

Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Jenjang SMA

Dandy Ashghor Dawudi^{1✉}, Ujang Pairin², Titik Indarti³
(1,2,3) Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author
(dandy.23002@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Dalam membangun sebuah peradaban bangsa yang kokoh, diperlukan upaya penguatan jati diri bangsa secara terus menerus yang dilakukan dengan beragam inovasi dalam ruang pendidikan dan pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Tujuan penelitian ini membahas mengenai upaya pendidikan budaya melalui implementasi media pembelajaran konten digital berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa yang menjadi peserta didik kelas tulis di sebuah Madrasah Aliyah. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan sumber data berupa jawaban atau respon dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, hasil pekerjaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran serta mengamati proses berlangsungnya pembelajaran yang mengimplementasikan media pembelajaran konten digital berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam literasi budaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi partisipatif, yakni dengan wawancara, dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik serta proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konten digital berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan menulis dalam literasi budaya, hal tersebut terlihat dari topik yang ditulis siswa menjadi semakin berkembang dengan adanya cerita rakyat yang dihadirkan sebagai media pembelajaran dalam rangka pembudayaan.

Kata Kunci: *Media Konten Digital, Cerita Rakyat, Literasi Budaya.*

Abstract

In building a strong national civilization, efforts are needed to continuously strengthen national identity which are carried out with various innovations in the education and learning space that adapt to current developments. The aim of this research is to discuss cultural education efforts through the implementation of folklore-based digital content learning media to improve the reading skills of students who are writing class students at a Madrasah Aliyah. This research uses a descriptive analysis method with data sources in the form of answers or responses to questions given by researchers, the results of students' work during learning and observing the ongoing learning process which implements folklore-based digital content learning media to improve reading skills in cultural literacy. . Data collection in this research was carried out by means of participant observation, namely by interviews, documentation of students' work results and the learning process. The results of this research show that digital content based on folklore can improve writing skills in cultural literacy, this can be seen from the topics written by students becoming increasingly developed with the presence of folklore which is presented as a learning medium in the context of acculturation.

Keyword: Digital Content Media, Folklore, Cultural Literacy.

PENDAHULUAN

Sebuah bangsa yang memiliki identitas budaya yang kuat akan memiliki integritas yang kokoh dan tidak akan kehilangan identitasnya, terutama di era masyarakat 5.0 yang memudahkan semua orang dapat mengakses informasi dengan cepat. Selain memiliki efek positif untuk mendorong progresifitas zaman, hal itu juga memiliki dampak besar pada dinamika kebudayaan yang ada di masyarakat. Realitas terkait dengan ancaman krisis identitas kebangsaan generasi muda Indonesia dewasa ini semakin mengalami penurunan, hendaknya menjadikan atensi serius khususnya dalam lingkup dunia pendidikan. Kustiawan dkk (2023: 561-569), Anjana dan Hakim (2024: 60-74), Siburian dkk (2021: 31-39) dalam penelitiannya menemukan fakta terkait pudarnya identitas budaya bangsa dalam diri generasi muda Indonesia.

Konsentrasi karakter luhur budaya sebagai jati diri bangsa lambat laun akan semakin luntur jika tidak ada upaya pembudayaan untuk menguatkan jati diri generasi berikutnya. Salah satu proses pembudayaan tersebut adalah pendidikan bahasa dan sastra, yang melibatkan karakterisasi secara konsentris. Ki Hajar Dewantara (1996: 58) dalam prinsip pendidikan yang digagasnya juga mengemukakan terkait dengan konsentrisitas tersebut dalam konsep trikon, yakni pendidikan harus bersifat kontinue (terus menerus), konsentris (sesuai dengan jati diri budaya) dan konvergen (terbuka terhadap dunia luar). Konsentrisitas tersebut merupakan bagian dari prinsip dasar berupa panca darma pendidikan yang digagasnya tepatnya pada unsur pendidikan budaya. Pendidikan budaya yang diberikan terhadap peserta didik dalam rangka membangun kepribadian jati diri pada masing masing pribadi anak yang akan berjejaring secara kolektif akan membangun integritas suatu bangsa. Salah satu bagian dari pendidikan budaya adalah melalui karya sastra, khususnya cerita rakyat atau *folklore*.

Menurut Buanta, cerita rakyat biasanya berbicara tentang kejadian, seperti penciptaan alam, tempat, dan peristiwa penting. Sastra Indonesia menyebut cerita rakyat sebagai salah satu jenis folklor lisan (Bunanta, 1998: 21). "Folklore" adalah terjemahan Indonesia dari kata Inggris "folklore". Kata majemuk ini berasal dari dua kata dasar: "folk", yang berarti "kolektif", dan "lore", yang berarti "tradisi", yang berarti sekelompok orang dengan karakteristik fisik, sosial, dan budaya yang membedakan mereka dari kelompok lain. Selaras dengan hal tersebut Danandjaja juga mengemukakan bahwa kebudayaan diwariskan secara lisan atau contoh melalui isyarat atau pembantu pengingat (Danandjaja, 1982: 1). Oleh karena itu, folklor dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menjadi kebiasaan atau tradisi yang diturunkan melalui lisan atau contoh yang disertai dengan gerak badan dan isyarat bahasa rakyat. Ini termasuk ungkapan tradisional, kata-kata tradisional, pertanyaan tradisional, sajak dan puisi rakyat, cerita prosa rakyat, nyanyian rakyat, dan folklor lisan (Danandjaja, 1982: 22). Dari beberapa pemaparan ahli di atas dapat ditarik simpulan bahwa cerita rakyat atau *folklore* merupakan sebuah produk budaya berupa ingatan kolektif yang diwariskan secara turun temurun. Hal ini menjadikan cerita rakyat memiliki letak yang strategis sebagai media dalam membangun atau menguatkan karakter jati diri budaya bangsa secara konsentris.

Di beberapa tempat, pembelajaran bahasa sastra sebagai bagian dari peran penguatan jati diri bangsa secara konsentris di sekolah masih belum bisa berjalan maksimal, Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2009), ditemukan fakta bahwa pembelajaran sastra di institusi pendidikan formal dewasa ini mengalami kemunduran dan penyempitan makna. Menurutnya, ini disebabkan oleh fakta bahwa sastra dianggap hanya sebagai pelengkap dalam ilmu bahasa dan tidak memiliki manfaat praktis bagi kehidupan, terutama yang berkaitan dengan ekonomi. Menurutnya, pembelajaran sastra di sekolah formal tidak mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap sastra. Sejalan dengan hal tersebut Purwati (2016) dan Suprayito (2015) dalam penelitiannya juga menemukan hal yang kurang lebih sama.

Dasopang mengungkapkan bahwa pembelajaran didefinisikan sebagai upaya sadar guru untuk mengajar peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dasopang, 2017). Selaras dengan hal itu, Pratiwi juga mengemukakan bahwa tiga komponen utama—peserta didik, guru, dan sumber belajar—menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Pratiwi, 2013). Siswa harus diberikan, dijelaskan, dipandu, dan dimotivasi oleh guru untuk berhubungan dengan berbagai sumber belajar. Sebagai pendukung pembelajaran peserta didik, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan karena dapat

mendukung keberhasilan peserta didik. Media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan mengoptimalkan semangat mereka untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pilihan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada prestasi peserta didik dan kualitas pembelajaran mereka. Pembelajaran sumber daya yang digunakan. Inovasi dalam pembelajaran tersebut didorong oleh kekhawatiran bahwa pembelajaran berulang akan membuat peserta didik bosan. Karena itu, mereka perlu mencari inovasi baru untuk mengajar.

Proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia selalu membutuhkan inovasi terus menerus seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini dicapai melalui penerapan pendekatan, model, dan media pembelajaran yang memenuhi tuntutan kemajuan dan perkembangan serta berbagai kreativitas yang menunjang. Salah satu contohnya adalah literasi, yang saat ini semakin meningkat dan tersebar di berbagai bidang kehidupan berbentuk literasi digital. Nudiati, D. & Elih (2020) menyatakan bahwa enam literasi dasar diperlukan untuk mencapai kecakapan hidup di abad ke-21. Ini termasuk literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan kewargaan, dan literasi finansial. Literasi adalah kecakapan hidup. Seperti yang dinyatakan oleh Hallissy et al. (2013), setiap pekerja atau lulusan perguruan tinggi harus memiliki beberapa keterampilan, seperti memahami dunia saat ini, berpikir di luar kotak (out of the box), bersikap cerdas terhadap informasi baru, mengembangkan keterampilan yang baik dengan orang lain, memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang kompleks, dan memiliki berbagai keterampilan hidup.

Society 5.0 sebagai produk dari industry 4.0 yang berbasis teknologi digital menuntut manusia sebagai subyek untuk memiliki kecakapan dalam melakukan literasi digital. Literasi digital umumnya didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan internet dan media digital. Harjono (Lankshear & Knobel, 2008) mengatakan bahwa literasi digital memperoleh makna baru, yang menunjukkan bahwa literasi baru berkaitan dengan pentingnya jejaring (networking), kolaborasi, interaksi, dan kreativitas yang didukung oleh teknologi. UNESCO mengatakan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan keterampilan kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknis. Dengan demikian, literasi digital berarti pengguna memahami cara menggunakan dan mengolah informasi digital. Menurut Yudha (2018), kemampuan metakognitif dapat dikembangkan melalui karakteristik pembelajaran yang menggunakan strategi literasi, seperti: (1) pengawasan pemahaman teks (siswa merekam apa yang mereka pahami sebelum, ketika, dan setelah membaca), (2) penggunaan berbagai mode selama pembelajaran, seperti literasi multimoda, (3) instruksi yang jelas dan jelas, (4) penggunaan alat bantu seperti pengatur grafis dan daftar cek, (5) respons terhadap berbagai jenis pertanyaan, (6) membuat pertanyaan, dan (7) analisis dan evaluasi teks.

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang penulis kerjakan adalah penelitian yang dituliskan oleh Putra dan Pratama (2023: 323-329) yang membahas mengenai pendayagunaan media berupa teknologi digital dalam rangka menuntaskan masalah terkait dengan pembelajaran, dalam penelitian yang sedang penulis kerjakan ini, penulis mengimplementasikan dalam bentuk kongkret terkait dengan penerapan media pembelajaran berwujud konten digital berbasis cerita rakyat, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sutarya dkk (2023: 9900-9910) yang membahas mengenai langkah langkah dalam pengembangan media pembelajaran digital berwujud macromedia flash 8 pada pembelajaran TIK dan penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk (2023: 1907-1916) yang membahas mengenai pengaruh media pembelajaran digital berwujud komik pada keterampilan komunikasi peserta didik. Penelitian yang sedang penulis kerjakan ini mengimplementasikan media konten digital berbasis cerita rakyat yang memiliki pola yang sama terkait dengan gaya belajar generasi digital *native* dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dengan penelitian tersebut, dengan kata lain sama sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akan tetapi memiliki bidang yang berbeda. Adapun yang penulis fokuskan pada implementasi ini adalah bidang literasi budaya.

Berdasarkan semua pemaparan di atas, penulis akan meneliti terkait dengan implementasi literasi digital berupa konten youtube berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan

menulis dalam rangka pendidikan budaya pada peserta didik peserta kelas tulis di jenjang SMA. Adapun konten youtube yang akan penulis gunakan sebagai media pembelajaran penulis ambil dari chanel youtube Historia. Adapun alasan memakai atau mengambil konten-konten yang berasal dari chanel tersebut yakni dikarenakan dalam chanel tersebut tersedia beragam konten yang berisi cerita rakyat dari beragam daerah. Hal tersebut akan relevan apabila digunakan sebagai media pendidikan kebudayaan yang bersifat konsentris sebagaimana yang telah penulis paparkan di bagian awal bab ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang sedang penulis lakukan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, antara lain. Jenis penelitian kualitatif berbeda dengan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif dibagi menjadi dua kategori berdasarkan ruang lingkupnya: penelitian kepustakaan (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian kepustakaan biasanya disebut sebagai penelitian kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografis, dan penelitian kepustakaan juga sering diistilahkan dengan penelitian non-reaktif karena hanya menggunakan data-data teoritis dan dokumentasi yang tersedia di perpustakaan (Mahmud, 2011: 31). Sementara itu, penelitian lapangan mengandalkan data-data yang tersedia di lapangan. Penelitian pustaka adalah lebih dari sekadar membaca dan mencatat literatur atau buku. Penelitian pustaka adalah rangkaian tindakan yang mencakup pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat bahan penelitian, dan pengolahan sumber daya yang dipelajari. Karena tulisan ini bergantung pada teori-teori dari buku sebagai literatur, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografis.

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipatif, yakni dengan wawancara kepada peserta didik, dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik serta proses pembelajaran. Penulis akan menganalisis dengan mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil pekerjaan peserta didik, peserta didik serta respon peserta didik ketika mengikuti pembelajaran atau kegiatan literasi digital berbasis budaya yang mengimplementasikan media pembelajaran berbasis konten digital yang diambil dari channel youtube Historia, respon tersebut berupa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang penulis berikan kepada peserta didik yang mengikuti kelas tulis. Selain dari respon yang dikemukakan peserta didik, peneliti juga akan menganalisis hasil observasi atas proses pembelajaran yang berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran inovatif dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya ditulis oleh Zainudin dkk (2001) membahas mengenai implementasi media gambar seri, hasil dari penelitiannya menunjukkan hasil bahwa media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan. Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Triputra dan Kurniawan (2019) membahas mengenai implementasi media pembelajaran berbentuk video vlog, hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mahasiswa, selanjutnya adalah penelitian yang ditulis oleh Syarifah dan Yusnaldi (2023) yang membahas mengenai implementasi media pembelajaran berupa video edukasi social, hasil dari penelitiannya peserta didik dapat memahami beragam ilmu social secara kongrit melalui media pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. Perbandingan penelitian yang sedang penulis kerjakan dengan penelitian terdahulu yang telah penulis paparkan yakni dalam penelitian ini penulis mengimplementasikan media berbentuk konten digital yang berbasis cerita rakyat dalam rangka pembudayaan generasi melalui pembelajaran menulis. Melalui media pembelajaran yang penulis gunakan, peserta didik bukan hanya dapat belajar terkait dengan keterampilan bahasa khususnya menulis, melainkan juga dapat mempelajari budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat dalam video.

Implementasi konten digital berbasis cerita rakyat dalam ekstrakurikuler kelas tulis siswi MA Al-Chodidjah berjalan dengan baik, hal tersebut terlihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh

peneliti dengan melakukan pengamatan terhadap proses berlangsungnya kegiatan ekstrakurikuler kelas tulis tersebut. Peserta didik yang mengikuti kelas tulis tampak antusias menyimak konten digital yang diputar oleh pendidik sebagai stimulus atau bahan dalam menulis. Selain itu minat eksplorasi terhadap cerita rakyat tersebut juga tinggi, terbukti dengan antusiasme para peserta didik untuk bertanya lebih lanjut terkait dengan isi cerita rakyat yang telah diputar oleh pendidik. Hal tersebut menunjukkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung dengan baik tersebut dapat menstimulus kualitas pembelajaran keterampilan menulis. Melalui media pembelajaran berwujud konten digital yang berbasis cerita rakyat, peserta didik dapat berliterasi budaya dengan kata lain belajar mengenali budaya melalui cerita rakyat yang ditampilkan sebagai media pembelajaran.



Gambar 1 Proses Pembelajaran Berlangsung Secara Kondusif

Pembelajaran yang berlangsung secara kondusif dengan hadirnya media pembelajaran berbentuk konten digital dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Melalui konten digital, cerita rakyat dikemas dan disajikan secara menarik, sehingga dapat menstimulus minat peserta didik dalam hal bereksplorasi dalam literasi budaya. Hal ini membuktikan bahwa dengan diadakannya media pembelajaran berwujud konten digital berbasis cerita rakyat dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung semakin kondusif. Stimulus minat yang diberikan melalui media konten digital berbasis cerita rakyat terbukti mampu meningkatkan minat peserta didik untuk bereksplorasi lebih lanjut terkait budaya bangsa yang terkandung pada cerita rakyat. Hal tersebut sebagaimana yang terdapat pada gambar berikut:



Gambar 2 Antusiasme Peserta Didik Dalam Bereksplorasi Melalui Pertanyaan-Pertanyaan

Proses pembelajaran yang mengimplementasikan media konten digital berbasis cerita rakyat mempermudah peserta didik dalam menangkap ide dan menemukan inspirasi, karena konten digital berwujud video dapat lebih menstimulus peserta didik dalam mengimajinasikan informasi yang terkandung di dalamnya. Hal tersebut terlihat dari respon yang diberikan pada peserta didik dalam proses wawancara sebagaimana yang terdapat pada kutipan berikut:

“Kalau ekstra kelas tulis, sebelum nulis diputar video seperti ini itu sangat menyenangkan ustad, karena kita selain belajar juga sekaligus sebagai hiburan setelah penatnya pelajaran, ketika disuruh

menulis juga bisa lebih mudah karena banyak inspirasi.” (petikan wawancara dengan Lutfiyah Ayu Kalimasada, peserta ekstrakurikuler kelas tulis Al-Chodidjah)

Data berupa kutipan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berwujud konten digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan meningkatkan keterampilan menulis, melalui media pembelajaran berbentuk konten digital tersebut mempermudah peserta didik dalam menangkap beragam informasi berupa ide atau gagasan utama untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam menulis. Hal ini membuktikan bahwa hadirnya media pembelajaran konten digital berwujud video berbasis cerita rakyat mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, menulis adalah sebuah bentuk penuangan imajinasi, melalui video yang berisi cerita rakyat yang diputar oleh pendidik, imajinasi peserta didik menjadi semakin kaya untuk selanjutnya dituangkan dalam tulisan. Hal tersebut diperkuat dengan data berupa kutipan transkrip wawancara berikut:

“Video yang diputar sangat menarik, dengan adanya video saya bisa mengimajinasikan suasana, vibes yang sedang diceritakan, itu sangat memudahkan mencari inspirasi dalam menulis, menulis menjadi semakin lancar mengalir karena bisa dapat karakternya” (petikan wawancara dengan Anggun Chelsea Ogeta, peserta ekstrakurikuler kelas tulis Al-Chodidjah)

Data berupa kutipan transkrip wawancara di atas menunjukkan implementasi media konten digital berupa video dapat meningkatkan keterampilan menulis, hal tersebut terlihat dari peserta didik yang mengungkapkan bahwa hadirnya konten digital berupa video dapat membantunya mengimajinasikan informasi yang terkandung dalam video yang diputar oleh pendidik dalam proses pembelajaran, adapun informasi dalam video yang terepresentasikan melalui media audiovisual tersebut membantu siswa membaca, merasakan dan memahami terkait dengan karakter-karakter yang terkandung dalam cerita rakyat yang diputar. Melalui hal tersebut proses pembudayaan terhadap generasi bisa dimaksimalkan, karena melalui video yang menceritakan cerita rakyat peserta didik bisa melakukan kegiatan literasi budaya dalam rangka membaca dan memahami serta mempelajari jati diri budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat. Hal tersebut dikuatkan dengan data berupa kutipan transkrip berikut:

“Menarik kalau kisah kisah legenda dikenalkan melalui video animasi seperti ini, sebenarnya cerita ceritanya tak kalah keren dengan serial kartun kartun luar negeri. Saya baru tau kalau ternyata di Sidoarjo ada superhero keren bernama Sarip yang sakti dan keren, membela orang kecil dan sangat berbakti pada ibunya. Pesan moralnya itu dapet banget, banyak yang bisa dijadikan inspirasi dalam menulis” (petikan wawancara dengan Anggun Chelsea Ogeta, peserta ekstrakurikuler kelas tulis Al-Chodidjah)

Data berupa kutipan di atas menunjukkan implementasi media konten digital berupa video dapat meningkatkan keterampilan menulis, hal tersebut terlihat dari peserta didik yang mengungkapkan bahwa melalui konten digital berwujud video yang menceritakan cerita rakyat Sarip Tambak Oso ia bisa menemukan banyak informasi yang bisa digunakan sebagai inspirasi dalam menulis, selain itu melalui implementasi media konten berwujud video yang menceritakan cerita rakyat peserta didik dapat belajar berliterasi budaya, melalui kegiatan tersebut peserta didik dapat mengetahui, membaca, mengenali dan memahami kekayaan budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat. Melalui media konten digital berwujud video tersebut peserta didik dapat menulis karya yang di dalamnya terkandung jati diri budaya bangsa, hal tersebut sebagaimana yang terdapat pada data berikut:

Kesaktian Pendekar Rakyat dari Sidoarjo, Robin Hood yang Berbakti Seperti Uwais Al-Qorni.

Oleh: Anggun Chelsea Ogeta

Kalau teman-teman pernah membaca atau mendengar kisah Uwais Al-Qorni yang tidak terkenal di bumi tapi terkenal di langit, Sidoarjo memiliki pendekar yang kurang lebih memiliki kemiripan dengan sosok Uwais Al-Qorni. Pendekar itu bernama Sarip, ia merupakan seorang pemuda yang memiliki ketulusan terhadap kesengsaraan orang kecil. Ia melakukan peran

Gambar 3. Hasil Pekerjaan Peserta Didik Ekstrakurikuler Kelas Tulis Sesudah Diimplementasikan Media Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat.

Data berupa gambar tangkapan layar tersebut menunjukkan hasil dari pekerjaan peserta didik yang diberikan oleh pendidik setelah pendidik memutar media konten digital berwujud video yang berisi cerita rakyat Sarip Tambak Oso. Hasil dari pekerjaan peserta didik tersebut menunjukkan kreativitas yang menarasikan Sarip Tambak Oso, mengkorelasikannya dengan Uwais Al-Qorni yang legendaris di kalangan santri sebagai teladan dalam berbakti kepada orang tua khususnya Ibu. Data tersebut menunjukkan peserta didik tersebut mencoba berapresiasi pada cerita tokoh Sarip Tambak Oso dengan perspektif Uwais Al-Qorni, hal tersebut mengingat latar belakang peserta didik yang merupakan santri pondok pesantren. Selain mengkorelasikannya dengan Uwais Al-Qorni, peserta didik tersebut juga mencoba mengkorelasikan tokoh Sarip Tambak Oso dengan Robin Hood, seorang pencuri budiman dari Eropa yang mencuri di orang-orang serakah untuk menolong rakyat miskin. Hal tersebut membuktikan bahwa konten digital berupa video yang menceritakan cerita rakyat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam bingkai literasi budaya, melalui media tersebut peserta didik mencoba berapresiasi mengenali jati diri budaya yang terkandung dalam cerita rakyat dengan cara mengkorelasikannya dengan tokoh tokoh yang selama ini dikenalnya. Berkembangnya topik dalam produk tulisan peserta didik merupakan indikasi dari meningkatnya keterampilan menulis dalam diri peserta didik. Hal tersebut juga terdapat pada data berupa tangkapan layar hasil dari pekerjaan peserta didik berikut:

Barokah Birrul Walidain (Kekuatan Sarip Tambak Oso).

Oleh: Siti Khamila

Ibu merupakan seorang yang menjadi permata hidup kita, seorang anak yang shalihah hendaknya memuliakan seorang Ibu. Ibu telah mengandung kita selama 9 bulan, bahkan pepatah mengatakan bahwa surga berada di bawah telapak kaki Ibu. Ridho dari Ibu adalah sesuatu yang berharga, seperti yang diceritakan dalam legenda Sarip Tambak Oso, Sarip adalah pendekar yang berasal dari Sidoarjo. Ia dikenal banyak orang karena kesaktiannya yang

Gambar 4. Hasil Pekerjaan Peserta Didik Ekstrakurikuler Kelas Tulis Sesudah Diimplementasikan Media Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat.

Data berupa gambar tangkapan layar di atas merupakan karya tulisan dari peserta didik ekstrakurikuler kelas literasi yang ditulis setelah dalam proses pembelajaran digunakan media konten digital berwujud video yang menceritakan cerita rakyat Sarip Tambak Oso. Data tangkapan layar tersebut menunjukkan keterampilan dalam kreativitas menulis yang berkembang dan meningkat, peserta didik dapat belajar karakter budaya melalui cerita Sarip Tambak Oso untuk selanjutnya merefleksikan makna berbakti kepada orang tua dengan permaknaan yang juga berkaitan dengan unsur budaya bangsa yang terkandung dalam cerita Sarip Tambak Oso dalam video. Melalui hal tersebut peserta didik dapat berliterasi budaya dengan mempelajari nilai nilai yang diwariskan oleh leluhur dalam kisah Sarip Tambak Oso yang sifatnya esoteris. Dari sini keterampilan menulis peserta didik meningkat, dari yang awalnya mengangkat topik terkait dengan khazanah Islam kini dapat melakukan proses literasi budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat. Hal tersebut merupakan bukti peningkatan keterampilan dalam menulis, yang semakin kaya dalam hal topik dan peningkatan kemampuan untuk menginterpretasikan obyek cerita. Hal

tersebut dibuktikan dengan data berupa tulisan peserta didik ketika sebelum diterapkannya media pembelajaran konten digital berwujud video sebagai berikut:



Gambar 5 dan 6. Hasil Pekerjaan Peserta Didik Ekstrakurikuler Kelas Tulis sebelum Diimplementasikan Media Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat.

Data berupa gambar di atas merupakan produk tulisan peserta ekstrakurikuler kelas tulis sebelum diimplementasikan media konten digital berwujud video berbasis cerita rakyat, tampak muatan tulisannya masih seputar terkait dengan keagamaan yang didapatkannya dari ceramah ketika mengikuti pengajian. Setelah diimplementasikan media konten digital berbasis cerita rakyat, produk tulisan yang dihasilkan oleh peserta didik menjadi lebih kreatif dengan mengangkat topik yang mengandung unsur budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat dan merefleksikannya dengan wacana keislaman yang dimilikinya terkait dengan makna makna yang terkandung di dalamnya sebagaimana yang terkandung dalam gambar 3 dan 4.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di bagian pembahasan, ditemukan beberapa fakta bahwa pembelajaran dengan mengimplementasikan media konten berbasis cerita rakyat dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik, dibuktikan dengan suasana yang kondusif serta tingginya minat peserta didik untuk bereksplorasi melalui pertanyaan yang disampaikan kepada pendidik. Temuan selanjutnya menunjukkan konten digital dapat mempermudah peserta didik memahami informasi yang disampaikan sebagai stimulus pembelajaran keterampilan menulis, melalui media tersebut peserta didik dapat berliterasi budaya dengan mengenali dan memahami jati diri budaya bangsa yang terkandung dalam cerita rakyat. Berangkat dari hal tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media konten digital berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan menulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada para peserta didik ekstrakurikuler kelas tulis, kepala sekolah MA Al-Chodidjah dan ketua Yayasan Al-Chodidjah yang telah mendukung proses penulisan sehingga terwujudnya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjana, Fika dan Hakim, Faisol. (2024). Analisis Perubahan Sosial dan Budaya Masyarakat Pegunungan Sebagai Dampak Dari Globalisasi. *Madani: Jurnal Pendidikan IPS dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Bunanta, Murti. (1998). *Problema Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, halaman 21.

- Danandjaja, Djames. (1982). *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafitipres.
- Dasopang, Muhammad Darwis. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. Sumatera Utara: IAIN Padangsidimpuan.
- Dewantara, Ki Hajar. (1996). *Asas-Asas Dan Dasar-Dasar Taman Siswa*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa, halaman : 58.
- Hallissy, M.; Butler, D; Hurley, J; Marshall, K. (2013). *Redesigning Education: Meeting the Challenges of the 21st Century.*, Brisbane St Patrick Coll.
- Hidayat, Arif. (2009). Pembelajaran Sastra di Sekolah. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(2), 221–30.
- Kartika Sari, A. D. ., Arfiyani, S. M. ., Nasution, L. M. ., & Nurhasanah, S. . (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital dalam Materi Daur Hidup terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Kustiawan, W., Efendi, E., Candra, W., & Zein, P. (2023). Dampak Korean Wave (Hallyu) Bagi Budaya Indonesia Sebagai Dampak Dari Globalisasi Media. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4).
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*.
- Lovandri Dwanda Putra, & Suci Zhinta Ananda Pratama. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8).
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nudiati, D. & Elih, S. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34-40.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). Penerapan Media Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purwati, Duwi. (2016). Realitas Pembelajaran Sastra di Sekolah Masa Kini, *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 1(1), 233–41.
- Romli Triputra , D. ., & Yuli Kurniawan, P. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Vlog Materi Dakwah Pada Mahasiswa Berdasarkan Aspek Keterampilan Berbahasa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 18–25. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.54>
- Sibirian dkk. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Gobal Citizen*, 10(2).
- Suprayitno, Edy. (2015). Permasalahan Pembelajaran Sastra dan Solusinya, *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(1).
- Sutarya, D., Umalihayati, U., & Dayurni, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Di SMPN 5 Satu Atap Padarincang . *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4).
- Syarifah, S., & Yusnaldi, E. (2023). Implementasi Tontonan Video Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Media Pembelajaran Siswa di MIN 7 Kota Medan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1173-1182. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.398>
- Yuda, N. (2018). *Strategi Literasi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan tahun 2018.
- Zainudin dkk. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Gambar Seri dalam Upaya meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di MIMA Zainul Hasan Balung. *Al-Ashr : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 56-73.