

PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT BERORIENTASI PADA NILAI KEARIFAN LOKAL

Sabitul Kirom¹, Muchammad Kevin Fadilla²

^{1,2}Program Studi Sistem Komputer, Universitas Islam Balitar

¹sabitulkirom@gmail.com

ABSTRACT

Enhancing digital literacy in elementary schools necessitates the use of engaging, interactive, and contextually relevant media. Nevertheless, the creation of digital literacy media that incorporates local folktales and traditional wisdom has not been widely explored, especially within the educational framework of Blitar. This research seeks to create digital literacy media that is grounded in folk tales reflecting Blitar's local values and to evaluate its feasibility, practicality, and effectiveness for literacy learning among students. The study uses the Research and Development method following the ADDIE framework. The participants in this research include elementary school students, teachers, and expert validators, such as content specialists and media specialists. Findings indicated that the media received validation scores of 93% from subject matter experts and 92% from media experts. The practicality assessment, derived from feedback from both teachers and students, was categorized as "very high," whereas the effectiveness evaluation showed an improvement in students' digital literacy skills, rising from 72 to 86. Therefore, the digital literacy media, inspired by folk tales and focused on the local wisdom of Blitar, is deemed suitable, practical, and effective for use in educational settings.

Keywords: digital literacy media; folklore; Blitar local wisdom; ADDIE; elementary school students

ABSTRAK

Penguatan literasi digital di sekolah memerlukan media menarik, interaktif, dan kontekstual. Akan tetapi, pengembangan media literasi digital yang memadukan cerita rakyat lokal dengan nilai kearifan lokal masih belum banyak dilakukan, terutama dalam konteks pembelajaran di Blitar. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media literasi digital berbasis cerita rakyat berorientasi nilai kearifan lokal Blitar serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran literasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas siswa sekolah dasar, guru, dan validator ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan media skor validasi ahli materi 93% dan media 92%. Uji kepraktisan terhadap respons guru dan siswa kategori sangat tinggi, sedangkan uji efektivitas terlihat peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik dari 72 menjadi 86. Dengan demikian, media literasi digital

berbasis cerita rakyat berorientasi nilai kearifan lokal Blitar layak, praktis, dan efektif diterapkan di sekolah.

Kata Kunci: media literasi digital; cerita rakyat; kearifan lokal Blitar; ADDIE; siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perlunya penyesuaian dalam pendidikan literasi. Literasi tidak lagi dapat dipahami sebatas kemampuan membaca dan memahami teks secara konvensional, tetapi juga mencakup kemampuan peserta didik mengakses, menafsirkan, evaluasi, dan menggunakan secara kritis. Dalam konteks ini, literasi digital meliputi seperangkat kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan menilai kredibilitas informasi, menjelajahi ruang digital yang kompleks, serta memahami konsekuensi sosial dan budaya dari penggunaan teknologi (Weninger, 2023). Oleh karena itu, kerangka pedagogis dalam pendidikan modern perlu diarahkan tidak hanya penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemaknaan informasi, dan kesadaran etis dalam ruang digital (Bacalja et al., 2022). Dengan demikian, literasi

digital menjadi fondasi penting dalam membentuk peserta didik yang adaptif, reflektif, dan mampu berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam masyarakat digital.

Literasi digital semakin dipandang penting bagi peserta didik saat ini. Kompetensi ini meliputi kemampuan mengakses, memahami, evaluasi, menciptakan, serta menerapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Literasi digital juga meliputi dimensi kognitif, sosial, emosional, dan tanggung jawab (Martínez-Bravo et al., 2022). Peserta didik perlu dibekali kemampuan untuk memilah informasi, menilai validitas sumber, memahami pesan multimodal, serta terlibat dalam pemecahan masalah secara kolaboratif. Namun, integrasi literasi digital dalam praktik pendidikan masih menghadapi berbagai kendala, terutama karena belum optimalnya penyelarasan kurikulum, keterbatasan kesiapan guru, dan kurangnya media yang relevan (Audrin & Audrin, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa

penguatan literasi digital perlu dilakukan secara sistematis melalui strategi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Tantangan dalam penguatan literasi digital yaitu terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran yang interaktif serta memiliki keterkaitan dengan budaya lokal peserta didik. Materi pembelajaran yang tidak kontekstual sering kali kurang mampu membangun kedekatan antara pengalaman belajar peserta didik dan realitas sosial budaya di sekitarnya. Padahal, budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memperkuat identitas budaya, menguatkan motivasi belajar, serta membantu memahami nilai-nilai kehidupan (Udiyana & Arnyana, 2022). Selain itu, *e-book* kearifan lokal terbukti dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan literasi digital peserta didik (Ulum et al., 2025).

Pengembangan media pembelajaran literasi digital yang menarik, kontekstual, dan ramah pengguna menjadi kebutuhan penting, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Pada jenjang ini, peserta didik membutuhkan media informatif, komunikatif, visual, interaktif sesuai

dengan tahap perkembangan kognitif. Selain itu, praktik literasi media yang terintegrasi antara lingkungan rumah dan sekolah terbukti dapat memperkuat kemampuan anak dalam memahami serta menggunakan media secara lebih kritis (Smailova et al., 2023). Dengan demikian, media literasi digital perlu dikembangkan berdasarkan prinsip kemudahan akses, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan relevansi dengan konteks kehidupan peserta didik.

Media literasi digital yang dirancang secara tepat dapat menciptakan pengalaman bermakna karena mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Melalui teks, audio, gambar, video, dan aktivitas interaktif, siswa dapat mengeksplorasi, menafsirkan, mengonstruksi pengetahuan secara aktif. Penelitian mengenai gamifikasi, misalnya, menunjukkan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman pembelajaran literasi digital (Anshori & Bashir, 2025).

Cerita rakyat dapat dijadikan pengembangan media literasi digital karena terdapat nilai budaya, kearifan lokal, moral, dan pengalaman sosial. Sebagai warisan budaya, cerita rakyat

berfungsi sebagai hiburan sekaligus pendidikan karakter, penguatan literasi bahasa. Cerita rakyat yang terintegrasi media digital membantu peserta didik memahami narasi budaya melalui format visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif (Akbar et al., 2025). Selain memperkaya kosakata dan kemampuan memahami bacaan, cerita rakyat juga dapat menanamkan nilai moral yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Ferando et al., 2025). Penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran berbasis digital memberikan peluang untuk mempertemukan tradisi lokal dengan teknologi modern sehingga peserta didik dapat belajar literasi sekaligus mengenali akar budaya daerahnya.

Cerita rakyat di Blitar yang terkenal salah satunya Legenda Aryo Blitar, yaitu kisah yang berkaitan dengan asal-usul nama Kota Blitar. Legenda ini memiliki kedudukan penting dalam khazanah budaya masyarakat Blitar karena memuat narasi historis, nilai kepahlawanan, serta identitas lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Nama “Blitar” dalam tradisi lisan kerap dikaitkan dengan sosok Aryo Blitar, seorang tokoh heroik yang dipandang memiliki

peran penting dalam sejarah daerah tersebut. Figur Aryo Blitar merepresentasikan keberanian, kepemimpinan, dan semangat perjuangan yang menjadi bagian dari memori kolektif masyarakat. Dalam konteks pendidikan, cerita rakyat sebagai narasi asal-usul suatu daerah sekaligus media pelestarian nilai budaya dan pembentukan karakter. Hal ini sesuai berbagai praktik budaya lokal di Blitar, seperti Jamasan Wayang Krucil, yang menunjukkan pentingnya keterlibatan masyarakat dalam menjaga warisan budaya dan memperkuat identitas daerah (Dyah & Audryadmaja, 2024; Zuhria et al., 2022). Selain itu, praktik penamaan dalam masyarakat Blitar yang dipengaruhi oleh pertimbangan filosofis dan spiritual memperlihatkan bahwa nama bukan sekadar penanda geografis, melainkan juga cerminan nilai budaya, kesinambungan sejarah, dan identitas sosial masyarakat (Rahmasari, 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi media digital, cerita rakyat, dan materi pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan literasi, serta apresiasi terhadap budaya

daerah. Penggunaan *e-book*, animasi, dan media interaktif berbasis cerita rakyat terbukti mampu membuat pembelajaran membaca lebih menarik dan kontekstual (Rusyada & Rusyada, 2025). Materi digital berbasis budaya dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan praktis siswa (Yusnan et al., 2025). Hal tersebut membuktikan budaya lokal dapat menjadi sumber belajar strategis yang menciptakan pengalaman literasi yang bermakna.

Meskipun demikian, penelitian mengenai media literasi digital berbasis cerita rakyat yang fokus mengintegrasikan kearifan lokal masih relatif terbatas, terutama dalam aspek pengembangan sistematis, uji kelayakan, uji kepraktisan, dan pengujian efektivitasnya dalam pembelajaran. Beberapa penelitian telah mengembangkan media digital berbasis budaya lokal dengan menggunakan model pengembangan tertentu, seperti aplikasi untuk memperkenalkan budaya lokal Bima dan komik digital berbantuan Canva untuk siswa sekolah dasar (Akbar et al., 2025; Aysya & Nugrananda, 2025). Hasil penelitian membuktikan media digital berbasis budaya

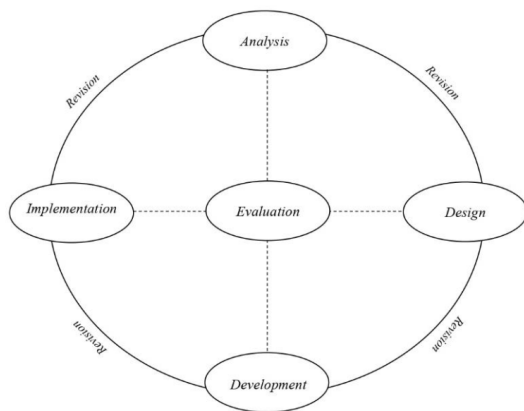
berpotensi meningkatkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, Tujuan penelitian adalah mengembangkan media literasi digital berbasis cerita rakyat berorientasi nilai kearifan lokal Blitar. Pengembangan media ini diarahkan untuk menghasilkan media literasi yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media yang dikembangkan diharapkan mendukung peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai budaya dan pesan moral. Dengan mengadaptasi cerita rakyat ke dalam format digital, pembelajaran literasi dapat berlangsung secara lebih autentik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik (Abdurahman et al., 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D model ADDIE. Model ini diterapkan dalam mengembangkan media pembelajaran secara sistematis. Produk yang dikembangkan berupa media literasi digital berbasis cerita rakyat berorientasi nilai kearifan lokal Blitar. Media yang dikembangkan untuk

menghasilkan media yang interaktif, dan kontekstual.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Blitar dengan melibatkan siswa sekolah dasar, guru, dan validator ahli sebagai subjek penelitian. Siswa berperan sebagai pengguna utama media, sedangkan guru memberikan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kondisi penggunaan media di kelas, dan kepraktisan produk. Validator ahli adalah ahli materi dan media yang menilai kelayakan media.

Pada tahap *analysis* mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran literasi digital, karakteristik siswa, ketersediaan media, potensi cerita rakyat Blitar sebagai sumber belajar. Data awal diperoleh melalui observasi, wawancara, dan telaah terhadap media yang digunakan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan isi

cerita, bentuk media, aktivitas literasi digital, dan nilai kearifan lokal yang akan diintegrasikan ke dalam produk.

Tahap *design* dan *development* dilakukan dengan menyusun rancangan media, tujuan pembelajaran, indikator literasi digital, pemetaan nilai kearifan lokal, alur navigasi, storyboard, desain visual, serta aktivitas pembelajaran. Rancangan tersebut kemudian dikembangkan menjadi produk awal dengan memadukan teks cerita rakyat, ilustrasi, audio, animasi, navigasi interaktif, dan latihan literasi digital. Cerita rakyat Blitar digunakan sebagai dasar konten agar pembelajaran literasi lebih dekat dengan kehidupan sosial dan budaya peserta didik.

Pada tahap *Implementation* dilaksanakan uji coba terbatas dan uji coba lapangan guna mengetahui respons guru dan siswa terhadap keterbacaan, kepraktisan, daya tarik, kemudahan penggunaan media. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa dan 1 orang guru. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala teknis, kesesuaian tampilan media, serta kesulitan pemahaman yang mungkin dialami saat menggunakan media pembelajaran. Uji coba luas

melibatkan 16 peserta didik serta 2 guru. Uji coba dilaksanakan guna mengetahui efektivitas media dalam situasi pembelajaran yang lebih nyata, terutama dalam mendukung peningkatan literasi digital peserta didik.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang telah terkumpul selama proses pengembangan dan uji coba produk. Analisis ini bertujuan untuk menelaah masukan serta saran dari ahli dan pengguna, sekaligus mengolah data dari proses validasi maupun uji coba. Hasil evaluasi digunakan untuk revisi akhir sehingga produk menjadi layak, praktis, serta sesuai kebutuhan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diuraikan berdasarkan tahapan pengembangan ADDIE.

Tahap Analysis

Pada tahap ini untuk identifikasi kebutuhan pembelajaran literasi digital di sekolah, karakteristik peserta didik, ketersediaan media pembelajaran, serta potensi cerita rakyat Blitar sebagai sumber belajar. Data awal diperoleh melalui observasi, wawancara, dan telaah terhadap bahan ajar atau media yang

digunakan dalam pembelajaran. Berdasar hasil analisis diketahui pembelajaran literasi di sekolah masih perlu media lebih menarik, interaktif, kontekstual. Media yang digunakan guru cenderung belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital.

Peserta didik umumnya lebih mudah memahami materi melalui media dengan kombinasi gambar, teks, animasi, dan aktivitas interaktif. Pendekatan multimedia dapat memberi pengalaman belajar bermakna. (Tani & Manuguerra, 2022). Ploetzner (2022) mengungkapkan video pembelajaran dengan fitur interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa format pembelajaran yang menarik, partisipatif, dan kontekstual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Koc & Kanadli, 2025). Dengan demikian, berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan multimedia yang dirancang secara tepat dapat mendorong pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pedagogis secara lebih optimal

(Staneviciene et al., 2025; Ozcelik & Arslan-Ari, 2023).

Cerita rakyat Blitar dipilih sebagai dasar pengembangan media karena memiliki keterkaitan dengan nilai kearifan lokal, identitas daerah, pesan moral, dan pengalaman budaya peserta didik. Legenda Aryo Blitar dipilih karena memuat nilai keberanian, kepemimpinan, perjuangan, dan kebanggaan terhadap identitas lokal. Integrasi cerita rakyat dalam media dipandang mampu memperkuat pembelajaran literasi karena siswa selain diberikan teks juga dengan narasi budaya yang dekat dengan lingkungan sosial mereka. Dengan demikian, tahap analysis menjadi dasar penting dalam merancang media literasi digital berbasis cerita rakyat yang kontekstual dan bermakna.

Integrasi cerita rakyat ke dalam media digital memiliki peran penting dalam memperkuat pembelajaran literasi karena mampu menghadirkan materi yang dekat dengan kehidupan sosial dan budaya peserta didik. Melalui narasi lokal yang dikemas dalam bentuk digital, peserta didik tidak hanya belajar membaca dan memahami teks, tetapi juga diajak mengenali nilai, simbol, serta

pengalaman budaya yang relevan dengan lingkungan mereka. Rusyada dan Rusyada (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti video interaktif dan *e-book*, dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa pada jenjang sekolah dasar yang masih menghadapi persoalan rendahnya minat baca. Dalam konteks tersebut, cerita rakyat dapat menjadi media pedagogis yang strategis karena mampu memperkaya pembelajaran bahasa dan sastra sekaligus menanamkan identitas budaya serta nilai moral yang semakin penting di tengah arus globalisasi (Simanungkalit et al., 2025).

Tahap Design

Tahap ini dilaksanakan menyusun rancangan media yang mencakup tujuan pembelajaran, indikator literasi digital, pemetaan nilai kearifan lokal, alur cerita, navigasi, desain, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi. Rancangan ini disusun agar media tidak hanya menampilkan cerita rakyat dalam format digital, tetapi juga memfasilitasi proses belajar literasi yang melibatkan pemahaman teks, interpretasi informasi, evaluasi pesan, dan refleksi nilai budaya.

Media dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa. Tampilan visual dibuat sederhana, komunikatif, dan menarik agar mudah dipahami. Alur navigasi disusun secara bertahap mulai dari halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, sajian cerita, aktivitas literasi digital, dan refleksi. Struktur tersebut bertujuan membantu siswa mengikuti proses pembelajaran secara runtut.

Media literasi digital dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa. Pendekatan pembelajaran dengan berpusat pada siswa dapat memperkuat partisipasi belajar sekaligus mengembangkan literasi media kritis. Menurut Afrilyasanti et al. (2023) lingkungan belajar yang interaktif, fleksibel, dan berbasis perangkat digital lebih selaras dengan peserta didik dalam mengakses informasi. Dengan demikian, desain media literasi digital perlu memperhatikan karakteristik pengguna, pola belajar, serta pengalaman digital peserta didik agar pembelajaran tidak terasa asing, melainkan hadir sebagai bagian dari dunia mereka sendiri. Pendekatan semacam ini dapat mewujudkan

pembelajaran yang bermakna, kontekstual, relevan (Voda et al., 2022).

Pada tahap desain, cerita rakyat Blitar digunakan sebagai bahan bacaan dan sebagai sumber nilai. Nilai tersebut diintegrasikan melalui pertanyaan pemantik, aktivitas memahami isi cerita, latihan menafsirkan pesan, dan refleksi nilai moral. Dengan rancangan tersebut, media literasi digital berbasis cerita rakyat diharapkan dapat menghubungkan keterampilan literasi digital dengan pelestarian budaya lokal.

Cerita rakyat Blitar berfungsi sebagai sumber pendidikan, mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal melalui berbagai strategi pedagogis. Pendekatan ini tidak hanya menekankan konten naratif tetapi juga pelajaran moral dan budaya yang tertanam dalam cerita, menumbuhkan kecerdasan dan kesadaran sosial. Dengan demikian, siswa memperoleh pemahaman lebih dalam tentang warisan budaya serta tanggung jawab moral, pada akhirnya meningkatkan kohesi sosial dan pendidikan karakter (Sari et al., 2023).

Tahap *Development*

Tahap *development* menghasilkan produk awal media literasi digital berbasis cerita rakyat yang berorientasi pada nilai kearifan lokal Blitar. Produk dikembangkan dengan memadukan teks cerita, ilustrasi, audio, animasi, navigasi interaktif, dan latihan literasi digital. Pengembangan media berdasarkan rancangan *design*, kemudian disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berbagai penelitian menegaskan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif dapat memotivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik secara signifikan (Anshori & Bashir, 2025; Andrianti & Widiyono, 2025).

Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu tampilan awal, menu utama, petunjuk penggunaan, materi cerita rakyat, refleksi, dan evaluasi pembelajaran. Tampilan awal berfungsi sebagai pengantar media, sedangkan menu utama membantu siswa memilih bagian yang akan dipelajari.

Bagian cerita rakyat disajikan dengan bahasa komunikatif, sesuai tingkatan siswa, dilengkapi unsur

visual yang mendukung pemahaman isi cerita. Penyajian visual bertujuan membantu siswa mengenali tokoh, latar, peristiwa, dan pesan moral dalam cerita. Aktivitas literasi digital dikembangkan untuk melatih siswa memahami informasi, menemukan gagasan utama, menafsirkan pesan, mengevaluasi isi cerita, serta menghubungkan nilai kearifan lokal dengan kehidupan sehari-hari. Bus et al. (2025) menunjukkan bahwa fitur interaktif dalam buku bergambar digital berpotensi mendukung pemahaman peserta didik, tetapi tingkat efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas desain yang selaras dengan proses kognitif anak. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang memadukan cerita rakyat dan literasi digital tidak hanya memperkuat apresiasi peserta didik terhadap budaya lokal, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan literasi modern yang semakin kompleks (Haramija, 2024). Berikut ini tampilan media.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 7. Refleksi



Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 8. Selesai



Gambar 4. Menu



Gambar 5. Petunjuk



Gambar 6. Evaluasi

Validasi melibatkan ahli materi dan media. Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita, ketepatan materi literasi, kesesuaian nilai kearifan lokal, keterpahaman bahasa, dan relevansi media. Ahli media memvalidasi tampilan navigasi, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan penyajian media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Penilaian	%	Validitas
1.	Ahli Materi	93	Sangat Tinggi
2.	Ahli Media	92	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, media literasi digital berbasis cerita rakyat memperoleh skor validasi ahli materi 93% dan media 92%. Hasil tersebut menunjukkan media berkategori sangat tinggi. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk diuji coba. Hasil ini sejalan dengan penelitian

terdahulu bahwa bahan ajar digital efektif meningkatkan keterlibatan hasil belajar peserta didik (Jati & Purwati, 2024).

Masukan ahli materi berkaitan dengan alur kegiatan media disesuaikan dengan tahapan di modul literasi, sedangkan masukan ahli media berkaitan dengan penambahan animasi supaya bervariasi. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan pada beberapa bagian media.

Hasil validasi pada kategori sangat tinggi menunjukkan media telah memenuhi prinsip kelayakan. Kelayakan tersebut tampak dari kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang sesuai dengan siswa, tampilan visual yang mendukung pemahaman, serta integrasi nilai kearifan lokal Blitar yang relevan dengan pembelajaran literasi.

Tahap *Implementation*

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji coba media literasi digital yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan melalui uji coba terbatas dan luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa dan 1 guru.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Terbatas			
No	Penilaian	%	Validitas
1.	Guru	88	Sangat Tinggi
2.	Siswa	90	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, respons guru pada uji coba terbatas masuk kategori sangat tinggi dengan persentase 88%. Respons siswa pada kategori sangat tinggi dengan persentase 90%. Hasil tersebut menunjukkan media dapat diterapkan dalam pembelajaran dan memperoleh tanggapan positif dari pengguna awal.

Integrasi perangkat digital dalam pembelajaran bisa meningkatkan motivasi siswa dan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis (Adam et al., 2025; Dakhi et al., 2025). Pemanfaatan media interaktif digital meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Kondisi tersebut berdampak terhadap peningkatan keterampilan literasi dan capaian pendidikan secara lebih menyeluruh (Cahyani et al., 2024).

Temuan pada uji coba terbatas memberikan informasi bagian media yang perlu diperbaiki. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan meliputi gambar dan suara yang kurang jelas. Berdasarkan temuan tersebut, media direvisi agar lebih mudah digunakan, lebih komunikatif, dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Uji coba luas dilakukan dengan 16 siswa serta 2 guru. Pada tahap ini, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran literasi digital berbasis cerita rakyat Blitar. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menggunakan media untuk membaca cerita, mengerjakan aktivitas literasi, dan merefleksikan nilai kearifan lokal.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Luas

No	Penilaian	%	Validitas
1.	Guru	90	Sangat Tinggi
2.	Siswa	92	Sangat Tinggi

Hasil uji coba luas tampak respons guru berada pada kategori sangat tinggi mendapatkan persentase 90%. Begitu juga respons siswa kategori sangat tinggi mendapatkan persentase 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita rakyat praktis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

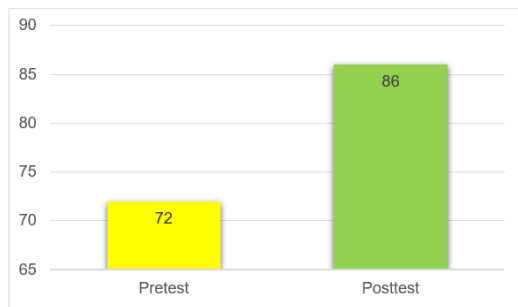
Kepraktisan media terlihat dari kemudahan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran, memahami instruksi, mengakses menu, membaca cerita, dan mengerjakan aktivitas yang tersedia. Selain itu, penggunaan cerita rakyat Blitar membuat pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan siswa. Kedekatan konteks budaya tersebut mendorong siswa untuk tidak hanya

memahami cerita, tetapi juga mengenali nilai moral dan identitas daerah.

Berbagai penelitian menunjukkan integrasi cerita rakyat lokal dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam menggunakan *platform* pembelajaran dan memperkuat pemahaman dengan warisan budaya daerah. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian bahwa konten interaktif dan multimedia efektif meningkatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Purnomo, 2025; Anshori & Bashir, 2025). Selain itu, peserta didik memiliki kecenderungan intuitif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengalaman belajar mereka. Potensi tersebut dapat dioptimalkan melalui penyajian konten digital yang relevan secara budaya dan dekat dengan kehidupan siswa (Boie et al., 2023). Dengan demikian, media literasi digital berbasis cerita rakyat Blitar tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan literasi digital, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki, kebanggaan, dan apresiasi terhadap budaya lokal.

Tahap berikutnya dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi

digital peserta didik setelah menggunakan media. Aspek yang diukur meliputi kemampuan memahami isi cerita, menafsirkan informasi, mengevaluasi pesan, dan merefleksikan nilai kearifan lokal.



Gambar 9 Diagram Rata-rata hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 9, kemampuan literasi digital peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media literasi digital berbasis cerita rakyat Blitar. Nilai rata-rata sebelum penggunaan media adalah 72, sedangkan setelah penggunaan media menjadi 86. Peningkatan tersebut menunjukkan media dapat membantu siswa dalam memahami, menafsirkan informasi, mengevaluasi pesan, dan merefleksikan nilai kearifan lokal.

Peningkatan kemampuan literasi digital terjadi karena media menyajikan pembelajaran melalui kombinasi teks, visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif. Siswa terlibat dalam aktivitas memahami, menafsirkan, menjawab pertanyaan,

dan merefleksikan nilai. Keterlibatan aktif tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu penggunaan literasi digital dalam pembelajaran berdampak positif terhadap capaian kognitif dan afektif, peningkatan keterlibatan, pemahaman peserta didik (Bai et al., 2025). Selain itu, elemen interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Anshori dan Bashir (2025) menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang menggunakan permainan interaktif memperoleh skor literasi digital lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran melalui metode konvensional.

Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, dilakukan analisis hasil validasi media literasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan media literasi digital mendapatkan skor validasi ahli materi 93% dan 92% ahli media yang termasuk kategori sangat valid.

Hasil uji kepraktisan dinyatakan media sangat praktis sesuai respons guru dan siswa. Guru menilai media

ini dapat membantu menciptakan pembelajaran literasi yang interaktif dan berbasis budaya lokal. Sementara itu, siswa memberikan respons positif karena cerita rakyat disajikan dalam bentuk digital yang dilengkapi teks, visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita rakyat Blitar telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Temuan tersebut sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang menuntut hadirnya strategi pembelajaran inovatif dan kontekstual. Hasil positif media tersebut tidak terlepas dari rancangan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik, pemanfaatan teknologi digital secara terarah, serta integrasi cerita rakyat lokal yang relevan dengan latar budaya siswa. Kombinasi tersebut tidak hanya mendukung peningkatan keterampilan literasi, tetapi juga memperkuat pengenalan peserta didik terhadap kekayaan budaya daerah. Beberapa penelitian juga menunjukkan pendekatan interaktif efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman, sebagaimana tampak pada penggunaan gamifikasi dan *platform*

pembelajaran interaktif dalam berbagai mata pelajaran (Anshori & Bashir, 2025; Abidah et al., 2025). Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap penguatan kemampuan berpikir kritis dan literasi ilmiah (Cabrera, 2024). Dengan demikian, media literasi digital berbasis cerita rakyat Blitar merupakan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi sekaligus sarana menanamkan nilai moral, memperkuat kearifan lokal, dan membangun kesadaran budaya sejak dini.

D. Kesimpulan

Penelitian ini telah mengembangkan media literasi digital berbasis cerita rakyat yang memuat nilai kearifan lokal Blitar dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan media literasi digital mendapat skor validasi 93% dari ahli materi dan 92% media yang bekategori sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan mendapatkan hasil sangat praktis dari guru dan siswa. Hasil uji efektivitas memperoleh hasil adanya peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik dari 72 menjadi 86 setelah menggunakan media. Temuan tersebut menegaskan

bahwa media literasi digital berbasis cerita rakyat berorientasi nilai kearifan lokal Blitar layak, efektif, dan praktis diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Marni, S., Putra, L. D., Sohnui, S., Mukminin, M. S., Abdurahman, A., Marni, S., Putra, L. D., Sohnui, S., & Mukminin, M. S. (2025). Bridging Tradition and Modernity: Enhancing the Appeal of Minangkabau Kaba Narratives for Gen-Z Students. *Culture and Psychology*. <https://doi.org/10.1177/1354067x251389918>
- Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pada materi gaya magnet untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv. *Science*, 5(3), 1067–1078. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6656>
- Adam, Muh. W. S., Tukloy, A. W., Julistiana, R., Munu, I., & Khiftiyah, M. (2025). Pendekatan Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Guruku/Guruku, Kampar*, 3(3), 14–19. <https://doi.org/10.59061/guruku.v3i3.1040>
- Afrilyasanti, R., Basthomi, Y., & Zen, E. L. (2023). EFL students' participations and teachers' roles in online discussion forum for critical media literacy learning. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep414–ep414. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12965>
- Akbar, A. M., Fitriati, I., Ahyar, A., Suhada, S., & Hakim, A. R. (2025). Development of the bitales application to improve students' local wisdom-based digital literacy. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 32–43. <https://doi.org/10.17977/um031v12i12025p032>
- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2025). Gamifikasi: efektivitas game interaktif dalam peningkatan literasi digital siswa. *Language*, 4(4), 188–198. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5187>
- Aysya, I., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2390–2396. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1976>
- Bacalja, A., Beavis, C., & O'Brien, A. (2022). Shifting landscapes of digital literacy. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 45(2), 253–263. <https://doi.org/10.1007/s44020-022-00019-x>

- Bai, S., Yang, C., Pickal, A. J., Liu, Y., Özsoy, M. D., Yang, Y., & Chen, S.-T. (2014). Harnessing educational digital storytelling: a systematic review of cognitive and affective learning outcomes in the recent decade(2014–2024). *Interactive Technology and Smart Education*. <https://doi.org/10.1108/itse-04-2025-0092>
- Boie, M. A. K., Dalsgaard, C., & Caviglia, F. (2023). Digital instinct - A keyword for making sense of students' digital practice and digital literacy. *British Journal of Educational Technology*, 55, 668–686. <https://doi.org/10.1111/bjet.13398>
- Bus, A., Kucirkova, N., ten Braak, D., Ciesielska, M., Bus, A., Kucirkova, N., ten Braak, D., & Ciesielska, M. (2025). Which Interactive Features in Children's Digital Picture Books Promote Reading Comprehension? A Meta-Analysis. *Early Education and Development*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/10409289.2025.2571978>
- Cahyani, N. M. V. A., Tresnayanti, N. P. H., Ambarwati, N. M. N., Handayani, N. N. M., Ardiyanti, N. P. M., Werang, B. R., Cahyani, N. M. V. A., Tresnayanti, N. P. H., Ambarwati, N. M. N., Handayani, N. N. M., Ardiyanti, N. P. M., & Werang, B. R. (2024). Effectiveness of Digital Media Use in Literacy Learning at SDN 2 Wisma Kerta Sidemen, Karangasem. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 3(6), 2279–2292. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v3i6.9665>
- Medina Cabrera, A. D. (2024). Innovación de la practica educativa para desarrollar la comprensión lectora aplicando recursos tecnológicos: una revisión sistemática (2020-2023). *Dialectica*. <https://doi.org/10.56219/dialectica.v1i22.2541>
- Dakhi, J. P., Febrianti, A., & Waruwu, R. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Modem*, 3(3), 88–96. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i3.584>
- Dyah, S. A. R., & Audryadmaja, A. E. G. (2024). Tradisi jamasan wayang krucil kyai bonto di dusun pakel, desa kebonsari, kecamatan kademangan, kabupaten blitar (kajian folklor). *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 20(2), 31–45. <https://doi.org/10.26740/job.v20n2.p31-45>
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., Bolor, P. N. P. S. D., Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., & Mude, M. R. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat

- sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 301–316.
<https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1486>
- Haramija, D. (2024). *Ljudske pravljice v osnovni šoli. Jezik in Slovestvo*, 64(3–4), 17–28.
<https://doi.org/10.4312/jis.64.3-4.17-28>
- Jati, A. R., & Purwati, P. D. (2024). Development of Multimedia Based E-Folklore to Improve Reading Comprehension of Grade IV Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 325–332.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.75433>
- Koc, A., & Kanadli, S. (2025). Effect of Interactive Learning Environments on Learning Outcomes in Science Education: A Network Meta-Analysis. *Journal of Science Education and Technology*.
<https://doi.org/10.1007/s10956-025-10202-7>
- Martínez-Bravo, M.-C., Chalezquer, C. S. S., & Serrano-Puche, J. (2022). Dimensions of Digital Literacy in the 21st Century Competency Frameworks. *Sustainability*, 14(3), 1867–1867.
<https://doi.org/10.3390/su14031867>
- Ozcelik, E., & Arslan-Ari, I. (2023). Enhancing Multimedia Learning by Emotional Arousal. *Journal of Experimental Education*, 1–15.
<https://doi.org/10.1080/00220973.2023.2182263>
- Ploetzner, R. (2022). The effectiveness of enhanced interaction features in educational videos: a meta-analysis. *Interactive Learning Environments*, 1–16.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2123002>
- Purnomo, A. (2025). Pemanfaatan platform sekolahku dalam pembelajaran teks novel di sma al hikmah surabaya: studi kualitatif. *Language*, 4(4), 161–171.
<https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5185>
- Rahmasari, N. (2025). Penamaan orang dalam bahasa jawa di blitar: pendekatan semantik. *Klausa*.
<https://doi.org/10.33479/klausa.v9i2.1328>
- Rusyada, G. N., & Rusyada, G. N. (2025). Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 10–16.
<https://doi.org/10.71094/wiwar.v1i1.33>
- Sari, D. E., Sumiyadi, S., Sunendar, D., & Mulyati, Y. (2023). Indigenous Values of Short Stories in Indonesian Fictional Prose in Higher Education: Implication on Language Education. *IJoLE (International Journal of Language Education)*, 7(4).

- <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i4.59492>
- Simanungkalit, K. E., Simanjuntak, B., Sinaga, S. H., & Panggabean, L. (2025). Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa dan sastra: tinjauan sistematis literatur terhadap peningkatan nilai budaya dan identitas lokal. *SeBaSa*, 8(1), 238–257.
<https://doi.org/10.29408/sbs.v8i1.29707>
- Smailova, D., Sarsekeyeva, Z. E., Kalimova, A., Kenenbaeva, M. A., & Aspanova, G. R. (2023). Means of media literacy development in the educational process of primary school children. *Educational Media International*, 60(1), 48–66.
<https://doi.org/10.1080/09523987.2023.2183574>
- Staneviciene, E., Žekienė, G., Staneviciene, E., & Žekienė, G. (2025). The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education: A Systematic Review. *Sustainability*, 17(19), 8859–8859.
<https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Tani, M., & Manuguerra, M. (2022). Can videos affect learning outcomes? Evidence from an actual learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1675–1693.
<https://doi.org/10.1007/s11423-022-10147-3>
- Udiyana, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials to Improve Cultural Literacy of Grade V Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 236–243.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411>
- Ulum, U. A., Muhyidin, A., Jamaludin, U., Ulum, U. A., Muhyidin, A., & Jamaludin, U. (2025). Teaching Materials of Local Wisdom-Based E-Book in Digital Learning: A Systematic Literature Review. *Qalamuna : Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 17(1), 623–640.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.7110>
- Voda, A. I., Cautisanu, C., Gradinaru, C., Tanasescu, C., & Moraes, G. H. S. M. de. (2022). Exploring Digital Literacy Skills in Economics and Social Sciences and Humanities Students. *Sustainability*, 14(5), 2483–2483.
<https://doi.org/10.3390/su14052483>
- Weninger, C. (2023). Digital literacy as ideological practice. *ELT Journal*.
<https://doi.org/10.1093/elt/ccad001>
- Yusnan, M., Munirah, M., & Nappu, S. (2025). Strengthening Local Wisdom Values through Challenge-Based Learning and Folklore-Based Interactive Media: A Quasi-Experimental Study in Indonesian

Elementary Education.

<https://doi.org/10.59175/pijed.v>

4i2.690

Zuhria, K., Hieu, H. N., &
Iswatiningsih, D. (2022). Kajian
etnolinguistik bentuk dan
makna penamaan petilasan
pada masa kerajaan di
kabupaten blitar. *Fon*, 18(2),
236–250.

<https://doi.org/10.25134/fon.v1>

8i2.5605