



Digitalisasi Legenda Kawah Putih Tinggi Raja Simalungun Sebagai Media Pelestarian Budaya

Agung Aksara Perkasa¹, Ineke Mei Ninditha Yoda², Naila Kamila Iffah Lubis³, Riris Sihol Marito Sihombing⁴, Ryan Dallion⁵, Stevani Putri Chiristie Gulo⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Jl. Williem Iskandar Pasar V, Medan Estate, 20221, Indonesia

Email : agungatraperkasa1408@gmail.com , ninditha369@gmail.com ,
nailakamilaiiffahlubis@gmail.com , hombingriris17@gmail.com , ryandallion@unimed.ac.id ,
stephaniepoetri218@gmail.com

Abstract

The preservation of local culture through digital media is important to maintain the existence of folklore among younger generations. This study aims to describe the digitalization of the legend of Kawah Putih Tinggi Raja, Simalungun, into a digital short story and to identify students' understanding of its intrinsic elements and moral messages. This study employed a descriptive quantitative approach. The research involved 15 students of Universitas Negeri Medan who had read the digital short story. Data were collected using a questionnaire consisting of 10 statements with a five-point Likert scale and analyzed using descriptive statistics, including mean, standard deviation, frequency, and percentage. The results showed an overall mean score of 3.98 out of 5.00. A total of 86.7% of respondents were categorized as having high and very high levels of understanding. The highest mean scores were found in the ecological message and the ease of language and narrative, both scoring 4.27. The lowest score was found in understanding the causal relationship between the ritual, earthquake, and formation of Tinggi Raja, with a mean of 3.60. These findings indicate that the digital short story can serve as a medium for introducing local Simalungun culture to younger generations.

Keyword: digitalization, folklore, Simalungun culture, intrinsic elements, moral messages.

Abstrak

Pelestarian budaya lokal melalui media digital penting dilakukan untuk mempertahankan keberadaan cerita rakyat di kalangan generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan digitalisasi legenda Kawah Putih Tinggi Raja, Simalungun, ke dalam bentuk cerpen digital serta mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap unsur intrinsik dan pesan moral dalam cerpen tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 15 mahasiswa Universitas Negeri Medan yang telah membaca cerpen digital. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa mean, standar deviasi, frekuensi, dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,98 dari skala 5. Sebanyak 86,7% responden berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pemahaman pesan ekologis serta kemudahan gaya bahasa dan narasi, masing-masing sebesar 4,27. Nilai terendah terdapat pada pemahaman hubungan ritual, gempa bumi, dan terbentuknya Tinggi Raja sebesar 3,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa cerpen digital dapat menjadi media pengenalan budaya lokal Simalungun kepada generasi muda.

Kata kunci: digitalisasi, cerita rakyat, budaya Simalungun, unsur intrinsik, pesan moral.

Pendahuluan

Indonesia menyimpan kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah cerita rakyat yang muncul di berbagai wilayah. Cerita rakyat ini tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai unsur penting dari identitas budaya masyarakat, karena mereka membawa pengalaman, nilai-nilai, dan pandangan hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Nursa'ah (2014) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan warisan budaya dan sejarah bangsa yang pada umumnya terkait dengan narasi kejadian atau asal-usul suatu lokasi. Oleh karena itu, keberadaan cerita rakyat tidak hanya menjalankan fungsi sebagai karya sastra, tetapi juga sebagai alat untuk mendokumentasikan budaya masyarakat.

Cerita rakyat juga memiliki peluang besar untuk dijadikan alat pembelajaran. Bunga et al. (2020) mengemukakan bahwa cerita rakyat dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk Bahasa Indonesia karena teks-teks cerita rakyat memiliki kedekatan dengan kehidupan dan kebudayaan masyarakat. Ini sejalan dengan pernyataan Juansyah et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa cerita rakyat mengandung ide, nilai, dan pengalaman yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Jadi, cerita rakyat bisa ditempatkan tidak hanya sebagai bacaan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan nilai dan budaya kepada anak-anak muda.

Salah satu unsur penting dalam penggunaan cerita rakyat adalah unsur intrinsik. Unsur seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat mendukung pembaca dalam memahami struktur serta makna cerita. Penelitian yang dilakukan oleh Ardhiansyah et al. (2025) mengungkapkan bahwa materi mengenai unsur intrinsik dalam cerita rakyat bisa dikembangkan menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. Penelitian itu juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat berkontribusi pada peningkatan minat dan pemahaman terhadap materi cerita rakyat.

Di samping unsur intrinsik, cerita rakyat juga menyimpan nilai moral. Fitri dan Suriana (2025) misalnya, mendapati berbagai nilai moral dalam kumpulan cerita rakyat dari Rokan Hulu, termasuk nilai-nilai yang berhubungan dengan interaksi manusia dengan diri sendiri, orang lain, lingkungan, serta Tuhan. Ini menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan moral melalui pengalaman yang dialami oleh tokoh dan konflik yang ada dalam cerita. Majid et al. (2020) juga menempatkan cerita rakyat sebagai alat penyampaian pesan moral bagi generasi muda.

Perkembangan teknologi menciptakan kesempatan baru untuk mempertahankan keberadaan cerita tradisional. Digitalisasi memungkinkan pengemasan kembali cerita rakyat dalam format yang lebih cocok dengan cara konsumsi informasi generasi muda. Unsiah et al. (2026) memperlihatkan bahwa digitalisasi cerita rakyat dapat berfungsi sebagai taktik untuk melestarikan budaya sembari meningkatkan pemahaman budaya di kalangan generasi muda. Dalam studi ini, cerita rakyat dirancang dengan mengkombinasikan narasi, elemen visual, dan teknologi digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembaca di era digital.

Pemanfaatan media digital dalam pengajaran cerita rakyat juga telah diteliti dalam berbagai bentuk. Hudhana dan Ibrahim (2025) menemukan bahwa siswa mendapatkan manfaat dari penggunaan media digital dalam pembelajaran cerita rakyat. Candrasari et al. (2022) menciptakan video yang berbasis budaya Nusantara sebagai sarana pembelajaran cerita rakyat, sementara Fujiastuti dan Suyatmi (2019) merancang media flash yang berbasis komik untuk pembelajaran mendengarkan cerita rakyat. Beragam penelitian tersebut menunjukkan bahwa cara penyajian

cerita dapat dikembangkan dengan dukungan teknologi agar proses pembelajaran dan pengenalan cerita rakyat menjadi lebih menarik.

Konteks ini berkaitan dengan cerita rakyat dari Simalungun, khususnya cerita legenda Tinggi Raja. Penelitian Purba et al. (2024) secara mendalam mengupas tentang legenda Gunung Tinggi Raja yang merupakan bagian dari budaya etnis Batak Simalungun. Penelitian ini mengungkapkan bahwa legenda Tinggi Raja mengisahkan konflik dalam keluarga kerajaan dan penghormatan terhadap tradisi, serta mengandung nilai-nilai sosial, hubungan kekerabatan, dan jati diri budaya Simalungun. Legenda ini juga dianggap sebagai salah satu jenis warisan budaya yang berpotensi untuk mengedukasi masyarakat tentang nilai-nilai sosial.

Selanjutnya, legenda Tinggi Raja diubah menjadi sebuah cerpen digital yang berjudul Legenda Kawah Putih Tinggi Raja dalam penelitian ini. Cerpen ini menggambarkan kehidupan Raja Purba Silangit, keluarganya, kehidupan masyarakat kerajaan, disertai dengan interaksi antara manusia dengan tradisi dan alam. Dalam narasi, konflik keluarga muncul ketika kasih sayang orang tua kepada putrinya bertransformasi menjadi perilaku yang berlebihan dalam melindungi. Cerita ini berkembang melalui transformasi putri menjadi burung merpati, tindakan pengkhianatan oleh seorang utusan, hingga momen-momen alam yang dalam cerita tersebut dikaitkan dengan pembentukan area Tinggi Raja. Cerpen ini dirancang khusus untuk mengenalkan kembali cerita rakyat dari tanah Simalungun dalam format cerita yang lebih mudah dipahami dan diharapkan berkontribusi terhadap pelestarian budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk digitalisasi legenda Kawah Putih Tinggi Raja dalam bentuk cerpen dan mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap unsur intrinsik serta pesan moral yang terdapat dalam cerpen. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana cerita rakyat lokal dapat dikemas dalam bentuk yang lebih mudah diakses sekaligus tetap mempertahankan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Research Methods

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat pemahaman responden terhadap isi cerpen berdasarkan data kuesioner. Penggunaan survei untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai tanggapan pembaca terhadap media cerita rakyat juga digunakan dalam penelitian Hudhana dan Ibrahim (2025).

Objek penelitian adalah cerita pendek digital yang berjudul Legenda Kawah Putih Tinggi Raja, yang diambil dari tradisi lisan masyarakat Simalungun. Cerita pendek ini ditulis dalam gaya naratif yang menggambarkan latar kerajaan di daerah Simalungun, karakter Raja Purba Silangit beserta anggota keluarganya, perselisihan dalam keluarga, perubahan sang putri menjadi merpati, masalah yang muncul akibat tindakan utusan, kejadian gempa dan air panas, serta pembentukan wilayah Tinggi Raja.

Responden penelitian diambil dari populasi mahasiswa Universitas Negeri Medan dengan sampel 15 mahasiswa yang telah membaca cerita pendek. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 10 pernyataan menggunakan Skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju (STS), 2 = tidak setuju (TS), 3 = netral (N), 4 = setuju (S), dan 5 = sangat setuju (SS). Pernyataan kuesioner mencakup pemahaman terhadap latar, karakter tokoh, klimaks, konflik, hubungan

sebab-akibat, makna simbolis, pesan moral, pesan ekologis, gaya bahasa, serta keterpaduan unsur intrinsik.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata (mean), standar deviasi (SD), frekuensi, dan persentase (%). Nilai rata-rata digunakan untuk melihat kecenderungan skor pemahaman pada setiap indikator, sedangkan distribusi kategori digunakan untuk menggambarkan tingkat pemahaman responden secara keseluruhan.

Kategori tingkat pemahaman ditentukan berdasarkan interval skala lima tingkat sebagai berikut:

Table 1 Interval Kategori Tingkat Pemahaman Responden

Rentang skor	Kategori
1,00 – 1,80	Sangat rendah
1,82 - 2,60	Rendah
2,61 – 3,40	Sedang
3,41 – 4,20	Tinggi
4,21 – 5,00	Sangat tinggi

Perlu dicatat bahwa kuesioner dalam penelitian ini menilai pandangan pemahaman partisipan berdasarkan self-report, bukan evaluasi yang bersifat objektif tentang kemampuan analisis cerita pendek. Oleh karena itu, hasil dari penelitian diinterpretasikan sebagai tingkat pemahaman yang dirasakan atau dilaporkan oleh para responden.

Results and Discussion/Hasil dan Pembahasan

Digitalisasi Legenda Kawah Putih Tinggi Raja

Digitalisasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi legenda Tinggi Raja ke bentuk cerita pendek digital. Proses adaptasi ini tetap melestarikan unsur-unsur inti seperti latar belakang Simalungun, kehidupan di kerajaan, perselisihan dalam keluarga, tradisi, interaksi masyarakat dengan alam, serta asal-usul lokasi Tinggi Raja. Penyajian diolah dalam bentuk narasi yang lebih gampang dipahami oleh generasi muda.

Pemanfaatan bentuk digital sesuai dengan penelitian Unsiyah et al. (2026) yang menjadikan digitalisasi cerita rakyat sebagai salah satu metode untuk menjaga budaya dan meningkatkan pemahaman budaya. Digitalisasi memberikan peluang bagi cerita rakyat untuk berkembang menjadi alat yang lebih sesuai dengan konteks pembelajaran dan perilaku generasi muda.

Cerpen yang menjadi produk penelitian menggambarkan bahwa masyarakat kerajaan bergantung pada tanah, hutan, air, dan kegiatan pertanian. Kehidupan bersama juga ditampilkan melalui kegiatan menanam padi dan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan kerajaan. Hal tersebut membuat cerita tidak hanya berfungsi sebagai narasi asal-usul tempat, tetapi juga sebagai media pengenalan hubungan antara manusia, masyarakat, budaya, dan lingkungan.

Pendekatan semacam ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Purba et al. (2024) yang menunjukkan bahwa legenda Tinggi Raja berkaitan dengan identitas budaya Simalungun, hubungan kekerabatan, adat, serta nilai sosial. Dengan demikian, adaptasi ke dalam cerpen digital

tetap diarahkan untuk mempertahankan dimensi budaya dari cerita yang diadaptasi.

Unsur Intrinsik dalam Cerpen

Cerita pendek berjudul Legenda Kawah Putih Tinggi Raja memiliki beberapa unsur intrinsik yang menjadi bagian utama dalam penyampaian cerita. Latar utama berada di wilayah kerajaan yang diceritakan terletak di Tanah Simalungun. Tokoh utama yang ditampilkan antara lain Raja Purba Silangit, permaisuri, sang putri, Oppung, dan utusan pembawa makanan.

Konflik utama berhubungan dengan sikap orang tua yang terlalu melindungi sang putri. Sang putri ingin mengikuti kegiatan menanam padi bersama masyarakat, tetapi tidak diperbolehkan oleh orang tuanya. Konflik tersebut kemudian berkembang ketika Oppung membantu sang putri untuk pergi ke ladang dengan mengubahnya menjadi burung merpati.

Hasil penelitian Purba et al. (2024) menunjukkan bahwa legenda Tinggi Raja memiliki tema konflik keluarga kerajaan dan penghormatan terhadap adat. Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan adaptasi yang digunakan dalam penelitian ini karena konflik keluarga dan kehidupan adat tetap menjadi bagian penting dalam alur cerita.

Pesan Moral dan Nilai Budaya

Cerpen menyampaikan beberapa pesan moral melalui konflik dan tindakan tokoh. Salah satunya adalah pentingnya keseimbangan antara kasih sayang dan kebebasan dalam keluarga. Raja dan permaisuri menyayangi putrinya, tetapi perlindungan yang berlebihan membuat sang putri merasa terkekang. Pesan tersebut dinyatakan secara langsung pada bagian amanat cerita.

Pesan lain berkaitan dengan tanggung jawab terhadap kepercayaan. Tokoh utusan mendapatkan tugas untuk membawa makanan kepada Oppung dan sang putri, tetapi mengambil sebagian makanan untuk dirinya sendiri. Peristiwa tersebut menjadi salah satu konflik yang kemudian mengarah pada perkembangan peristiwa cerita.

Majid et al. (2020) juga menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dikembangkan sebagai media penyampai pesan moral bagi generasi muda. Dalam konteks penelitian ini, pesan moral tidak disampaikan melalui penjelasan teoritis, tetapi melalui konflik keluarga, tindakan tokoh, dan konsekuensi yang muncul dalam alur cerita.

Selain nilai keluarga dan tanggung jawab, cerpen juga memberikan pesan ekologis. Bagian akhir cerita mengingatkan pembaca bahwa tanah, hutan, air, dan lingkungan merupakan bagian dari warisan yang perlu dijaga. Pesan tersebut membuat cerita tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan legenda, tetapi juga sebagai media untuk memperkenalkan kepedulian terhadap lingkungan.

Hasil Kuesioner Pemahaman Mahasiswa

Hasil kuesioner dari 15 responden menunjukkan bahwa sepuluh indikator memperoleh rata-rata di atas 3,50. Hal tersebut menunjukkan kecenderungan respons positif terhadap pemahaman isi cerpen.

Table 2 Statistik Deskriptif Pemahaman Mahasiswa terhadap Cerpen

No.	Indikator	Mean	Standar Deviasi
1.	Pemahaman latar Kerajaan Purba Silangit di Tanah Simalungun	3,93	0,80
2.	Pemahaman karakter Raja Purba Silangit	3,73	0,96
3.	Pemahaman perubahan sang putri menjadi burung merpati	3,93	0,96
4.	Pemahaman karakter utusan pembawa makanan	4,00	0,93
5.	Pemahaman hubungan ritual, gempa bumi, dan terbentuknya Tinggi Raja	3,60	0,74
6.	Pemahaman makna simbolis metamorfosis menjadi bunga	3,80	0,77
7.	Pemahaman pesan tentang sikap posesif dalam keluarga	4,07	0,80
8.	Pemahaman pesan ekologis cerita	4,27	0,59
9.	Kemudahan gaya bahasa dan penyampaian narasi	4,27	0,80
10.	Keterpaduan tema, tokoh, alur dan amanat	4,20	0,56
Rata-rata keseluruhan		3,98	0,81

Berdasarkan Tabel 2, indikator yang memiliki rata-rata tertinggi adalah pemahaman tentang pesan ekologis dan kemudahan dalam gaya bahasa/narasi, masing-masing bernilai 4,27. Ini mengindikasikan bahwa responden cukup mudah memahami pesan yang menekankan pentingnya menjaga lingkungan serta mengikuti alur cerita yang disampaikan.

Di sisi lain, indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah hubungan antara ritual, gempa bumi, dan pembentukan Tinggi Raja, yang bernilai 3,60. Meskipun masih termasuk dalam kategori tinggi, nilai ini menunjukkan bahwa bagian tersebut lebih sulit dimengerti jika dibandingkan dengan indikator lainnya. Hal ini mungkin terkait dengan alur cerita yang mengaitkan berbagai peristiwa secara berurutan, sehingga pembaca perlu memahami bagaimana peristiwa tersebut saling berhubungan secara keseluruhan.

Distribusi Tingkat Pemahaman Responden

Berdasarkan rata-rata skor masing-masing responden, diperoleh distribusi tingkat pemahaman sebagai berikut.

Table 3 Distribusi Tingkat Pemahaman Mahasiswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
----------	--------------	-----------	------------

Sangat rendah	1,00 – 1,80	0	0%
Rendah	1,82 – 2,60	0	0%
Sedang	2,61 – 3,40	2	13,3%
Tinggi	3,41 – 4,20	8	53,3%
Sangat Tinggi	4,21 – 5,00	5	33,3%
Total		15	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori tinggi, yaitu 8 responden atau 53,3%. Sebanyak 5 responden atau 33,3% berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, terdapat 13 responden atau 86,7% yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sementara itu, 2 responden atau 13,3% berada pada kategori sedang dan tidak terdapat responden pada kategori rendah maupun sangat rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian yang positif mengenai pemahaman mereka setelah membaca cerpen. Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Hudhana dan Ibrahim (2025), yang menekankan bahwa penggunaan cerita rakyat digital dapat mendukung siswa dalam proses belajar. Penelitian Ardhiansyah et al. (2025) pun mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis digital bisa meningkatkan pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik dalam cerita rakyat.

Pembahasan Digitalisasi sebagai Media Pengenalan Budaya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi cerita rakyat dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan budaya lokal kepada pembaca muda. Dalam penelitian ini, legenda Tinggi Raja tidak hanya dipindahkan ke bentuk digital, tetapi juga disusun menjadi narasi cerpen dengan bahasa yang lebih mudah dipahami.

Pendekatan tersebut sejalan dengan Unsiah et al. (2026), yang menjelaskan bahwa digitalisasi cerita rakyat dapat menggabungkan narasi, unsur visual, dan teknologi untuk mendukung pelestarian budaya serta literasi budaya pada generasi muda.

Penelitian Fujiastuti dan Suyatmi (2019) serta Candrasari et al. (2022) memperlihatkan bahwa bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat dapat dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajar. Media flash, komik, dan video merupakan contoh bahwa cerita rakyat dapat dikemas dalam bentuk yang lebih dekat dengan karakteristik media modern.

Dalam konteks Tinggi Raja, digitalisasi juga penting karena cerita yang diadaptasi berkaitan langsung dengan identitas budaya Simalungun. Purba et al. (2024) menyebutkan bahwa legenda Tinggi Raja berkaitan dengan nilai sosial, adat, kekerabatan, serta identitas masyarakat Simalungun. Oleh karena itu, pengenalan cerita tersebut kepada generasi muda dapat menjadi salah satu bentuk pengenalan terhadap unsur budaya daerah.

Namun, hasil penelitian ini tidak dapat langsung menyatakan bahwa digitalisasi menyebabkan peningkatan pemahaman karena penelitian hanya menggunakan desain deskriptif dan tidak membandingkan kemampuan responden sebelum dan sesudah membaca cerpen. Nilai 3,98 menunjukkan tingkat respons pemahaman yang tinggi berdasarkan kuesioner, tetapi belum merupakan bukti eksperimen mengenai efektivitas media.

Conclusion

Digitalisasi legenda Kawah Putih Tinggi Raja dalam penelitian ini diwujudkan melalui adaptasi cerita rakyat Simalungun menjadi cerpen digital yang memuat unsur intrinsik, nilai moral, nilai sosial, dan pesan ekologis. Cerita mempertahankan latar budaya Simalungun melalui tokoh, kehidupan masyarakat, adat, hubungan keluarga, serta hubungan manusia dengan alam. Adaptasi tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran dan media pengenalan budaya dalam bentuk yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi.

Hasil kuesioner terhadap 15 mahasiswa menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,98 dari skala 5. Sebanyak 86,7% responden berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan 13,3% berada pada kategori sedang. Pemahaman tertinggi terdapat pada pesan ekologis dan kemudahan gaya bahasa/narasi, masing-masing dengan rata-rata 4,27. Pemahaman terendah terdapat pada hubungan sebab-akibat antara ritual, gempa bumi, dan terbentuknya Tinggi Raja dengan rata-rata 3,60.

Dengan demikian, cerpen digital Legenda Kawah Putih Tinggi Raja dapat digunakan sebagai salah satu bentuk media pengenalan budaya lokal kepada generasi muda berdasarkan respons pemahaman yang dilaporkan oleh responden. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan jumlah responden yang lebih besar, tes pemahaman sebelum dan sesudah membaca, serta kelompok pembandingan untuk menguji efektivitas digitalisasi cerita rakyat secara lebih kuat.

References

- Ardhiansyah, F., Listyarini, I., & Prasetya, S. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi unsur-unsur intrinsik cerita rakyat di kelas IV SDN Kauman Blora. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 4(2).
- Bunga, R. D., Rini, M. M., & Serlin, M. F. (2020). Peran cerita rakyat sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Ende. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Candrasari, Y., Umayu, N. M., & Asrofah. (2022). Video berbasis budaya Nusantara sebagai pengembangan media pembelajaran cerita rakyat untuk SMK di Pati. *Jurnal Skripta*, 8(2). doi:10.31316/skripta.v8i2.1868
- Fitri, A., & Suriana. (2025). Menelisik nilai-nilai moral dalam buku Legenda Sungai Tapung Kumpulan Cerita Rakyat Rokan Hulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3). doi:10.37081/jipdas.v5i3.4095
- Fujiastuti, A., & Suyatmi, T. (2019). Media flash berbasis komik dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. *Jurnal Bahtera*, 6(12). doi:10.37729/btr.v6i12.6034
- Hudhana, W. D., & Ibrahim, S. (2025). Persepsi siswa sekolah dasar Jawa Tengah mengenai penggunaan media pembelajaran cerita rakyat berbasis digital bermuatan pendidikan karakter. *Lingua Rima*, 13(3). doi:10.31000/lgrm.v13i3.12728
- Juansyah, E. Z., Safitri, D., Putri, F. A., Yuniarti, G., Ananda, T. A., Cakrayana, I., & Karim, A. (2024). Cerita rakyat Roro Jonggrang salah satu media pembelajaran pada materi bangun datar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(5), 132–138.
- Majid, M. I. A., Syakir, & Mujiyono. (2020). Perancangan ilustrasi buku cerita rakyat asal mula terbentuknya daerah Gunungpati Kota Semarang sebagai media penyampai pesan moral bagi

generasi muda. *Eduarts*, 9(3).

Nursa'ah, K. (2014). Inventarisasi cerita rakyat di Kabupaten Banjarnegara. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 3(1). doi:10.15294/sutasoma.v3i1.4031

Purba, R. H. U., Hutauruk, F. O., & Halimatussakdiah. (2024). Analisis legenda Gunung Tinggi Raja etnik Batak Simalungun: Kajian sosiologi sastra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 49220–49228.

Unsiyah, F., Degeng, P. D. D., Isnaini, M. H., & Adi, S. S. (2026). Digitalisasi cerita rakyat: Pengembangan cerita inklusif Ki Ageng Gribig untuk literasi budaya di era digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4226–4235. doi:10.58266/jpmb.v4i3.1150