



---

## Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar

Sindi Amelia <sup>1\*</sup>, M. Taheri Akhbar <sup>2</sup>, Susanti Faipri Selegi <sup>3</sup>

---

### **Correspondensi Author**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Universitas

PGRI Palembang, Indonesia

Email:

[sindiamelia121@gmail.com](mailto:sindiamelia121@gmail.com)

### **Keywords :**

Pengembangan, Media

Pembelajaran; Cerita

Rakyat; Legenda Pulau

Kemaro, Media Literasi;

Siswa Sekolah Dasar

**Abstrak.** Urgensi pengembangan media ini terletak pada perannya dalam menjembatani kesenjangan antara pembelajaran literasi dan pelestarian budaya lokal yang mulai tergerus oleh arus globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pengayaan berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” sebagai media literasi bagi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya minat literasi siswa serta terbatasnya ketersediaan media bacaan kontekstual yang mengandung nilai budaya lokal. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang akan dibuat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pengayaan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas berdasarkan penilaian ahli dan uji coba kepada siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang. Media ini mampu meningkatkan minat baca siswa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal secara menarik dan kontekstual. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan berbasis kearifan lokal.

**Abstract.** The urgency of developing this medium lies in its role in bridging the gap between literacy learning and the preservation of local culture, which is increasingly eroded by the currents of globalization. This study aims to develop an enrichment medium based on the South Sumatra folktale “Legenda Pulau Kemaro” as a literacy medium for elementary school students. The background of this research is driven by the low literacy interest among students and the limited availability of contextual reading materials containing local cultural values. The research employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) by Thiagarajan. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques in this study were used to examine the validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The results indicate that the enrichment medium met the criteria of validity, practicality, and effectiveness

*based on expert evaluation and trials with fourth-grade students of SD Negeri 137 Palembang. This medium successfully increased students' reading interest while introducing local cultural values in an engaging and contextual manner. Therefore, it can serve as an alternative approach to improving elementary school students' literacy through a local wisdom-based approach.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License



## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berbudaya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam mendukung visi tersebut, pemerintah Indonesia mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu upaya inovatif untuk memberikan kebebasan dalam proses pembelajaran serta mendorong kemampuan literasi peserta didik (Darizzumroda et al, 2022). Salah satu dimensi penting dalam Kurikulum Merdeka adalah penguatan literasi siswa. Literasi tidak lagi hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, namun juga meliputi kemampuan berpikir kritis, memahami informasi, dan berkomunikasi secara efektif (Hutasoit, 2020). Keterampilan literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berbicara secara jelas dan efektif, karena komunikasi lisan merupakan bagian penting dalam menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan orang lain sejak dini (Akhbar et al., 2021 ; Susanta et al, 2020). Namun pada kenyataannya, literasi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah (Farendo et al, 2025). Hal ini disebabkan oleh minimnya minat baca dan keterbatasan bahan ajar yang relevan, terutama yang mengandung nilai-nilai budaya lokal (Kustandi et al, 2020).

Implementasi gerakan literasi di lingkungan sekolah dilakukan secara berjenjang, dimulai dengan pemenuhan sarana dan prasarana, pengembangan kemampuan seluruh warga sekolah, hingga penguatan kontribusi para pemangku kepentingan (Masrurah et al, 2024). Tujuan dari strategi ini adalah untuk membangun motivasi serta pemahaman siswa mengenai pentingnya literasi (Ain et al, 2023 ; Risdaliani et al, 2022). Keberhasilan pelaksanaan strategi tersebut sangat bergantung pada tersedianya fasilitas yang memadai sebagai penunjang berbagai aktivitas literasi di sekolah (Valentina et al., 2023). Di sekolah dasar banyak siswa telah bisa membaca tetapi belum tentu dapat mengerti atau memahami maksud dari bacaan itu sendiri (Sapriline et al, 2023). Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu difokuskan pada aspek keterampilan pemahaman membaca (Princess et al, 2021). Pemahaman Membaca sendiri merupakan kegiatan membaca agar dapat memahami isi bacaan bertujuan agar dapat melatih keterampilan siswa dalam menemukan ide pokok pada paragraph, menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan, dan lain-lain (Manalu et al, 2023; Muslimin et al, 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri 137 Palembang, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas IV belum lancar membaca dan kesulitan memahami isi bacaan. Selain itu, media bacaan kontekstual yang mendukung literasi, khususnya yang berbasis cerita rakyat daerah, masih sangat terbatas. Guru mengungkapkan belum adanya media pengayaan yang digunakan dalam pembelajaran, padahal siswa memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat yang dapat dibaca secara mandiri. Di sisi lain,

pesatnya perkembangan teknologi digital membawa dampak ganda bagi dunia pendidikan. Meskipun teknologi memungkinkan akses informasi yang luas, ketergantungan terhadap perangkat digital dapat mengurangi kualitas interaksi langsung dengan buku cetak dan materi kontekstual. Oleh sebab itu, penggunaan buku cerita rakyat yang dirancang menarik dan sesuai konteks lokal dianggap penting dalam meningkatkan literasi sekaligus menanamkan nilai budaya sejak dini (Bu'ololo Yanida, 2021).

Cerita rakyat, seperti legenda Pulau Kemaro, tidak hanya mengandung unsur hiburan, tetapi juga nilai moral dan kearifan lokal yang relevan bagi kehidupan siswa. Penyajian cerita rakyat dalam bentuk buku pengayaan yang dilengkapi ilustrasi dan latihan soal dapat menjadi alternatif strategis untuk mendorong minat baca, meningkatkan pemahaman teks, serta melestarikan budaya daerah. Selain meningkatkan kemampuan literasi, media pengayaan yang kontekstual juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kecintaan terhadap budaya lokal. Cerita rakyat sebagai bagian dari sastra lisan kaya akan pesan moral, nilai sosial, dan norma budaya yang dapat membentuk karakter peserta didik sejak usia dini (Somantri et al, 2025). Nilai-nilai seperti kerja keras, kejujuran, tanggung jawab, dan cinta tanah air kerap muncul dalam cerita rakyat, sehingga menjadi sarana edukatif yang efektif dan menyenangkan. Cerita rakyat "Legenda Pulau Kemaro" merupakan warisan budaya masyarakat Palembang, Sumatera Selatan, yang sarat akan nilai historis, moral, dan lokalitas. Cerita ini tidak hanya menarik dari segi isi dan tokohnya, tetapi juga menggambarkan identitas dan kekayaan budaya daerah. Namun, minimnya media pembelajaran yang mengeksplorasi cerita ini secara visual dan edukatif membuat potensi edukatif dari cerita tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan sekolah (Hidayah et al, 2024).

Konteks inilah, pengembangan media pengayaan berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan menjadi sangat relevan. Media ini dirancang tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai alat literasi yang memuat soal pemahaman bacaan, ilustrasi yang menarik, dan penyampaian naratif yang kontekstual dalam bahasa Indonesia dan bahasa daerah. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya tertarik untuk membaca, tetapi juga memahami isi bacaan, menghargai budaya lokal, dan membangun kecintaan terhadap warisan daerah. Pemilihan media visual berupa buku cerita dongeng juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Buku yang dilengkapi gambar dan ilustrasi mampu merangsang imajinasi, memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan minat baca secara alami (Mesra, 2023). Terlebih pada siswa sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan media pengayaan berbasis cerita rakyat "Legenda Pulau Kemaro" sebagai media literasi siswa sekolah dasar, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran literasi yang kontekstual, menarik, serta relevan dengan karakteristik siswa dan lingkungan mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah produk pembelajaran yang tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi atas keterbatasan bahan ajar literasi yang kontekstual di sekolah dasar, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya lokal dan pembentukan karakter siswa sejak dini. Selain itu, pengembangan media pengayaan ini juga sejalan dengan semangat Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. GLS bertujuan untuk membudayakan

membaca di lingkungan sekolah, yang pada gilirannya akan memperkuat kemampuan literasi dasar siswa (Ferando et al, 2025). Dengan menggunakan media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan mengandung unsur budaya lokal, proses pembelajaran akan lebih bermakna dan kontekstual (Nuha et al, 2019). Melalui pendekatan ini, literasi bukan hanya menjadi kegiatan kognitif, melainkan juga menjadi jembatan untuk mengenal jati diri dan budaya bangsa. Samping itu, penerapan media pengayaan berbasis cerita rakyat diharapkan dapat menghidupkan kembali minat siswa terhadap buku fisik dan menjauhkan ketergantungan dari gawai. Kegiatan membaca buku cerita rakyat di kelas juga dapat dikombinasikan dengan aktivitas menyenangkan seperti diskusi kelompok, dramatisasi cerita, atau membuat ilustrasi sendiri berdasarkan cerita yang dibaca. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan interaksi sosial antarsiswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan abad 21.

Kebaruan penelitian ini terletak pada beberapa aspek jelas: pertama, pengembangan media pengayaan yang spesifik berbasis cerita rakyat *Legenda Pulau Kemaro*—sebuah konten lokal yang jarang diangkat dalam bahan ajar formal—sebagai upaya integrasi literasi dan pelestarian budaya. Kedua, produk dikembangkan secara sistematis menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan diuji melalui tahapan validasi ahli, uji kepraktisan oleh guru, serta uji efektivitas pada siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang, sehingga menghasilkan bukti empiris lintas validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Ketiga, media ini menyajikan pendekatan multimodal (teks naratif, ilustrasi edukatif, latihan pemahaman, dan unsur bahasa daerah) sehingga tidak hanya mendorong minat baca tetapi juga memperkuat pemahaman teks dan nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal. Keempat, penelitian memberikan pedoman praktis bagi guru dan pengembang kurikulum mengenai implementasi media pengayaan kontekstual yang dapat diadopsi atau dikembangkan lebih lanjut oleh sekolah-sekolah di daerah serupa. Dengan demikian, penelitian ini menutup gap antara pengembangan bahan ajar kontekstual berbasis budaya lokal dan bukti empiris mengenai dampaknya terhadap literasi dan internalisasi nilai budaya di tingkat sekolah dasar.

## Metode

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2022). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 137 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas IV sudah memiliki kemampuan dasar membaca, serta sesuai dengan isi dan tingkat kesulitan media yang dikembangkan. Selain siswa, guru kelas IV juga menjadi subjek tidak langsung dalam evaluasi kepraktisan media.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang terdiri dari empat tahap utama. Tahap pertama adalah *Define* (pendefinisian), yang berfokus pada identifikasi masalah literasi di sekolah dasar melalui observasi dan wawancara. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan siswa,

mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru, serta memetakan karakteristik peserta didik dan isi pembelajaran yang relevan. Tahap kedua adalah *Design* (perancangan), di mana peneliti menyusun rancangan awal media pengayaan berupa buku cerita rakyat. Perancangan ini mencakup penulisan konten cerita, penyusunan ilustrasi yang kontekstual dan menarik, serta penyusunan soal-soal pemahaman bacaan yang selaras dengan tujuan literasi. Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan), yaitu mengembangkan media sesuai rancangan awal, kemudian melakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan. Produk yang telah divalidasi direvisi berdasarkan masukan para ahli, kemudian diuji coba secara terbatas di kelas untuk melihat respon awal siswa dan guru. Tahap terakhir adalah *Disseminate* (penyebaran), yaitu menyebarluaskan media yang telah dikembangkan kepada guru dan sekolah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan penguatan literasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran awal kemampuan literasi siswa, termasuk kelancaran membaca dan kemampuan memahami isi bacaan. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah guna menggali informasi lebih mendalam mengenai hambatan literasi di sekolah serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang kontekstual. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan, baik dari sudut pandang ahli validator maupun respon siswa setelah menggunakan media pengayaan tersebut. Sementara itu, tes digunakan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa, khususnya dalam aspek menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan teks, dan menginterpretasikan informasi yang disajikan. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menghasilkan produk media yang sesuai kebutuhan, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai kualitas, kemanfaatan, dan dampak media terhadap peningkatan literasi siswa sekolah dasar. Teknik analisis data pada penelitian ini untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang akan dibuat. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Validitas media dihitung berdasarkan skor penilaian dari para ahli, sedangkan kepraktisan dan efektivitas media dianalisis dari hasil angket siswa dan perbandingan. Data disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk memudahkan interpretasi hasil.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri 137 Palembang yang menyajikan produk media pengayaan berbasis cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro” di kelas IV. Hasil penelitian dan pengembangan media didapat dari beberapa tahapan yakni dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D (*Devine, Design, Development, dan Dissemination*).

### Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* dilakukan untuk menetapkan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran dan untuk mengumpulkan informasi terkait produk yang dikembangkan. Adapun tahapan *define* adalah sebagai berikut. Analisis masalah, dilakukan guna mengetahui permasalahan yang ada di lapangan mengenai kebutuhan peserta didik, tahap analisis masalah dilakukan untuk mengetahui perlunya melakukan pengembangan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara ke sekolah terhadap kondisi belajar, guru dan peserta didik. Permasalahan dalam penelitian adalah

minat siswa terhadap literasi dan belum adanya sumber penunjang literasi berbasis cerita yang kontekstual. Solusi dari permasalahan tersebut berupa penyediaan media pengayaan berbasis cerita rakyat Sumatera Selatan legenda pulau kemaro sebagai media literasi bagi siswa.

Analisis kebutuhan, ialah langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran siswa, untuk memfasilitasi pemahaman pembelajaran siswa analisis kebutuhan adalah langkah yang diperlukan untuk menemukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan terkait minat siswa terhadap literasi dan kebutuhan siswa terhadap media yang menunjang literasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pengayaan sebagai media literasi siswa dengan mengangkat cerita rakyat yang kontekstual.

### **Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahan *design*, perancangan dan penyusunan media berupa media pengayaan cerita rakyat. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan prototype satu media berupa media pengayaan cerita rakyat. Design media cerita rakyat dibuat dengan menggunakan *Canva*. Adapun komponen-komponen yang terdapat dalam media pengayaan cerita rakyat. Media pengayaan yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk cerita bergambar yang memuat ilustrasi dan alur cerita menarik, sehingga mampu membangkitkan minat siswa untuk membacanya. Desain media dibuat dengan variasi warna dan gambar yang atraktif, memberikan kesan visual yang menyenangkan bagi pembaca muda. Konten cerita disajikan secara ringkas dan padat, sehingga tidak membuat siswa cepat merasa bosan saat membacanya. Selain itu, media pengayaan ini telah dilengkapi dengan pertanyaan dan latihan soal yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap isi bacaan, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir kritis dan merefleksikan isi cerita yang dibaca.

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahap ini, peneliti membuat produk sesuai denngan rancangan, selesai pembuatan rancangan, kemudian produk divalidasi oleh validator ahli. Validator ahli akan melihat dan merevisi bagian-bagian yang kurang dan berlebihan pada media, setelah selesai direvisi validator akan memberikan hasil penilaian, komentar dan saran bagi peneliti untuk memperbaiki sesuai dengan arahan dari pengembangan media pengayaan berbasis cerita rakyat di SD N 1137 Palembang. Hasil dari pengembangan pertama disebut dengan prototype I, setelah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya melakukan validasi terhadap prototype I kepada para ahli atau validator. Adapun validator dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang ahli yang berperan dalam memastikan kevalidan media pengayaan yang dikembangkan. Pertama, Aldora Pratama, M.Pd, dosen Universitas PGRI Palembang, yang memberikan masukan dari aspek materi dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Kedua, Mardiana Sari, M.Pd, dosen Universitas PGRI Palembang, yang menilai dari segi kebahasaan, keterbacaan, dan kelayakan penyajian cerita. Ketiga, Maiyani, S.Pd, guru kelas IV SD Negeri 123 Palembang, yang mengevaluasi media dari sudut pandang praktis penggunaannya di kelas, termasuk keterlibatan siswa dan kemudahan penerapan dalam kegiatan belajar mengajar. Ketiga validator ini memberikan kontribusi penting dalam proses revisi dan penyempurnaan produk agar layak digunakan sebagai media literasi di sekolah dasar.

**Tabel 1. Saran Validator terhadap prototype I**

Validator	Komentar/Saran
Aldora Pratama, M.Pd	Tambahkan logo kampus, Samakan font dan ukurannya.
Mardiana Sari, M.Pd	Perbaiki penggunaan kata/tata bahasa, Perbaiki penggunaan diksi maupun tata bahasa yang tidak sesuai.
Maiyani, S.Pd	Media dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap prototype I, ketiga validator memberikan masukan yang beragam untuk penyempurnaan media pengayaan. Aldora Pratama, M.Pd menyarankan penambahan logo kampus serta penyeragaman jenis dan ukuran font agar tampilan media lebih konsisten dan profesional. Mardiana Sari, M.Pd memberikan masukan terkait perbaikan penggunaan kata, tata bahasa, serta diksi yang kurang tepat, sehingga isi media menjadi lebih efektif dan mudah dipahami siswa. Sementara itu, Maiyani, S.Pd menilai bahwa media pengayaan ini sudah layak digunakan tanpa revisi, menunjukkan bahwa secara praktis media tersebut telah memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Setelah melakukan validasi oleh validator, selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap prototype I sesuai arahan validator. Berikut perbaikan pada prototype I.

**Tabel 2. Revisi Produk Media Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Legenda Pulau Kemaro**

Sebelum Revisi	Catatan Revisi	Setelah Revisi
	Komentar Bapak Aldora Pratama, M.Pd sebagai dosen validator "Tambahkan logo pada cover".  Revisi; Cover diperbaiki dengan menambahkan logo	
	Komentar Bapak Aldora Pratama, M.Pd sebagai dosen validator "Samakan font dan ukurannya".  Revisi; Font telah diperbaiki dan disamakan ukurannya.	
	Komentar Ibu Mardiana Sari, M.Pd "Perbaiki penggunaan kata/tata bahasa".  Revisi; Penggunaan kata dan bahasa sudah diperbaiki dan sesuai	
	Komentar Ibu Mardiana Sari, M.Pd "perbaiki penggunaan diksi maupun tata bahasa yang tidak sesuai".  Revisi; Penggunaan diksi dan tata bahasa sudah diperbaiki serta disesuaikan.	

Tabel 2 menjelaskan Revisi produk media pengayaan berbasis cerita rakyat *Legenda Pulau Kemaro* dilakukan berdasarkan masukan para validator. Perbaikan meliputi penambahan logo pada cover, penyeragaman font dan ukuran huruf, serta penyempurnaan penggunaan kata, diksi, dan tata bahasa agar lebih tepat dan mudah dipahami.

**Tabel 3. Kesimpulan Hasil dari Validator**

Validator	Komentar/Saran
Aldora Pratama, M.Pd	Layak digunakan dengan revisi
Mardiana Sari, M.Pd	Layak digunakan dengan revisi.
Maiyani, S.Pd	Layak digunakan tanpa revisi.

Setelah proses validasi oleh validator disertai dengan komentar dan saran yang sudah diberikan dengan tujuan agar produk bisa digunakan dengan secara maksimal dan baik, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang sudah diberikan validator. Validasi Ahli Media Validasi media yang divalidasi oleh ahlinya, bertujuan untuk melihat dan menilai kelayakan media pengayaan cerita rakyat yang sudah dibuat, dilihat dari segi produk, kesesuaian isi dalam media hingga gambar dan tampilan yang ada dalam media pengayaan. Terdapat tiga validator media yang berperan sebagai ahli media dalam pengembangan media pengayaan yaitu Bapak Aldora Pratama, M.Pd dan Ibu Mardiana Sari, M.Pd. Dosen Universitas PGRI Palembang. Serta Ibu Maiyani, S.Pd. Guru SD Negeri 137 Palembang.

**Tabel 4. Hasil Validasi Media**

Aspek	Indikator	Validator		
		1	2	3
<b>Teknis</b>	Kemudahan menggunakan media pengayaan	4	5	5
	Penempatan sub bab pada media pengayaan	5	5	5
<b>Tampilan</b>	Kualitas tampilan baik	5	5	5
	Tampilan media serasi dan seimbang	5	5	4
	Kreatif dan tidak berlebihan	5	5	4
	Kesesuaian tata letak dan karikatur pada media pengayaan	5	5	4
<b>Teks</b>	Ketepatan penggunaan jenis huruf	4	5	5
	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	4	4	5
	Ketepatan penggunaan spasi tulisan	5	4	5
	Tidak banyak menggunakan jenis huruf	4	5	5
<b>Gambar</b>	Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran	5	4	5
	Kesesuaian dengan gambar materi	5	5	5
	Penempatan gambar yang tepat	5	4	5
	Ketepatan ukuran gambar	5	4	4
	Gambar yang kreatif dan menarik	5	4	5
<b>Jumlah Skor yang didapat</b>		71	69	71
<b>Presentase Validitas</b>		94%	92%	94%
<b>Rata-rata Total Persentase</b>		93,3%		
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid		

Berdasarkan tabel 4 skor yang diperoleh dari penilaian ahli media kemudian dijadikan dalam presentase untuk mengetahui kriteria media pengayaan cerita rakyat yang didapat dari penilaian ahlli media. Total hasil dari penilaian validasi ahli media ini, mendapatkan rata-rata total persentase 93,3% kriteria “Sangat Valid” . Validasi ahli materi dalam pengembangan ini bertujuan untuk menilai kelayakan serta kesesuaian materi dalam media pengayaan cerita rakyat yang sudah disusun. Terdapat tiga validator materi yang berperan sebagai ahli materi dalam pengembangan media pengayaan yaitu Bapak Aldora Pratama, M.Pd dan Ibu Mardiana Sari, M.Pd. Dosen Universitas PGRI

Palembang. Serta Ibu Maiyani, S.Pd. Guru SD Negeri 137 Palembang. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Materi**

Aspek	Indikator	Validator		
		1	2	3
<b>Kurikulum</b>	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5	5	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sebagai media literasi	5	5	5
<b>Materi</b>	Keseimbangan daftar isi dan petunjuk penggunaan	4	5	4
	Kesesuaian materi dengan gambar yang ditampilkan	5	5	5
	Materi didukung komponen yang tepat seperti gambar	5	4	4
	Materi mudah dipahami	5	5	5
	Mendorong keaktifan peserta didik	4	4	5
<b>Evaluasi</b>	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	4	5
	Kesesuaian evaluasi dan materi	4	4	4
	Soal evaluasi yang digunakan mudah dipahami	5	5	5
	Kesesuaian tingkat kesulitan soal terhadap tingkat capaian	5	4	4
<b>Jumlah Skor yang didapat</b>		<b>51</b>	<b>50</b>	<b>52</b>
<b>Presentase Validitas</b>		<b>92%</b>	<b>90%</b>	<b>94%</b>
<b>Rata-rata Total Persentase</b>		<b>92%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Berdasarkan hasil tabel 5 skor yang didapat dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi setelahnya, dijadikan dalam bentuk presentase, guna untuk mengetahui kriteria dari media pengayaan cerita rakyat. Hasil dari ahli materi mendapatkan rata-rata total persentase sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Valid". Validasi bahasa bertujuan untuk menilai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pengayaan, khususnya dari segi kejelasan dan kemudahan pemahaman bagi pengguna. Terdapat tiga validator bahasa yang berperan sebagai ahli bahasa dalam pengembangan media pengayaan yaitu Bapak Aldora Pratama, M.Pd dan Ibu Mardiana Sari, M.Pd. Dosen Universitas PGRI Palembang. Serta Ibu Maiyani, S.Pd. Guru SD Negeri 137 Palembang. Penilaian dilakukan dengan perbaikan terlebih dahulu sebelum dinyatakan layak. Adapun hasil validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 6. Hasil Validasi Bahasa**

Aspek	Indikator	Validator		
		1	2	3
<b>Lugas</b>	Kebaikan kata dan kalimat	5	5	5
	Ketetapan struktur kalimat	4	5	5
	Ketetapan dalam penggunaan tata bahasa	5	4	4
	Efektivitas kalimat dalam media pengayaan	5	4	5
<b>Komunikatif</b>	Pesan dan informasi mudah dipahami	4	4	5
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	3	5
	Konsisten huruf dan gambar	5	4	5
<b>Relevansi dan Peserta Didik</b>	Kesesuaian bahasa dengan pedoman umum ejaan B Indo (PUBEBI).	5	5	5
	Bahasa yang digunakan memotivasi peserta didik	5	4	5
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	4	4	5
	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	5	5	5
	Penggunaan bahasa yang sopan dan santun	5	5	5
	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	5	5
	Keseimbangan dengan emosional peserta didik	4	4	5
<b>Jumlah Skor yang didapat</b>		<b>64</b>	<b>61</b>	<b>69</b>
<b>Presentase Validitas</b>		<b>91%</b>	<b>87%</b>	<b>98%</b>
<b>Rata-rata Total Persentase</b>		<b>92%</b>		
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>		

Pada tabel 6 skor yang didapat dari penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa kemudian dijadikan persentase untuk mengetahui kriteria media pengayaan cerita rakyat. Hasil dari validasi bahasa ini mendapatkan rata-rata total persentase sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Valid” berdasarkan analisis angket validasi yang dilakukan oleh masing-masing validator, maka media pengayaan cerita rakyat dinyatakan sangat valid. Setelah melakukan validasi ke para ahli media, materi, dan bahasa yang telah menyatakan bahwa media pengayaan cerita rakyat dinyatakan layak digunakan dan mendapatkan hasil kriteria sangat valid. peneliti melakukan kegiatan uji coba media pengayaan cerita rakyat pada siswa kelas IV di SD 137 Palembang .

### Tahap *Implementation* (Implimentasi)

Setelah melakukan tahap pengembangan, maka peneliti melanjutkan ke tahap implementasi. Di tahap implementasi ini, peneliti akan melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada kelas IV SD N 137 Palembang. Sebanyak 13 orang siswa. Kegiatan uji coba ini, bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pengayaan berbasis cerita rakyat legenda pulau kemaro dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil Data Angket Siswa, Setelah siswa menggunakan media pengayaan cerita rakyat diberikan angket respon siswa untuk menilai media pengayaan cerita rakyat yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa:

**Tabel 7.** Hasil Data Angket Siswa

No.	Nama	Skor Butir Pernyataan									Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	RA	4	4	3	4	3	3	4	3	4	32
2.	AL	4	4	3	3	4	4	3	4	4	33
3.	ARP	3	4	3	3	4	4	3	3	4	31
4.	FZ	3	4	4	3	4	4	4	3	3	32
5.	A	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33
6.	MM	4	4	3	4	4	4	3	3	4	33
7.	EK	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
8.	AH	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33
9.	RF	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
10.	MI	4	4	3	4	3	3	3	4	4	32
11.	NA	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34
12.	MN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32
13.	KS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
<b>Rata-rata</b>											<b>30,92</b>

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{402}{416} \times 100 = 96,63\%$$

Berdasarkan hasil analisis data angket siswa yang tersaji pada Tabel 7, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 402 dari skor maksimal 416, dengan rata-rata skor per siswa sebesar 30,92. Nilai persentase kepraktisan yang diperoleh mencapai 96,63%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media atau perangkat pembelajaran yang digunakan mendapatkan respons positif dari siswa, baik dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan materi, maupun daya tarik penyajiannya. Tingginya skor ini mengindikasikan bahwa siswa merasa terbantu dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga media tersebut layak digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran sejenis. Hasil dari angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 96,63% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil Data Tes Siswa, yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 8.** Penilaian Soal Tes Siswa

No.	Nama	Skor Butir Pernyataan			Total Skor
		1	2	3	
1.	RA	40	35	25	100
2.	AL	40	35	20	95
3.	ARP	30	35	10	75
4.	FZ	40	25	15	80
5.	A	20	35	15	75
6.	MM	40	25	25	90
7.	EK	40	35	25	100
8.	AH	40	20	10	70
9.	RF	35	25	25	85
10.	MI	30	20	25	75
11.	NA	40	35	25	100
12.	MN	40	35	10	85
13.	KS	40	35	25	100
Rata-rata					94,23

Berdasarkan hasil penilaian soal tes siswa pada Tabel 8, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1.225 dengan rata-rata nilai 94,23. di mana 12 dari 13 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan tergolong sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Tingginya persentase ketuntasan ini mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran dan media yang digunakan dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan.

### **Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan (*research and development*) setelah melakukan analisis revisi oleh setiap validator terhadap media pengayaan berbasis cerita rakyat legenda pulau kemaro. Berdasarkan hasil angket validasi yang telah diisi oleh validator maka peneliti menyimpulkan dan mengetahui komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli serta siswa terhadap produk media pengayaan yang dikembangkan valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pengayaan cerita rakyat yang dinyatakan valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D, yang terdiri dari tahapan Define, Design, Development, Dissemination. Proses penelitian dan pengembangan dilakukan di SD 137 Palembang, terbatas pada siswa kelas IV. Fokus penelitian ini adalah pada perancangan produk yang kemudian di validasi secara internal oleh para ahli dan melalui uji coba terbatas. Namun, produk ini belum di uji secara eksternal atau pada skala kelas besar. Dengan adanya media ini siswa diharapkan dapat tertarik untuk membaca sehingga meningkatkan literasi siswa.

Media yang berisikan sebuah cerita bergambar dengan tokoh karakter yang menyajikan informasi mengenai media pengayaan cerita rakyat. Media pengayaan cerita rakyat adalah bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Utami et al, 2024). Selain itu, pemilihan dan penggunaannya harus disesuaikan secara tetap berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau penilaian siswa terhadap media pengayaan cerita rakyat yang dikembangkan. Berdasarkan observasi, angket, tes, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa sebagian besar masih rendahnya literasi siswa secara menyeluruh. Hal ini terjadi karena kurangnya minat membaca siswa. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media pengayaan cerita rakyat, peneliti perlu

memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi siswa. Media pengayaan cerita rakyat yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan literasi siswa. Dengan adanya media pengayaan cerita rakyat ini agar dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan literasi minat baca siswa. Setelah diujicobakan melalui tes dapat dinyatakan produk layak digunakan sebagai media pengayaan literasi siswa sekolah dasar untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar.

Media ini diharapkan bisa membuat siswa tertarik membaca. Dari hasil observasi pada saat penggunaan media pengayaan cerita rakyat dikelas IV, guru menyambut positif penggunaan media pengayaan karena dinilai menarik dan edukatif serta mayoritas siswa tertarik membacanya, terutama dengan gambar berwarna dan cerita yang seru. Hasil penelitian pengembangan media pengayaan ini diperkuat oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh yang berjudul pengembangan buku pengayaan berbasis cerita rakyat Lampung (Anggraini, 2020). Menyatakan bahwa produk media pengayaan cerita rakyat sudah memenuhi kriteria dan layak untuk digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh yang berjudul pengembangan buku pengayaan tema budaya lokal berbasis muatan pendidikan karakter dan literasi (Resterina et al, 2020). Penelitian menyatakan bahwa telah dihasilkannya media pengayaan cerita rakyat bahwa kriteria menyatakan valid dan praktis sehingga media layak digunakan. Selanjutnya yang berjudul pengembangan buku pengayaan kemampuan menentukan ide pokok untuk pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 3 sekolah dasar (Bu'ulolo, 2021). Menunjukkan media bahwa media tersebut penting digunakan untuk meningkatkan literasi siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dinilai oleh validator pada media pengayaan cerita rakyat yang telah dikembangkan oleh peneliti, media pengayaan cerita rakyat mendapatkan persentase sebesar 93,3% oleh validator media, oleh validator ahli materi mendapatkan persentase sebesar 92% dan oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 99% dengan kriteria "sangat valid". Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil dari penilaian validator dan angket yang ditujukan kepada siswa menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis dan efektif, hasil validator ahli dinyatakan bahwa produk media pengayaan cerita rakyat layak digunakan dalam pembelajaran.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pengayaan berbasis cerita rakyat "Legenda Pulau Kemaro" merupakan media yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar. Validitas media ini dibuktikan melalui hasil penilaian para ahli, baik dari segi isi, tampilan, maupun kebahasaan yang semuanya memperoleh kategori **sangat valid**. Media ini juga dinilai praktis karena mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta mampu menarik minat siswa untuk membaca. Selain itu, efektivitas media terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan tumbuhnya minat baca setelah menggunakan media pengayaan ini. Secara keseluruhan, media pengayaan ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar tambahan, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal kepada siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba media dilakukan pada skala terbatas, sehingga hasilnya mungkin belum sepenuhnya

mewakili keragaman karakteristik siswa di berbagai daerah. Kedua, pengukuran efektivitas lebih difokuskan pada kemampuan literasi membaca, sehingga belum mengeksplorasi dampak media terhadap aspek literasi lainnya seperti menulis atau berpikir kritis. Ketiga, penelitian ini belum menguji penggunaan media dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat konsistensi dampak yang dihasilkan. Berdasarkan keterbatasan tersebut, direkomendasikan agar penelitian selanjutnya melakukan uji coba pada skala yang lebih luas dan melibatkan sekolah dengan latar belakang yang beragam. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran lintas mata pelajaran, serta mengukur pengaruhnya terhadap keterampilan literasi secara menyeluruh. Selain itu, pengembangan media dapat diperkaya dengan fitur interaktif berbasis digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Ain, U. S., Istiningasih, S., Erfan, M., & Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 351-358. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5651>
- Akhbar, M. T., (2023). Pengaruh Model Student Facilitator and Explanning (SFAE) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 88 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 164. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1636>
- Anggraini, D. (2020). Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung. *Jurnal Mabasani: Masyarakat Bahasa dan Sastra Nusantara*, 14(1), 130-142. <https://doi.org/10.26499/mab.v14i1.388>
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun budaya literasi di sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(1), 16-23. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Darizzumroda, N., Wulandari, R. T., & Tirtaningsih, M. T. (2022). Pengembangan Buku Dongeng Aud Berbasis Budaya "Seri Cerita Rakyat Reog Kendang Tulungagung". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 189-206. <https://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v9i2.14239>
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (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>
- Hidayah, H., & Abdullah, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa SMAN 9 Luwu melalui Modul Ajar Berbasis Budaya Luwu. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 75-88. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.522>
- Hutasoit, A. R. (2022). Pengembangan Bahan Bacaan Cerita Rakyat dari Sumatera Utara Berbasis Nilai Budaya untuk Gerakan Literasi SD Free Methodist 2 Medan (Doctoral dissertation, Unimed).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Manalu, D., Selegi, S. F., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengaruh Strategi Direct Reading Thinking Activity (Drta) Terhadap Pemahaman Membaca Cerpen Pada Kelas IV SD.

- Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 11-24.  
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.173>
- Masrurah, U., Rahmawati, F. P., & Ghufron, A. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam peningkatan literasi peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 340-356. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16906>
- Mesra, R. (2023). *Research and Development dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Muslimin, T. P., & Fatimah, A. A. B. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa UPT SPF SDN Sangir melalui Modul Ajar Digital Berbasis Budaya. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 101-113. <https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.529>
- Nuha, M. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah, N. (2019). *Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Princess, S. D. H., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan buku pengayaan kemampuan menentukan ide pokok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 265-277. <https://dx.doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.5190>
- Resterina, R. A., Untari, S., Atok, A., & Rosyid, A. (2021). *Pengembangan Buku Pengayaan Tema Budaya Lokal Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter dan Literasi* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Risdaliani, R., Sari, D. A. P., Ilham, M., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di SD Negeri 48/I Penerokan. *As-Sabiqun*, 4(2), 238-251. <https://dx.doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1755>
- Sapriline, S., Mardiana, D., & Simpun, S. (2023). Model terpadu buku cerita rakyat, ungkapan dan peribahasa berbahasa Dayak Ngaju-Indonesia untuk sekolah dasar. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 201-213. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i2.8673>
- Somantri, D., & Dewi, D. A. (2025). Revitalisasi Cerita Rakyat Cirebon-Indramayu dalam Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 425-439. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7029>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanta, A., & Muktedir, A. (2020). Implementasi Literasi dalam Pembelajaran Membaca Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu pada Siswa Kelas Iv SD IT Al-Qiswah Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 184-196. <https://dx.doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.14131>
- Utami, I. W. P., Fantiro, F. A., & Fazlyn, N. H. (2024). Upaya pengendalian dampak negatif literasi digital bagi siswa sekolah dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 121-128. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9420>
- Valentina, T., Selegi, S. F., & Junaidi, I. A. (2023). Strategi meningkatkan literasi baca siswa sekolah dasar. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(3), 630-639. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i3.12616>