan muatan lokal seperti cerita rakyat ke dalam kurikulum, terutama untuk mata pelajaran fundamental seperti Bahasa Indonesia?	Visi sekolah kami adalah 'Mewujudkan Generasi Unggul yang Berakar pada Budaya dan Berkembang dengan Teknologi'. Dari visi itu, kami menurunkan kebijakan yang kami sebut 'Gerbang Digital Budaya'. Intinya, setiap mata pelajaran, terutama yang fundamental seperti Bahasa Indonesia dan IPS, diharapkan dapat mengintegrasikan konten lokal minimal satu kali dalam satu semester dalam bentuk media digital. Untuk Bahasa Indonesia, ini sangat strategis karena menjadi fondasi literasi. Kami tidak hanya melihatnya sebagai pengganti buku, tetapi sebagai cara untuk membangkitkan rasa

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>cinta dan rasa memiliki siswa terhadap budaya mereka sendiri sambil membiasakan mereka dengan alat-alat era digital. Kebijakan ini tertuang dalam program kerja tahunan dan menjadi salah satu indikator kinerja guru dalam penilaian inovasi pembelajaran.</p>
<p>Dukungan dan fasilitas</p>	<p>Berkaitan dengan implementasi media pembelajaran digital, dukungan dan fasilitas apa saja yang secara riil disediakan sekolah kepada guru untuk mengembangkan dan menggunakan media inovatif seperti video cerita rakyat ? Apakah mencakup pelatihan, akses teknologi, atau alokasi waktu dalam penyusunan perangkat ajar?</p>	<p>Kami berusaha memberikan dukungan yang cukup komprehensif, meski dengan sumber daya yang terbatas. Pertama, pelatihan. Kami rutin mengadakan in-house training bekerja sama dengan komunitas guru penggerak atau praktisi TIK, khusus untuk pembuatan media sederhana seperti video animasi dasar atau digital storytelling. Kedua, akses teknologi. Kami punya laboratorium komputer dengan 20 unit dan LCD di setiap kelas. Meski belum semua guru punya laptop dinas, kami menyediakan beberapa unit laptop yang bisa dipinjam untuk proses produksi media. Ketiga,</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>alokasi waktu. Ini yang paling krusial. Kami mengalokasikan 20% dari jam KKG (Kelompok Kerja Guru) di tingkat sekolah khusus untuk pengembangan media dan perangkat ajar inovatif. Jadi, guru punya waktu berkolaborasi tanpa mengganggu jam mengajar utama. Selain itu, kami juga memberikan reward simbolis bagi guru yang berhasil mengembangkan media yang kemudian digunakan secara luas.</p>
<p>Tantangan dan harapan</p>	<p>Berdasarkan pengalaman Bapak/Ibu, apa tantangan terbesar yang dihadapi sekolah dalam mengadopsi dan menyebarkan media pembelajaran inovatif berbasis digital dan kearifan lokal? Kemudian, apa harapan dan langkah strategis yang diinginkan terhadap hasil penelitian ini untuk mendukung tujuan jangka panjang sekolah?</p>	<p>Tantangan terbesarnya ada pada tiga level. Pertama, level mindset. Masih ada segelintir guru senior yang merasa cukup dengan metode konvensional dan menganggap pembuatan media digital sebagai beban tambahan yang rumit. Kedua, level kompetensi. Meski sudah ada pelatihan, kemampuan guru sangat beragam. Ada yang sudah mahir, ada yang masih sangat dasar. Ketiga, level keberlanjutan. Seringkali</p>

ASPEK	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
		<p>sebuah media yang bagus hanya digunakan oleh pembuatnya dan tidak disebarluaskan atau dikembangkan lebih lanjut karena tidak ada mekanisme sharing yang efektif dan sistem penyimpanan (repository) yang teratur. Harapan saya terhadap penelitian ini sangat besar. Saya berharap hasil penelitian ini tidak hanya menjadi artikel akademis, tetapi bisa menjadi model konkret dan data pembuktian yang bisa saya gunakan. Pertama, untuk meyakinkan seluruh guru, terutama yang masih ragu, bahwa pendekatan ini efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Kedua, sebagai blueprint yang bisa diadaptasi untuk mata pelajaran lain. Saya ingin hasil penelitian Anda dilengkapi dengan semacam 'modul pelatihan singkat' atau 'panduan praktis' untuk guru.</p>



**UMSURA**  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,  
Komunikasi & Sains

Surabaya, 26 Rajab 1447 H  
15 Januari 2026 M

Nomor : 031.1/KET/II.3.AU/FPKS/A/2026  
Lamp : 1 eksemplar  
Hal : Permohonan Surat Bebas Plagiasi

Kepada  
Ka. Perpustakaan  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Slamet  
NIM : 20241115081  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melaksanakan cek plagiasi turnitin dengan hasil 11% kami mohon untuk dibuatkan surat keterangan bebas plagiasi sebagai syarat mengikuti yudisium. Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd. PhD  
NIP. 012.02.1.1990.16.226

**Home of Champions**



Fakultas Studi Islam dan Peradaban (FSIP) | Fakultas Pendidikan,  
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)  
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPSI)  
Fakultas Kedokteran (FK) | Fakultas Kedokteran Gigi (FKG)  
Pascasarjana

Alamat  
Jl. Sutorejo No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60113

Kontak  
Phone : 031 3813096  
Fax : 031 3813096  
Email : rektorat@um-surabaya.ac.id



## ACCEPTANCE LETTER

Date: Januari 12, 2025

Dear:Slamet, Lilik Binti Mirnawati, Fajar Setiawan

Congratulations! As a result of the reviews and revisions, we are pleased to inform you that your following paper has been accepted for publication.

**Paper title**:The Use of Digital Folklore as an Indonesian Learning Media for Value Cultivation in Elementary Schools

**Paper ID** :1627

**Contributor (s)** : Slamet, Lilik Binti Mirnawati, Fajar Setiawan

**Corresponding author** :Slamet

It is scheduled for publication on Jurnal Literasi Nusantara, Vol. 6 No. 1

Should you have any questions, please feel free to let us know by quoting your Paper ID in any future inquiries.

Best wishes,

  
Editor in Cheaf  
Literasi Nusantara  
<http://journal.citradharma.org/index.php/literasinusantara>



Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis\*) yang diserahkan atas :  
N a m a : Slamet  
N I M : 20241115081  
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1)  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Alamat : Wiyung RT 05 RW 01  
Judul : Penggunaan Cerita Rakyat Digital Sebagai Pembelajaran  
Bahasa Indonesia Untuk Penanaman Nilai Di Sekolah Dasar

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Surabaya, 17 Juni 2026

Petugas perpustakaan

Mahasiswa



Adi Surya H.K



Slamet —

Mengetahui,  
Kepala Perpustakaan



Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran Dokumentasi Penelitian

### **Pembelajaran di Kelas V Wawancara dan tanya jawab dengan Siswa**



## Wawancara dengan Kepala Sekolah



## Wawancara dengan Wali Kelas



## Lampiran : Biodata Penulis



### **BIODATA**

Slamet, lahir di Surabaya pada 22 Mei 1978, adalah anak keempat dari pasangan Bapak Ramijo dan Ibu Sulami. menempuh pendidikan dasarnya di MI Bahrul Ulum lulus pada tahun 1989, kemudian melanjutkan ke SMP Muhammadiyah 6 dan Lulus pada tahun 1993, dan lulus dari SMA Muhammadiyah 4 pada tahun 1995..

Pada tahun 1998 melanjutkan pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jurusan Syari'ah dan lulus tahun 2002. Tak berhenti disitu kemudian melanjutkan S2 dan Lulus dengan gelar M.Pd.I pada tahun 2011. dan di tahun ini kembali berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) pada tahun 2026 di Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.