



Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar

Gozin Najah Rusyada

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia
Gozin@staff.unram.ac.id

Article History

Manuscript submitted:
15 July 2025
Manuscript revised:
25 July 2025
Accepted for publication:
27 July 2025

Keywords

digital technology;
reading literacy;
folktales;
elementary school;
local culture;

Abstract

This study aims to analyze the role of digital technology in enhancing reading literacy of folktales among elementary school students, with a particular focus on integrating local cultural values and 21st-century literacy skills. The phenomenon of low reading interest in Indonesia, especially at the elementary level, poses a major challenge that requires innovative, contextual, and engaging learning media. This study refers to both conceptual approaches and empirical findings from previous research, which highlight that the use of digital media such as interactive videos, e-books, animations, and folktale-based applications can significantly increase student engagement, broaden access to information, and strengthen the understanding of moral values and local wisdom. As cultural heritage, folktales hold great potential to reinforce cultural identity while simultaneously developing students' critical literacy, vocabulary, and narrative comprehension. The findings indicate that digital technology facilitates the presentation of folktales in multimodal formats that are visually and auditorily more appealing, thereby fostering learning motivation and encouraging active student interaction. Integrating local culture into digital media also enables students to connect reading materials with their everyday experiences, in line with the principles of contextual learning. However, the implementation of this strategy faces challenges such as limited digital infrastructure, insufficient teacher training in utilizing technology-based media, and digital literacy disparities among students. Therefore, collaboration between educators, technology developers, and cultural practitioners is necessary to design adaptive, relevant, and inclusive learning media. This study affirms that digital technology, when properly integrated, functions not merely as a technical tool but also as a pedagogical strategy to cultivate a generation of learners who are knowledgeable, character-driven, and culturally rooted.

How to Cite: Rusyada, N., G (2025). Peran Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.71094/wiwara.v1i1.33>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital di abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran, termasuk cara siswa mengakses, memahami, dan menginternalisasi informasi. Di Indonesia, teknologi digital kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menggalakkan berbagai program literasi digital untuk meningkatkan kemampuan generasi muda dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, produktif, dan beretika. Namun, kemajuan teknologi ini belum sepenuhnya diimbangi dengan peningkatan keterampilan literasi membaca yang memadai.

Rendahnya minat baca dan kemampuan literasi di tingkat sekolah dasar menjadi persoalan serius yang memerlukan solusi inovatif dan berkelanjutan. Data UNESCO menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, yakni hanya 1 dari 1.000 orang yang memiliki kebiasaan membaca. Kondisi ini diperkuat oleh hasil survei PISA tahun 2018 yang menempatkan Indonesia di peringkat 74 dari 79 negara dalam kategori keterampilan membaca. Rendahnya kemampuan literasi membaca berdampak langsung pada kualitas pembelajaran, terutama dalam memahami teks-teks naratif yang mengandung pesan moral dan nilai budaya, seperti cerita rakyat.

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya bangsa yang mengandung nilai moral, etika, dan kearifan lokal. Cerita seperti *Malin Kundang*, *Timun Mas*, atau *Legenda Tangkuban Perahu* bukan hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada



generasi muda. Menurut Merdiyatna (2023), cerita rakyat memiliki kekuatan dalam memperkaya kosa kata, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan memperluas wawasan siswa terhadap keragaman budaya Nusantara.

Namun, pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar seringkali terjebak dalam metode konvensional yang kurang menarik, seperti pembacaan teks dari buku tanpa dukungan media visual atau interaktif. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mengeksplorasi isi dan nilai cerita secara mendalam. Akibatnya, potensi cerita rakyat sebagai media pembelajaran kontekstual yang menguatkan identitas budaya belum dimanfaatkan secara optimal.

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Wibowo *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video YouTube, e-book interaktif, dan platform pembelajaran daring dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami nilai-nilai cerita rakyat. Format digital memungkinkan penyajian materi yang lebih hidup melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi.

Literasi digital, sebagaimana didefinisikan oleh Techataweewan & Prasertsin (2018), mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, mencipta, dan mengkomunikasikan informasi digital secara kritis dan etis. Dalam konteks pembelajaran cerita rakyat, literasi digital memungkinkan siswa untuk tidak hanya membaca teks, tetapi juga menonton adaptasi visual, mendengarkan audio narasi, hingga membuat karya kreatif seperti komik digital atau video pendek yang merefleksikan isi cerita.

Penggunaan media digital berbasis cerita rakyat juga dapat menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), siswa diajak untuk mengaitkan nilai-nilai dalam cerita dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Fauziyah & Muthi, 2024 dalam).

Meskipun teknologi digital menawarkan peluang besar, penerapannya di sekolah dasar tidak terlepas dari hambatan. Pertama, kesenjangan infrastruktur dan akses internet, terutama di daerah pedesaan, menghambat pemerataan pemanfaatan media digital. Kedua, keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan atau memanfaatkan media digital berbasis budaya lokal menyebabkan potensi cerita rakyat belum tergarap optimal. Ketiga, perbedaan tingkat literasi digital antar siswa memengaruhi kedalaman pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian Wibowo *et al.* (2025) menunjukkan bahwa siswa dengan literasi digital tinggi mampu mengakses berbagai sumber, mengevaluasi informasi secara kritis, dan menghubungkannya dengan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat. Sebaliknya, siswa dengan literasi digital rendah cenderung memberikan jawaban normatif dan kurang analitis.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran literasi membaca cerita rakyat memiliki potensi besar untuk mengatasi rendahnya minat baca siswa sekolah dasar sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam implementasinya, baik dari sisi ketersediaan media yang sesuai karakteristik siswa, kompetensi guru, maupun dukungan infrastruktur.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai peran teknologi digital dalam meningkatkan literasi membaca cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk menelaah fenomena pembelajaran yang sarat konteks budaya, di mana interaksi antara siswa, guru, dan media digital menjadi sumber data utama. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menangkap nuansa proses pembelajaran, motivasi siswa, serta pemaknaan terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat, sebagaimana ditekankan dalam kajian literatur dan hasil penelitian terdahulu.

Lokasi penelitian dipilih secara purposif pada sekolah dasar yang telah memanfaatkan media digital seperti video interaktif, e-book, dan animasi berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kriteria pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian dengan fokus penelitian, yakni integrasi nilai budaya lokal dalam literasi digital. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV yang berada pada tahap perkembangan kognitif

operasional konkret, sehingga telah mampu memahami alur narasi dan mengaitkan isi cerita dengan pengalaman nyata sehari-hari (Marinda, 2020 dalam). Keterlibatan guru kelas juga menjadi komponen penting, mengingat mereka berperan sebagai fasilitator pembelajaran sekaligus mediator integrasi nilai budaya dalam penggunaan teknologi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi digital, dan catatan evaluasi siswa. Observasi digunakan untuk mencatat dinamika interaksi siswa dengan media digital dan respon mereka terhadap cerita rakyat yang disajikan. Wawancara dirancang secara semi-terstruktur agar memungkinkan eksplorasi persepsi, motivasi, dan tantangan yang dihadapi siswa maupun guru dalam memanfaatkan media digital. Dokumentasi diperoleh untuk memperkuat validitas temuan dan memberikan bukti visual terkait aktivitas pembelajaran, termasuk keterlibatan siswa dalam diskusi, kegiatan membaca, dan proyek kreatif berbasis cerita rakyat.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik dengan mengacu pada model Braun dan Clarke (2006), yang meliputi tahap membaca berulang data, mengidentifikasi pola makna, mengelompokkan ke dalam tema, dan menginterpretasikan temuan sesuai kerangka penelitian. Analisis ini diarahkan untuk menemukan hubungan antara penggunaan teknologi digital dengan peningkatan literasi membaca, pemahaman nilai kearifan lokal, dan perkembangan keterampilan literasi abad ke-21. Validitas temuan dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, yakni membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Etika penelitian dijaga dengan meminta persetujuan resmi dari pihak sekolah dan orang tua siswa, menjamin kerahasiaan identitas responden, dan memastikan bahwa semua kegiatan penelitian berorientasi pada kepentingan pendidikan. Dengan metodologi ini, penelitian berupaya menggali bukti empiris yang selaras dengan kajian konseptual, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran literasi berbasis teknologi digital yang adaptif, relevan, dan inklusif untuk siswa sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran literasi membaca cerita rakyat berbasis teknologi digital di sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian berlangsung selama empat pertemuan, dengan fokus pada satu tema cerita rakyat yang telah disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV. Guru memanfaatkan media digital berupa video animasi, e-book interaktif, dan presentasi visual yang menampilkan ilustrasi cerita beserta teks narasinya. Cerita yang digunakan adalah *Legenda Danau Toba* dan *Timun Mas*, dipilih karena memuat nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerja keras, dan keberanian, yang relevan dengan pembentukan karakter siswa. Observasi menunjukkan bahwa sebelum sesi dimulai, guru menayangkan cuplikan video animasi berdurasi 2–3 menit sebagai *stimulus* untuk menarik perhatian siswa. Strategi ini terbukti efektif, karena hampir seluruh siswa menunjukkan ketertarikan sejak awal. Mereka tampak fokus pada layar, merespon pertanyaan guru secara spontan, dan mulai mengaitkan cuplikan cerita dengan pengalaman pribadi. Temuan ini menguatkan hasil penelitian Wibowo *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa unsur visual dan audio pada media digital mampu memicu keterlibatan awal siswa dalam pembelajaran cerita rakyat.

2. Respons Siswa terhadap Media Digital

Hasil wawancara mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran dengan teknologi digital lebih menarik dibandingkan metode konvensional membaca teks dari buku. Siswa mengaku lebih mudah memahami alur cerita karena dapat melihat adegan secara visual dan mendengar dialog tokoh dengan intonasi yang sesuai. Beberapa siswa bahkan mampu menirukan dialog tokoh dan menggunakannya dalam permainan peran di luar jam pelajaran.

Selain itu, penggunaan e-book interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan teks, misalnya melalui fitur *klik* pada kata sulit untuk mendapatkan arti, atau mengakses ilustrasi tambahan yang memperkuat pemahaman konteks. Temuan ini sejalan dengan konsep multimodal learning, di mana

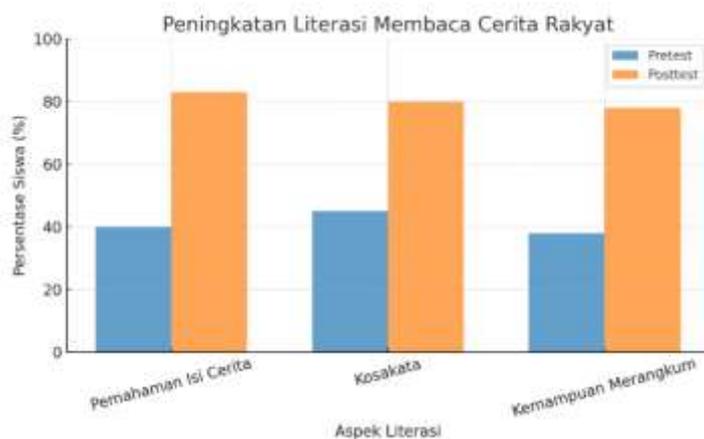
penggabungan teks, audio, dan visual memperkaya pengalaman membaca dan meningkatkan retensi informasi (Milla Ignatesia, 2024 dalam).

Namun, terdapat perbedaan respons antara siswa dengan literasi digital tinggi dan rendah. Siswa dengan kemampuan literasi digital tinggi mampu menggunakan fitur pencarian, mencatat poin penting, dan menghubungkan nilai cerita dengan topik lain yang pernah mereka pelajari. Sebaliknya, siswa dengan literasi digital rendah cenderung hanya mengikuti alur cerita tanpa banyak eksplorasi tambahan. Perbedaan ini juga ditemukan dalam penelitian Wibowo *et al.* (2025), di mana literasi digital menjadi faktor pembeda dalam kedalaman pemahaman nilai budaya lokal pada siswa.

3. Peningkatan Literasi Membaca

Analisis data observasi dan hasil evaluasi formatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman isi cerita, kosakata, dan kemampuan merangkum. Pada pertemuan awal, hanya sekitar 40% siswa yang dapat menyebutkan kembali alur cerita secara runtut dan menyampaikan nilai moralnya. Setelah empat pertemuan, angka ini meningkat menjadi 83%. Peningkatan juga terjadi pada jumlah kosakata baru yang dipahami siswa, terutama istilah-istilah khas budaya daerah yang muncul dalam cerita rakyat, seperti “gundukan tanah”, “bendungan bambu” atau “upacara adat”.

Perubahan ini didorong oleh integrasi teknologi digital yang memfasilitasi penyajian cerita dalam format yang interaktif, visual, dan kontekstual. Siswa dapat mengulang bagian cerita tertentu melalui video atau e-book, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman. Penemuan ini mendukung teori *dual coding* oleh Paivio (1986), yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diingat.



Gambar. 1 Peningkatan Literasi Membaca Cerita Rakyat

4. Internalisasi Nilai Budaya Lokal

Salah satu fokus penelitian ini adalah sejauh mana teknologi digital membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai budaya lokal. Hasil analisis tematik dari wawancara menunjukkan tiga kategori utama nilai yang paling sering disebut siswa, yaitu gotong royong, kejujuran, dan rasa hormat kepada orang tua. Siswa mampu memberikan contoh penerapan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu tetangga saat membersihkan lingkungan atau berkata jujur kepada guru.

Pencapaian ini mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal dalam media digital bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk sikap. Sejalan dengan pandangan Merdiyatna (2023), cerita rakyat berperan penting dalam memperkuat identitas budaya dan membangun karakter generasi muda, terlebih jika disajikan dengan media yang sesuai dengan kebiasaan generasi digital.

5. Tantangan Implementasi

Meskipun hasil pembelajaran menunjukkan kemajuan, terdapat beberapa tantangan yang diidentifikasi selama penelitian. Pertama, keterbatasan infrastruktur digital menjadi kendala utama, terutama ketika perangkat proyektor atau koneksi internet mengalami gangguan. Guru harus menyiapkan alternatif berupa materi cetak

untuk mengantisipasi hambatan teknis. Kedua, perbedaan kemampuan literasi digital antar siswa menyebabkan variasi kecepatan belajar. Beberapa siswa membutuhkan bimbingan tambahan untuk mengoperasikan perangkat atau mengakses fitur pada e-book interaktif. Ketiga, keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital masih bervariasi; sebagian guru belum terbiasa mengintegrasikan fitur-fitur interaktif ke dalam skenario pembelajaran.

Kendala ini konsisten dengan temuan Setiawan (2022) dalam yang menyoroti perlunya pelatihan guru secara berkelanjutan dan pemerataan akses teknologi di sekolah-sekolah, khususnya yang berada di luar perkotaan.

6. Diskusi: Keterkaitan Hasil dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini memperkuat literatur yang menegaskan bahwa teknologi digital dapat menjadi katalis dalam meningkatkan literasi membaca di tingkat sekolah dasar, khususnya ketika konten yang disajikan relevan dengan konteks budaya siswa. Wibowo *et al.* (2025) menemukan bahwa media digital yang memuat cerita rakyat memberikan keuntungan ganda: meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman terhadap nilai budaya. Temuan penelitian ini sejalan, dengan catatan bahwa efektivitasnya sangat bergantung pada tingkat literasi digital siswa dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Penggunaan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terbukti efektif karena menghubungkan isi cerita dengan pengalaman nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian Fauziyah & Muthi (2024) dalam yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis konteks meningkatkan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi sehari-hari.

Selain itu, integrasi unsur multimodalitas pada media digital mendukung teori *multiliteracies* yang dikemukakan oleh New London Group (1996), yang menekankan pentingnya penggunaan beragam bentuk representasi (teks, gambar, audio, video) untuk mengakomodasi keragaman latar belakang dan gaya belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan video animasi, e-book interaktif, dan visualisasi ilustratif dalam penelitian ini bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga menjembatani kesenjangan antara bahasa tulis dan konteks budaya lisan dari cerita rakyat.

7. Implikasi Praktis

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan. Pertama, guru perlu memanfaatkan media digital yang menggabungkan unsur interaktif dan budaya lokal secara konsisten, tidak hanya pada materi cerita rakyat, tetapi juga pada materi pembelajaran lain yang relevan. Kedua, pengembangan literasi digital siswa harus menjadi bagian dari strategi pembelajaran, mencakup pelatihan penggunaan perangkat, keterampilan pencarian informasi, dan penilaian kredibilitas sumber. Ketiga, sekolah perlu memastikan dukungan infrastruktur yang memadai, seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet stabil, agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan tanpa hambatan.

Di sisi kebijakan, pemerintah daerah dan pusat dapat mempertimbangkan pengadaan platform nasional yang berisi kumpulan cerita rakyat digital dengan fitur interaktif, sehingga dapat diakses secara gratis oleh sekolah di seluruh Indonesia. Langkah ini dapat memperluas jangkauan manfaat literasi digital berbasis budaya lokal, sekaligus mendukung program pelestarian warisan budaya.

8. Ringkasan Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran literasi membaca cerita rakyat di sekolah dasar dapat:

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang menarik secara visual dan auditif.
2. Memperluas kosakata dan memperdalam pemahaman naratif melalui akses berulang dan fitur interaktif.
3. Memfasilitasi internalisasi nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan pembentukan karakter siswa.
4. Menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, variasi literasi digital siswa, dan keterampilan guru yang belum merata.

Dengan pengelolaan yang tepat, strategi ini dapat menjadi pendekatan pedagogis yang efektif untuk membentuk generasi yang literat, berkarakter, dan berbudaya sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengungkap bahwa teknologi digital memiliki peran signifikan dalam meningkatkan literasi membaca cerita rakyat pada siswa sekolah dasar, khususnya ketika diintegrasikan dengan nilai budaya lokal dan strategi pembelajaran abad ke-21. Melalui penggunaan media seperti video animasi, e-book interaktif, dan presentasi visual, siswa tidak hanya mengalami peningkatan motivasi belajar, tetapi juga memperluas kosakata, memperdalam pemahaman naratif, dan mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dari cerita rakyat. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan multimodalitas teks, audio, dan visual terbukti efektif dalam mengaktifkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Proses pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa mengulang materi, mengeksplorasi makna kata, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi, sesuai dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL). Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman isi cerita (dari 40% menjadi 83%), penguasaan kosakata, dan kemampuan merangkum cerita rakyat setelah penerapan media digital.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa cerita rakyat memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang kontekstual, tidak hanya untuk memperkuat identitas budaya, tetapi juga untuk membentuk karakter generasi muda. Integrasi budaya lokal dalam media digital memberi peluang bagi siswa untuk memahami warisan budaya dengan cara yang lebih relevan dan menarik, sesuai kebiasaan generasi digital.

Namun, implementasi strategi ini masih menghadapi tantangan. Keterbatasan infrastruktur digital, perbedaan tingkat literasi digital siswa, dan variasi kompetensi guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi menjadi faktor penghambat. Tantangan tersebut perlu diatasi agar pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran literasi dapat berlangsung secara optimal dan merata di berbagai wilayah.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan salah satunya Guru perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, khususnya yang memuat konten budaya lokal. Pelatihan ini tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga strategi pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam skenario pembelajaran.

Selain itu Pihak sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan disarankan untuk bekerja sama dengan pengembang teknologi dan pelestari budaya dalam membuat media pembelajaran digital yang memuat beragam cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Media tersebut sebaiknya dilengkapi fitur interaktif, audio-visual, serta glosarium kosa kata untuk mendukung pengayaan bahasa.

Literasi digital perlu menjadi bagian integral dari kurikulum, dengan kegiatan yang mendorong siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi konten digital secara kritis dan etis. Hal ini dapat dilakukan melalui proyek kreatif seperti pembuatan komik digital, video pendek, atau presentasi multimedia yang mengadaptasi cerita rakyat.

Pemerintah dan pihak sekolah perlu memastikan ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Akses terhadap sumber daya digital harus merata, terutama di sekolah yang berada di daerah pedesaan atau wilayah dengan keterbatasan teknologi.

Diperlukan kebijakan yang mendorong penggunaan teknologi digital berbasis budaya lokal secara sistematis di sekolah-sekolah. Kolaborasi antara guru, peneliti, pengembang media, dan pelestari budaya akan memperkuat keberlanjutan strategi ini serta memperluas dampaknya pada pelestarian budaya nasional.

Dengan implementasi yang terencana dan dukungan berbagai pihak, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran cerita rakyat tidak hanya akan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, tetapi juga memperkuat karakter, identitas budaya, dan keterampilan abad ke-21 yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Daftar Pustaka

Agosto, D. E. (2016). Why storytelling matters: Literacy benefits of storytelling. *Children and Libraries*, 14(2), 21–26. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud>

- Ahmad, I. F. (2022). Urgensi literasi digital di Indonesia pada masa pandemi COVID-19: Sebuah tinjauan sistematis. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i1-1>
- Hanifah, D. N. R. (2024). Indonesian junior high school students' perceptions of digital storytelling media. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. <https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/11431>
- Judijanto, L. (2025). The impact of digital tools on improving learning outcomes. *INJOE*. <https://injoie.org/index.php/INJOE/article/view/216>
- Lantz, J. (n.d.). Transforming learning through creative use of technology. *James Madison University Commons*. <https://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1183&context=letfspubs>
- Maureen, I. Y. (2022). Evaluating storytelling activities for early literacy development. *Early Years*. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09669760.2021.1933917>
- Moradi, H. (2019). Digital storytelling in education: Enhancing literacy and communication skills. *Eurasian Experiment Journal of Scientific and Applied Research*, 5(2), 36–39. https://www.researchgate.net/publication/383550648_The_Role_of_Digital_Storytelling_in_Education_Enhancing_Literacy_and_Communication_Skills
- Ng, D. T. K., et al. (2022). Using digital story writing as a pedagogy to develop AI knowledge. *ScienceDirect*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666920X22000091>
- Porter, D. (2004). Definition of digital storytelling combining traditional art and technology. *As cited in Purnama (2022)*.
- Pratolo, B. W., et al. (2022). Digital literacy readiness: Voices of Indonesian primary and secondary English teachers. *English Language Teaching Educational Journal*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1376861.pdf>
- Psomos, D., & Kordaki, M. (2015). Digital storytelling enhanced with multimedia. *As cited in Purnama (2022)*.
- Purnama, S. (2022). *Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/download/24989/12492/72101>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*. <https://ijccep.springeropen.com/articles/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125504.pdf>
- Sari, G. I. (2024). Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration and innovation in early childhood digital learning. *ScienceDirect*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291124002973>
- UNESCO. (2019). *Reading in the age of digitalization*. Unesco Institute for Statistics. <http://uis.unesco.org>
- Vrettakis, E., et al. (2019). Narralive: Mobile digital storytelling in cultural heritage. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/1912.01368>