

## **DIGITAL MEDIA ACCESS: FOLKLORE LEARNING FOR CULTIVATING INDONESIAN CULTURE CHARACTER**

Riche Cynthia Johan, Isah Cahyani, Yudi Wibisono  
Universitas Pendidikan Indonesia  
e-mail: riche@upi.edu

### **Abstract**

Growing the character of love traditional culture needs to do from an early age, during the development of technology and the global culture, which have allegedly shifted traditional culture. Learning activities at primary education must provide easy access to continue to love and realize the ownership of the wealth of traditional culture, which can be purse through the use of technology. The problems of this research are, first, whether teachers could determine the subject, essential competencies, and indicators that taught about literary works to introduce culture and character; second, what teachers widely used learning media in teaching literary works, especially folklore. Descriptive analytic using online questioner was conducted on 15 teachers teaching at the primary level in West Java Province, including Majalengka, Tasikmalaya, Garut, Ciamis, Cirebon, West Bandung, Bandung, and Sukabumi regions. This research found that first, the indicators competencies of folklore materials in the curriculum of Bahasa Indonesia subject at elementary school/madrasa had already been included at every grade level. Second, the basic competencies to learn about folklore materials initiated in Bahasa Indonesia, English, Bahasa Sunda, and Cultural Arts subjects at the junior secondary level. Third, the learning media supporting folklore consisted of digital media (46.7%) and printed media (86.7%), which indicated that the learning media that often accessed to achieve essential competencies at each grade level to cultivate the character of Indonesian love culture was printed media.

**Keyword:** digital media, basic competences, culture literacy, folklore

## **PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL: BELAJAR FOKLORE UNTUK MENGENALKAN KARAKTER BUDAYA INDONESIA**

### **Abstrak**

Kegiatan pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar harus memberikan kemudahan akses untuk tetap mencintai dan menyadari pemilikan kekayaan budaya daerah, diupayakan dapat melalui pemanfaatan teknologi. Permasalahan pertama penelitian ini apakah guru dapat menemukan subjek pelajaran, kompetensi dasar dan indikator yang mempelajari tentang hasil karya sastra untuk mengenalkan budaya dan karakter?, kedua media pembelajaran apa yang digunakan oleh guru dalam

mempelajari bahan belajar tentang karya sastra khususnya cerita rakyat? Penelitian ini melalui metode deskriptif analitik dengan menyebarkan kuis online terhadap 15 orang guru pengajar pendidikan dasar di Provinsi Jawa Barat, dengan wilayah Majalengka, Tasikmalaya, Garut, Ciamis, Cirebon, Bandung Barat, Bandung, Cianjur dan Sukabumi. Studi ini menemukan pertama, kompetensi dasar/indikator untuk pemahaman cerita rakyat terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI dalam kurikulum di Indonesia pada semua tingkatan kelas. Kedua, kompetensi dasar pemahaman tentang cerita rakyat juga terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Sunda dan seni budaya di jenjang pendidikan menengah pertama. Ketiga, para guru mengungkapkan pendapatnya bahwa untuk akses dan penggunaan sumber belajar yang mendukung pemerolehan pemahaman tentang cerita rakyat diantaranya dengan media digital sebesar 46.7%, sedangkan media tercetak sebesar 86,7%. Artinya, sumber belajar yang sering diakses untuk pencapaian kompetensi dasar pada setiap tingkatan kelas dalam menumbuhkan karakter cinta budaya Indonesia adalah media tercetak.

**Kata Kunci:** media digital, kompetensi dasar, karakter budaya, cerita rakyat

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang fundamental pada proses pengembangan sumber daya manusia lebih berkualitas. Dunia pendidikan, khususnya pendidikan sekolah memiliki peranan krusial dalam membentuk generasi penerus bangsa, hal ini termaktub dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut mencakup tiga ranah berpikir yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. (Pujiono, 2014). Kemudian secara spesifik pada Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan

dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Republik Indonesia, 2003).

Diperlukan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman yang sangat berkaitan dengan teknologi informasi. Kurikulum 2013 menjadi rujukan dalam mengembangkan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Implementasi kurikulum dalam pembelajaran pada era digital, perlu diperhatikan konteks akses kepada sumber pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Hal ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang telah berkembang

di masyarakat yang juga berpengaruh pada dunia pendidikan khususnya media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengoptimalkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin dengan baik. Media pendidikan merupakan suatu bagian yang integral dari proses pendidikan di sekolah dan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam upaya membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada proses pembelajaran keberadaan media mempunyai arti yang cukup penting karena media dapat membantu memperjelas materi yang masih samar dan kurang dipahami oleh peserta didik, disamping itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baik, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar (Abdullah, 2017).

Pada pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar, mengarahkan siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, serta mampu menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra. Hasil karya sastra yang ada dalam materi bahasa Indonesia di pendidikan dasar, antara lain puisi, cerpen, cerita rakyat, dongeng, dan legenda. Cerita rakyat merupakan khasanah pewarisan budaya kolektif (Dundes, 1984), karena pewarisannya masih berupa lisan maka timbul berbagai variasi cerita (Mutiah, 2017).

Cerita rakyat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada aspek sastra (Bunga et al., 2020). Salah satu cara

untuk mempertahankan warisan budaya adalah dengan memanfaatkan cerita rakyat tersebut dalam pembelajaran di sekolah. Bentuk apresiasi sastra dalam pembelajaran bahasa membuat siswa dapat menumbuhkan kembangkan rasa cinta dan rasa menghargai sastra. Cerita telah berperan dalam banyak dalam dunia pendidikan (Agosto, 2013) yang menemukan bahwa cerita bermanfaat untuk mendukung keterampilan berfikir kritis, kreativitas, partisipasi aktif dalam pembelajaran, literasi, eksplorasi diri dan keterampilan interpersonal.

Kini pengemasan cerita rakyat telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) hal ini mempermudah guru dan peserta didik untuk mengakses cerita rakyat. Hal ini linear dengan upaya peningkatan literasi budaya pada peserta didik. Desyandri (2018), mendefinisikan literasi budaya sebagai jaringan informasi yang dimiliki oleh pembaca kompeten, sebagai dasar informasi yang melekat di pikiran dan dipahami, memperoleh intinya, memahami implikasinya, menghubungkan apa yang mereka baca dengan konteks yang tidak tertulis yang memberi makna terhadap bacaan. Menurut Vygotsky dalam Agbenyega et al. (2017) mengungkapkan bahwa dalam cerita rakyat, melalui imajinasi anak-anak mengilhami makna cerita dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Selama mendongeng, anak-anak membayangkan karakter yang tidak dapat mereka lihat, mengkonseptualisasikan apa yang mereka dengar dari pendongeng dan memikirkan apa yang belum mereka alami.

Cerita rakyat yang berkaitan erat dengan nilai-nilai luhur kearifan lokal, pengembangan nilai karakter menjadi suatu hal yang esensial bagi peserta didik. Seperti studi yang dilakukan oleh Desyandri (2018), peserta didik diajarkan tentang nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam lagu-lagu daerah Minang. Dengan nilai-nilai kearifan lokal tersebut diharapkan siswa akan semakin mengenali budaya lokalnya sebagai bentuk perwujudan pendidikan literasi budaya di sekolah. Pengembangan budaya dan karakter bangsa tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa ke dalam kurikulum, silabus dan rencana program pembelajaran yang sudah ada.

Pada artikel ini, peneliti berfokus untuk menginvestigasi pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran siswa untuk memperkenalkan dan menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal peserta didik. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti berlandaskan indikator kompetensi dasar pada subyek pelajaran Bahasa Indonesia di kurikulum 2013.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik, yang menggambarkan suatu populasi, situasi, atau fenomena yang sedang dipelajari. Ini berfokus pada menjawab bagaimana, apa,

kapan, dan di mana pertanyaan dari masalah penelitian, bukan mengapa. Penelitian deskriptif diartikan sebagai metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang diteliti, (Sahin & Mete, 2021). Metode ini lebih menitikberatkan pada “apa” subjek penelitian daripada “mengapa” subjek penelitian untuk pengumpulan datanya, umumnya mengacu pada pengumpulan sistematis. selanjutnya dilakukan analisis kecenderungan memusat dalam mendeskripsikan hasil dan pembahasan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner *online* dengan pemetaan ruang lingkup telaah pada memotret keberadaan cerita rakyat berdasarkan kompetensi yang dipelajari dan ada dalam mata pelajaran di kurikulum 2013, bentuk cerita rakyat yang ada disetiap jenjang kelas pada pendidikan dasar, dan identifikasi media yang digunakan untuk mempelajari cerita rakyat tersebut. Setiap responden dapat memberikan jawaban terbuka pada pertanyaan tertentu dalam kuisoner ini dengan memilih (lebih dari satu pilihan jawaban) dan menambahkan yang ditemui perlu diungkapkan sebagai pendapat terbuka dari para guru.

Kuisioner online ini diberikan kepada 15 guru di SD dan Sekolah Menengah Pertama yang ada di kota dan kabupaten di Provinsi Jawa Barat yaitu Majalengka, Tasikmalaya, Garut, Ciamis, Cirebon, Bandung, Bandung Barat, Cianjur dan Sukabumi, dengan sebaran seperti dalam tabel 1. Jumlah Responden.

**Tabel 1. Jumlah Responden**

Kota/ Kabupaten	Nama Sekolah	Jumlah Responden	
		SD	SMP
Majalengka	SMPN 6 Majalengka SMPN 2 Majalengka	-	2
Tasikmalaya	SMPN 3 Salawu Kab. Tasikmalaya	-	1
Garut	SMP Alfurqon Muhammadiyah	-	1
Ciamis	SMPN 3 Rajadesa MTs N 13 Ciamis	-	2
Cirebon	SDN Kalijaga Permai	2	-
Bandung	SMPN 1 Cicalengka	-	1
Bandung Barat	SMPN 3 Padalarang SMPN 1 Padalarang	-	2
Cianjur	SDN Cikaret 1 Cianjur SDN Ibu Jenab 1 Cianjur	2	-
Sukabumi	SDIT Adzkiya 1 Sukabumi	2	-
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	<b>9</b>

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

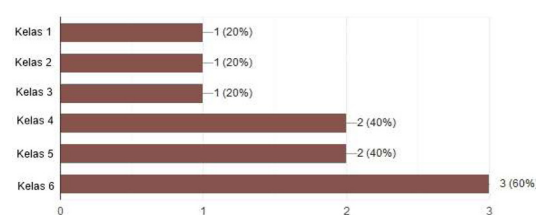
Secara umum dalam gambaran hasil penelitian diuraikan berdasarkan penelaahan permasalahan yang mengarahkan pada informasi tentang kompetensi dasar dan indikator pada jenjang pendidikan dasar, dan pemetaan akses bahan bacaan cerita rakyat dengan bentuk media yang tersedia sebagai salah satu bentuk kemasan isi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

**Pengetahuan terkait dengan kompetensi sekolah dasar tentang cerita rakyat Kompetensi / Indikator Dasar untuk sekolah dasar**

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Mendeteksi keberadaan kompetensi pembelajaran tentang karya sastra ber-

bentuk cerita rakyat pada jenjang sekolah dasar, diungkap oleh para guru setelah proses analisis seperti dalam gambar 2.



**Gambar 2. Kompetensi / Indikator Dasar untuk sekolah dasar terkait dengan pengetahuan cerita rakyat dan yang diajarkan oleh para guru**

Dinyatakan bahwa kompetensi dasar dalam memenuhi kebutuhan cerita rakyat di SD/MI ada pada kelas 1 sebesar 20%, kelas 2 sebesar 20%, kelas 3 sebesar 20%, kelas 4 sebesar 40%, kelas 5 sebesar 40% dan kelas 6 sebesar 60%. Setiap siswa SD dan MI diperkenalkan 6 jenis karya sastra seperti puisi anak, cerita anak, drama anak, dongeng atau cerita rakyat. Siswa diharapkan mampu mengapresiasi karya

sastra tersebut. Pembelajaran sastra mengarahkan siswa menghargai ke-susatraan bangsa sendiri dan sastra daerah khususnya serta dapat mengenal dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra itu sendiri. Karya sastra diharapkan dapat menemukan nilai-nilai luhur bangsa dan daerah sehingga dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dan bangsanya (Gusal, 2015). Masing-masing cerita rakyat memiliki nilai moral yang bersesuaian dengan nilai sebuah budaya yang berlaku dan

kerap dijadikan bahan pembelajaran dalam persekolahan (Kristanto, 2014); Youpika & Zuchdi, 2016 & (Isnanda, 2015).

Responden guru sekolah dasar mengungkapkan bahwa bahasan tentang karya sastra seperti cerita rakyat, ditemukan dalam tema yang terkait dengan kajian bahasa Indonesia. Pada tabel 2 dijelaskan tentang deskripsi kompetensi dasar yang ada dalam pelajaran bahasa Indonesia pada setiap tingkatan kelas.

**Tabel 2. Kompetensi Dasar / Indikator untuk cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI dalam Kurikulum pendidikan di Indonesia**

Kelas	Kompetensi dasar	Hasil Belajar	Indikator	Materi Pokok
1	mendengarkan dongeng	mendengarkan dongeng dan menceritakan kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>menjawab pertanyaan dan menjelaskan isi dongeng</li> <li>menceritakan kembali isi dongeng dengan kalimatnya sendiri</li> </ul>	dongeng
2	mendengarkan dongeng	menjelaskan isi dongeng yang telah didengar & mengajukan pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>menjawab pertanyaan tentang isi dongeng</li> <li>menjelaskan isi dongeng</li> <li>mengajukan pertanyaan kepada guru tentang dongeng</li> </ul>	dongeng
	menceritakan kembali cerita yang didengarkan	menceritakan kembali cerita yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>menjawab pertanyaan tentang isi cerita</li> <li>menceritakan kembali cerita yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri</li> </ul>	cerita anak
3	mendengarkan pembacaan cerita kemudian menanggapi tokoh-tokohnya	menanggapi tokoh-tokoh dalam cerita dari mendengarkan pembacaan cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>menjelaskan rangkaian sebab akibat yang dialami tokoh-tokohnya</li> <li>memberikan tanggapan terhadap watak tokoh-tokoh dalam cerita</li> </ul>	teks cerita (yang mengandung watak beberapa tokoh cerita)
	membacakan dongeng	membacakan dongeng dengan penghayatan dan ekspresi yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>membacakan dongeng dengan lafal dan intonasi yang wajar serta ekspresi yang tepat</li> <li>menjelaskan isi dongeng</li> </ul>	teks dongeng
4	menceritakan kembali isi dongeng	menceritakan kembali isi dongeng dari hasil kegiatan membaca atau mendengarkan dengan bahasa yang runtut	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyebutkan tokoh-tokoh dalam dongeng</li> <li>menentukan pokokpokok pikiran dalam dongeng</li> <li>menceritakan isi dongeng secara rinci dengan bahasa yang runtut</li> </ul>	dongeng
	membaca dongeng, atau cerita rakyat	menjelaskan latar dongeng, tokoh, dan penokohan	<ul style="list-style-type: none"> <li>menyebutkan tempat- tempat kejadian dalam dongeng</li> <li>menyebutkan tokoh-tokoh dalam dongeng</li> <li>menjelaskan hubungan tokoh-tokoh dongeng dengan tempat kejadian yang diceritakan dalam dongeng</li> </ul>	dongeng atau cerita rakyat

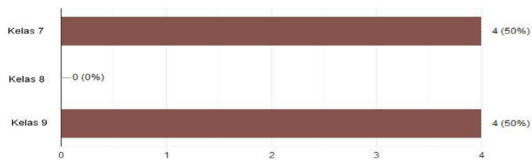
5	mendengarkan cerita rakyat	menanggapi isi cerita rakyat dari berbagai segi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mendaftarkan nama-nama tokoh dan menuliskan (secara singkat) watak tokoh cerita rakyat</li> <li>• menceritakan kembali secara tertulis dengan kalimat runtut dan mudah dipahami</li> <li>• menuliskan latar cerita rakyat</li> <li>• menuliskan tanggapan terhadap isi cerita rakyat</li> </ul>	teks cerita rakyat
	mendengarkan cerita pendek anak-anak	menanggapi cerita pendek dalam berbagai segi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengajukan pertanyaan tentang isi cerita pendek</li> <li>• menjawab pertanyaan yang diajukan teman</li> <li>• menulis alur cerita</li> <li>• menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerpen anak-anak</li> </ul>	cerita pendek anak
6	mendengarkan cerita anak	memahami isi cerita dari berbagai segi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menjelaskan tokoh tokoh cerita dan sifat-sifatnya</li> <li>• mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi; dan</li> </ul>	cerita anak
	membaca cerita rakyat	memahami cerita rakyat, menentukan tokoh dan penokohan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengajukan pertanyaan tentang isi cerita rakyat</li> <li>• menjelaskan tokoh dan penokohan dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung</li> <li>• menjelaskan latar cerita mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung</li> </ul>	cerita rakyat
	membacakan cerita lama yang masih populer	membacakan cerita lama yang masih populer dengan gaya membaca yang menarik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• membacakan cerita lama dengan menarik, tepat dalam menirukan gerak gerak dan suara tokoh-tokohnya, disertai dengan ekspresi yang tepat</li> <li>• menjelaskan isi cerita lama yang masih populer</li> </ul>	cerita rakyat yang masih populer

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri. Kemampuan yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum adalah menggunakan metode, media, dan sumber belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran untuk membentuk kompetensi peserta didik. Sumber belajar dapat diperoleh

dari segala benda yang berada di sekitar siswa yang belajar, salah satunya dapat diperoleh dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

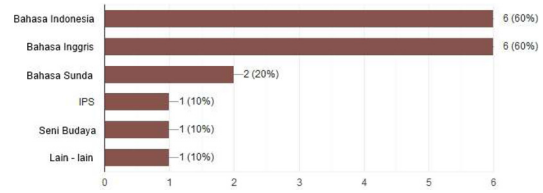
### **Kompetensi / Indikator Dasar untuk sekolah menengah pertama**

Penelaahan yang sama dilakukan kepada responden guru sekolah menengah pertama dan fokus penelitian yang mengarah pada deteksi kompetensi dasar yang memberikan bahasan tentang cerita rakyat adalah seperti dalam gambar 3.



**Gambar 3. Kompetensi dasar terkait dengan sekolah menengah pertama untuk cerita**

Kompetensi dasar/indikator yang berkaitan dengan cerita rakyat ada dikelas 7 yang diungkap oleh 50% responden guru dan kelas pada 9 sebesar 50% responden guru, namun berdasarkan pada pernyataan para guru yang mengajar pada kelas 8 tidak ditemukan kompetensi tersebut. Selanjutnya deteksi tentang mata pelajaran yang memuat tentang keberadaan cerita rakyat pada jenjang sekolah menengah pertama adalah seperti dalam gambar 4.



**Gambar 4. Mata pelajaran memuat terkait dengan cerita rakyat**

Gambar 4 menunjukkan bahwa terdapat beberapa mata pelajaran di SMP/MTS yang memuat kompetensi dasar yang berhubungan dengan cerita rakyat. Diantaranya yaitu Bahasa Indonesia sebesar 60%, Bahasa Inggris sebesar 60%, Bahasa Sunda sebesar 20%, Ilmu Pengetahuan Sosial sebesar 10%, and Seni Budaya sebesar 10%. Selanjutnya dalam upaya mengidentifikasi Selanjutnya pemetaan dalam kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran yang memuat karya sastra berbentuk cerita rakyat dapat dideskripsikan dalam tabel 3.

**Tabel 3. Kompetensi Dasar untuk cerita rakyat di SMP/MTS**

Mata Pelajaran	Kelas	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	7	Membedakan, menyusun, menelaah dan merevisi teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan.
	8	Memahami, membedakan, mengklasifikasi, mengidentifikasi kekurangan, menangkap makna, menyusun, menelaah dan merevisi, meringkas teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
Bahasa Inggris	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks naratif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait fairytales, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya</li> <li>Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks naratif, lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait fairytales</li> <li>Menangkap makna teks naratif, lisan dan tulis, berbentuk cerita rakyat pendek dan sederhana.</li> </ul>
Bahasa Sunda	7 & 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi, memahami, dan menganalisis dongeng sesuai dengan kaidah-kaidahnya.</li> <li>Menafsirkan, menanggapi, dan menyajikan isi serta nilai-nilai yang terkandung dalam dongeng sesuai dengan kaidah-kaidahnya secara lisan dan tulisan.</li> <li>Menunjukkan perilaku jujur, dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Sunda untuk memahami dan menulis carpon (cerita pendek).</li> </ul>
Seni Budaya	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi cerita teater dari sumber budaya tradisional</li> </ul>



Selanjutnya jenis cerita rakyat sering dibaca dalam memenuhi kompetensi dasar yang dipilih oleh guru SD/MI dan SMP/MTS yaitu legend and fabel. Terdapat beberapa jenis cerita rakyat ke dalam genre ini adalah fabel, dongeng rakyat, mitologi, legenda. Cerita rakyat merupakan cermin kehidupan masyarakat lama, baik yang berbentuk dongeng, mite (mitos), sage (cerita yang mengkisahkan kehebatan atau kepahlawanan seseorang), maupun legenda. Seperti dalam tabel 4 disajikan beberapa judul cerita yang sering diberikan kepada siswa kepada para siswa.

**Tabel 4. Cerita Rakyat Jawa Barat**

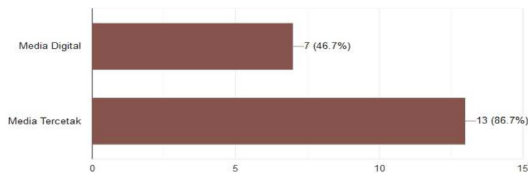
Cerita Rakyat yang ada di Jawa Barat	
Sangkuriang	Badak Putih
Kuda Kosong	Asal usul tangkuban Perahu
Lutung Kasarung	Sejarah Rajadesa
Sesama Saudara Harus Berbagi	Nyi Rambut Kasih
Situ Sanghiyang	Kuda Bekulit Harimau

Sims dan Martine Stephens (2005: 13-15) menjelaskan tentang pengelompokan jenis cerita rakyat, meliputi cerita rakyat bersifat verbal bentuk nyanyian rakyat, mitos, dongeng, legenda, dan teka-teki, cerita rakyat berbentuk material yakni cerita yang mengungkap sesuatu yang berwujud benda, makanan, dan bangunan, dan cerita rakyat dalam wujud tindakan kebiasaan yaitu perilaku yang diaktualisasikan oleh kelompok masyarakat tertentu dan merupakan cerita rakyat berbentuk adat.

### *Media yang digunakan untuk memperoleh cerita rakyat*

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, meningkatkan motivasi belajar, dan hasil belajar (Nurrita, 2018). Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pemilihan topik/pokok bahasan mana yang cocok untuk penggunaan media tertentu. Delapan peran penting media pembelajaran: (1) memungkinkan pembelajaran diteruskan menjadi lebih standar; (2) belajar bisa lebih menarik; (3) belajar bisa lebih interaktif; (4) waktu yang diperlukan untuk pembelajaran dimungkinkan untuk dipersingkat; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) pembelajaran dapat dilaksanakan sekali diinginkan atau dibutuhkan; (7) sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan prosesnya harus dapat ditingkatkan; (8) guru yang mengajar dengan menggunakan media dapat membawa perubahan positif (Kemp & Dayton, 1980).

Selanjutnya dalam memenuhi kompetensi dasar di sebuah pembelajaran para guru biasanya menggunakan jenis media pembelajaran tertentu, pada penelaahan ini diungkap tentang bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran sebesar 80% dan media tercetak adalah sebesar 90%, seperti pada gambar 5.

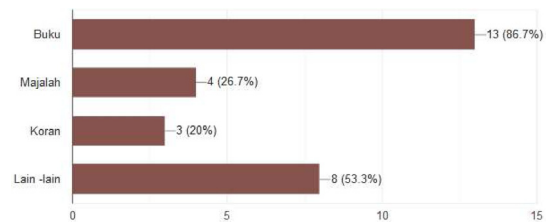


**Gambar 5. Akes Media**

Gambar 5 menunjukkan bahwa media tercetak lebih sering digunakan dalam penyampaian cerita rakyat untuk memenuhi kompetensi dasar di SD dan SMP. Ditemukan alasan mendasarnya adalah penggunaan buku lebih dan tersedia di sekolah, dibandingkan bahan digital, sejalan Assimonye (2004) mengemukakan bahwa media cetak adalah alat penting untuk belajar. Ini termasuk buku teks dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di kelas, serta novel, majalah dan surat kabar yang menawarkan informasi dan hiburan di semua bidang kehidupan. Dalam studi independen mereka pada regularities membaca jenis teks yang disukai di antara siswa. Semua studi sepakat bahwa siswa belajar sama baiknya dengan visual cetak yang menarik, disajikan melalui koran, majalah dan novel (Jude & Udosen, 2012).

Pentingnya media pembelajaran sejalan dengan kemajuan teknologi karena dapat digunakan sebagai alat grafik, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan mengatur informasi visual atau verbal di kelas (Popescu, 2014); (Bilandzic & Foth, 2014). Berdasarkan temuan tersebut, sekolah membutuhkan media yang dapat memotivasi siswa untuk terus belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk atau menggunakan media digital (misalnya teks atau gambar) melalui internet dan isi pembelajaran yang disediakan serta metode mengajar untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas mengajar atau mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi (Holzberger et al., 2013).



**Gambar 6. Jenis media cetak sering digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat**

Gambar 6 menunjukkan bahwa media tercetak yang menjadi pilihan digunakan dalam mempelajari cerita rakyat adalah buku sebanyak 86,7% kemudian diikuti oleh bahan buku cerita lainnya sebanyak 53%. Pengkajian terhadap cerita rakyat sangat diperlukan sehingga pemilihan dan penerbitan buku cerita anak-anak dapat lebih selektif. Hal tersebut disebabkan buku-buku cerita itu pada akhirnya akan dibaca oleh anak-anak dan selanjutnya akan mempengaruhi cara pandang dan sikap anak (Anafiah, 2017). Buku sebagai media transformasi dan penyebarluasan ilmu, buku juga dipakai sebagai ilmu pengetahuan agar dapat dikomunikasikan dan digunakan dengan cepat.

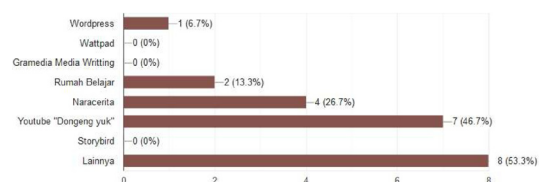
Media pembelajaran digital digunakan dalam aktivitas pembelajaran *online* atau *offline* melalui jaringan kabel atau

nirkabel. Pembelajaran digital dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu:

1. Bahan ajar digital: Ini menekankan bahwa peserta didik dapat belajar dengan mengekstraksi beberapa konten bahan ajar digital. Apa yang disebut konten materi pengajaran digital mengacu pada buku elektronik, data digital, atau konten yang disajikan dengan metode digital lainnya.
2. Alat digital: Alat ini menekankan pada peserta didik melanjutkan kegiatan pembelajaran melalui alat digital, seperti komputer *desktop*, komputer *notebook*, komputer *tablet*, dan ponsel pintar.
3. Pengiriman digital: Ini menekankan bahwa kegiatan belajar peserta didik dapat disampaikan melalui Internet, mis. intranet, internet, dan siaran satelit.
4. Pembelajaran otonom: Ini berfokus pada peserta didik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran online atau offline melalui pembelajaran digital sendiri. Ini menekankan pada pembelajaran otonom pribadi dan membutuhkan partisipasi peserta didik dengan pembelajaran otonom untuk mendahului kegiatan pembelajaran, (Hockly, 2010)

Media digital menggambarkan pada sumber daya semiotik seperti audio, visual, dan spasial telah terbukti memainkan peran utama dalam mengkomunikasikan ide-ide. Pembelajaran dengan media digital dan teknologi melibatkan proses pembelajaran dan mendorong siswa untuk berbagi pembelajaran mereka dengan masyarakat modern. Intinya, ini berarti belajar menjadi indi-

vidu yang percaya diri, hidup di dunia yang kaya teknologi (Chien, 2013). Dalam masyarakat modern, orang menggunakan media digital setiap hari dan mulus, dan pendidik perlu mempertimbangkan integrasi media digital saat ini dan untuk masa depan, hal ini adalah upaya menerapkan teknologi dan cerita untuk tugas-tugas seperti pemecahan masalah pada peserta didik (Munaro & Pianovski Vieira, 2016). Meskipun media tercetak lebih banyak diakses untuk mengajarkan cerita rakyat, pada gambar 7 diperoleh informasi juga tentang media digital yang menjadi pertimbangan untuk digunakan.



**Gambar 7. Jenis media digital yang digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat**

Jenis-jenis media digital relatif menjadi pilihan oleh para guru sebagai media untuk membelajarkan tentang cerita rakyat diantaranya pemilihan random di internet sebesar 53% yakni diambil dari sumber repository kemdikbud tersedia dalam <http://repositori.kemdikbud.go.id/view/subjects/PED007=2E5.html>, media podcast seperti audiobuku dan Badan Bahasa Kemdikbud pada laman <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bahan-bacaan-literasi>. Youtube dengan channel "Dongeng yuk" from google Indonesia sebesar 46,7%, naracerita.com sebesar 26,7%, rumah belajar 13,3% and wordpress

6.7%. Youtube sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sebagai perbandingan (DeCesare, 2014) mengatakan YouTube dan Vimeo adalah sumber daya yang sangat baik untuk video online. Situs ini sangat berbeda dalam penawaran mereka untuk pengguna upload. Panjang video, penonton, dan alat-alat yang tersedia bervariasi. "Streaming Resources Video untuk Pengajaran, Learning, dan Penelitian," akan juga mencakup beberapa sangat baik akses terbuka, seluruh negara bagian, dan inisiatif video online kelembagaan, serta interdisipliner situs dengan koleksi video online besar dalam berbagai kategori dan topik.

Cerita juga kini telah tersedia dalam bentuk digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Smeda et al., 2014); Figa, 2007; (Alsumait & Al-Musawi, 2013). Ayo Dongeng Indonesia pada tahun 2018 membuat konten dongeng dan cerita rakyat dari 34 provinsi untuk kembali diperkenalkan kepada generasi muda, sebagai usaha untuk melestarikan warisan kebudayaan Indonesia dengan mendigitalisasi kisah-kisah khas Indonesia melalui platform YouTube. naracerita.id merupakan platform web untuk menulis dan membaca cerita rakyat yang tengah dikembangkan oleh tim peneliti, diharapkan juga menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam mempelajari bahan bacaan yang masih sulit untuk ditemukan secara digital.

## SIMPULAN

Menelaah kompetensi untuk pengembangan karakter melalui cerita rakyat telah dilakukan dalam penelitian

ini, dengan menghasilkan gambaran mata pelajaran pada kurikulum 2013 yang menyediakan cerita rakyat untuk dipelajari, dan akses terhadap sumber belajar atau media yang berisi konten cerita rakyat. Pada semua tingkat kelas jenjang SD lebih banyak ditemukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada jenjang SMP variasi mata pelajaran yang memuat kompetensi dasar pemahaman atas cerita rakyat terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Sunda dan Seni budaya, dan Sumber belajar/ media pembelajaran yang banyak diakses untuk mempelajari cerita rakyat terdapat pada buku-buku dan media tercetak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini adalah Penelitian Unggulan Universitas tahun ketiga, dengan judul Pengembangan *Web Based Creative Writing Reading Sharing* Dalam Membangun Karakter Dan Budaya Literasi, didanai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penelitian dan Penguatan Pembangunan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Kontrak Induk Perjanjian Pendanaan Penelitian 10/E1/KP.PTNBH/2021, dan Kontrak Turunan Perjanjian Pendanaan Penelitian kontrak 301/UN40.LP/PT.01.03/2021 Tahun Anggaran 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1),

35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Agbenyega, J. S., Tamakloe, D. E., & Klibthong, S. (2017). Folklore epistemology: how does traditional folklore contribute to children's thinking and concept development? *International Journal of Early Years Education, 25*(2), 112–126. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1287062>
- Agosto, D. E. (2013). If I had three wishes. *Storytelling, Self, Society, 9*(1), 53–76. <https://doi.org/10.13110/storselfsoci.9.1.0053>
- Alsumait, A., & Al-Musawi, Z. S. (2013). Creative and innovative e-learning using interactive storytelling. *International Journal of Pervasive Computing and Communications, 9*(3), 209–226. <https://doi.org/10.1108/IJPCC-07-2013-0016>
- Anafiah, S. (2017). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Media Biblioterapi Bagi Anak. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 3*, 139–143.
- Bilandzic, M., & Foth, M. (2014). Learning beyond books - Strategies for ambient media to improve libraries and collaboration spaces as interfaces for social learning. *Multimedia Tools and Applications, 71*(1), 77–95. <https://doi.org/10.1007/s11042-013-1432-x>
- Bunga, R. D., Rini, M. M., & Serlin, M. F. (2020). Peran Cerita Rakyat sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Ende. *Retorika, 1*(1), 65–77. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/RJPBSI/article/view/515>
- Chien, M. “Jemmy.” (2013). How Digital Media is Transforming Education. *SSRN Electronic Journal, November 2012*, 0–10. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2320128>
- DeCesare, J. A. (2014). *User Uploads and YouTube One Channels for Teaching, Learning, and Research*. 12–20.
- Desyandri. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 27*(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009-v27i12018p001>
- Dundes, A. (1984). Defining Identity through Folklore. *Journal of Folklore Research, 21*(2), 149–152.
- Gusal, L.. (2015). “Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara Karya La Ode Sidu.” *Jurnal Humanika, 15*(3), 1–18.
- Hockly, N. (2010). Substitute or redefine? *Modern English Teacher, 21*(3). [https://doi.org/10.4324/9780203416341\\_chapter\\_five](https://doi.org/10.4324/9780203416341_chapter_five)
- Holzberger, D., Philipp, A., & Kunter, M. (2013). How teachers' self-efficacy is related to instructional quality: A longitudinal analysis. *Journal of Educational Psychology, 105*(3), 774–786. <https://doi.org/10.1037/a0032198>
- Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat, 1*(2), 183–192. <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238>
- Jude, W. I., & Udosen, A. E. (2012). Print media strategies and develop-

- ment of students' competence in reading. *Academic Research International*, 2(3), 474–481.
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika Untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59–64. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.864>
- Munaro, A. C., & Pianovski Vieira, A. M. D. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 07(07), 1007–1017. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.77105>
- Mutiah. (2017). MEMBANGUN SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA YANG KOLEKTIF LEWAT MEDIA TRADISIONAL. *The Journal of Society & Media*, 1(2), 75–85.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Popescu, E. (2014). Providing collaborative learning support with social media in an integrated environment. *World Wide Web*, 17(2), 199–212. <https://doi.org/10.1007/s11280-012-0172-6>
- Pujiono, S. (2014). Kesiapan Guru Bahasa Indonesia SMP Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Litera*, 13(2).
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Republik Indonesia*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Sahin, S., & Mete, J. (2021). A Brief Study on Descriptive Research: Its Nature and Application in Social Science. *International Journal of Research and Analysis in Humanities*, 1(1), 11-11.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). Digital storytelling with Web 2.0 tools for collaborative learning. *Cyber Behavior: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, 3–4, 1089–1107. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5942-1.ch056>
- Sims, Martha C. & Martine Stephens. (2005). *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and Their Traditions*. Logan Utah: Utah State University Press.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). Digital storytelling with Web 2.0 tools for collaborative learning. *Cyber Behavior: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*, 3–4, 1089–1107. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5942-1.ch056>