Jurnal Transformasi Pendidikan
https://ejurnals.com/ojs/index.php/jtp
Vol. 7, No. 4
Oktober 2026

ALIH WAHANA LEGENDA CURUG SANGHIYANG TARAJE KE DALAM BAHAN AJAR CERITA BERBASIS MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SASTRA

Nina Siti Nurjanah[1], Ari Kartini[2], Deasy Aditya Damayanti[3]
[1,2,3]Institut Pendidikan Indonesia Garut
ninasitinurjanah12@gmail.com[1], arikartini@institutpendidikan.ac.id[2],
deasyaditya@institutpendidikan.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji dan mengembangkan alih wahana Legenda Curug Sanghiyang Taraje ke dalam bahan ajar cerita berbasis media interaktif untuk pembelajaran sastra. Penelitian dilatarbelakangi oleh pentingnya pelestarian sastra daerah dan kebutuhan bahan ajar yang inovatif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Legenda yang semula hidup dalam tradisi lisan dialihkan menjadi teks naratif, kemudian dikembangkan dalam media interaktif dengan mempertahankan inti cerita, nilai estetika, nilai budaya, dan pesan moralnya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek dan sumber penilaian melibatkan ahli sastra, ahli media, guru, peserta didik kelas VII, serta informasi dari tokoh masyarakat mengenai legenda. Implementasi dilakukan di SMP Negeri 1 Pamulihan, SMP IT Al Fawaz, dan SMP Tunas Nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan pembelajaran mengarah pada bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan mengangkat budaya lokal. Produk dirancang dengan tujuan pembelajaran, storyboard, manual book, materi cerita, ilustrasi, audio, video, animasi, dan evaluasi. Validasi ahli sastra dan ahli media melalui Matriks Gregory menghasilkan koefisien validitas isi 1,00 dengan kategori sangat valid. Respons peserta didik terhadap media mencapai 85,65% (Sangat Baik), keterpahaman materi 83,95% (Sangat Baik), dan minat belajar 98,55% (Sangat Baik). Respons guru berada pada kategori Baik untuk aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan efektivitas pembelajaran. Observasi memperlihatkan perhatian, keterlibatan, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar cerita berbasis media interaktif hasil alih wahana Legenda Curug Sanghiyang Taraje dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran sastra kelas VII SMP. Produk juga berpotensi menjadi sarana penguatan apresiasi sastra, karakter, literasi budaya, dan pelestarian warisan lokal.

Kata Kunci: Alih Wahana, Legenda Lokal, Bahan Ajar, Media Interaktif, Pembelajaran Sastra.

ABSTRACT

*This study aims to examine and develop an adaptation of the *Curug Sanghiyang Taraje* legend into interactive media-based story learning materials for literature education. The research is motivated by the importance of preserving regional literature and the need for innovative, contextual learning materials that align with students' characteristics. The legend, originally part of the oral tradition, was adapted into a narrative text and subsequently developed into an interactive medium while preserving the story's core, aesthetic and cultural values, and moral message. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The subjects and sources of assessment included literature experts, media experts, teachers, and 7th-grade students, alongside information from community figures regarding the legend. Implementation took place at SMP Negeri 1 Pamulihan, SMP IT Al Fawaz, and SMP Tunas Nusantara. The results indicate a need for learning materials that are engaging, interactive, and highlight local culture. The product design incorporates learning objectives, a storyboard, a manual, story content, illustrations, audio, video, animations, and evaluation components. Validation by literature and media experts using the Gregory Matrix yielded a content validity coefficient of 1.00, placing it in the "highly valid" category. Student responses to the media reached 85.65% (Very Good); material comprehension was 83.95% (Very Good); and learning interest was 98.55% (Very Good). Teacher responses fell into the "Good" category regarding content suitability, visual presentation, language, and learning effectiveness. Observations demonstrated the students' attention, engagement, participation, and enthusiasm during the learning process. Thus, the interactive media-based story learning material derived from the *Curug Sanghiyang Taraje* legend is deemed valid, practical, and suitable for use in supporting 7th-grade literature instruction. The product also has the potential to serve as a means of fostering literary appreciation, character development, cultural literacy, and the preservation of local heritage.*

Keywords: *Transmediation, Local Legend, Teaching Materials, Interactive Media, Literature Learning.*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra berperan dalam mengembangkan kemampuan apresiasi, pemahaman nilai budaya, kepekaan rasa, imajinasi, kreativitas, dan karakter peserta didik. Karya sastra merepresentasikan kehidupan sosial dan kultural sehingga dapat menjadi ruang bagi peserta didik untuk memahami nilai, konflik, pilihan, dan pengalaman manusia. Oleh sebab itu, pembelajaran sastra tidak cukup berhenti pada pengenalan unsur cerita, tetapi perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca, menghayati, menafsirkan, dan menghubungkan cerita dengan kehidupan.

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik menuntut bahan ajar yang lebih variatif. Dalam praktik pembelajaran, karya sastra lokal masih sering disajikan melalui teks konvensional atau buku teks. Penyajian yang kurang bervariasi dapat membuat keterlibatan dan minat peserta didik belum berkembang secara optimal. Pemanfaatan media digital yang memadukan teks, gambar, suara, animasi, video, dan aktivitas interaktif menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih komunikatif.

Legenda Curug Sanghiyang Taraje merupakan warisan cerita lokal yang memiliki potensi sebagai sumber pembelajaran sastra. Cerita tersebut memuat unsur naratif seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat, serta nilai historis, spiritual, moral, dan budaya masyarakat setempat. Pemanfaatannya dalam pembelajaran dapat mendekatkan materi dengan lingkungan budaya peserta didik sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal. Pelestarian legenda melalui pendidikan juga memberi ruang bagi pewarisan cerita kepada generasi muda.

Alih wahana menjadi pendekatan yang digunakan untuk menghubungkan tradisi lisan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Proses ini bukan sekadar memindahkan cerita ke media baru, melainkan menyesuaikan bentuk penyajian melalui penyederhanaan, penambahan unsur multimedia, dan variasi bahasa atau tampilan tanpa menghilangkan substansi cerita. Dalam penelitian ini, legenda dialihkan dari tradisi lisan ke teks tertulis, lalu dikembangkan menjadi bahan ajar cerita berbasis media interaktif.

Penelitian difokuskan pada empat persoalan: karakteristik kebutuhan pembelajaran sastra terkait legenda lokal; desain cerita hasil alih wahana ke media interaktif; proses pengembangan produk; dan tingkat kelayakan produk sebagai bahan ajar. Tujuan penelitian selaras dengan persoalan tersebut, yakni mendeskripsikan kebutuhan, merancang desain, mengembangkan produk sesuai kebutuhan peserta didik, dan mengetahui kelayakannya.

Secara teoretis, penelitian diharapkan memperkaya kajian alih wahana sastra, pengembangan bahan ajar interaktif, pembelajaran sastra modern, serta penelitian lanjutan mengenai transformasi karya tradisional ke media digital. Secara praktis, produk diharapkan menjadi alternatif bagi guru, sumber belajar yang menarik bagi peserta didik, tambahan koleksi bahan ajar digital sekolah, dan contoh pengembangan bahan ajar berbasis budaya lokal.

Batasan penelitian mencakup alih wahana Legenda Curug Sanghiyang Taraje dari sastra lisan menjadi cerita naratif tertulis, pengembangan bahan ajar cerita berbasis media interaktif untuk pembelajaran sastra, serta kajian proses pengembangan dan kelayakan produk dalam membantu pemahaman peserta didik. Penelitian berangkat dari anggapan bahwa legenda

memiliki nilai edukatif dan kultural; transformasi media dapat meningkatkan daya tarik; dan penggunaan unsur audiovisual serta interaktivitas dapat mendukung minat, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman sastra.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Alih Wahana Sastra

   Alih wahana merupakan proses pengalihan karya dari satu medium ke medium lain dengan tetap menjaga substansi atau inti karya. Damono menjelaskan bahwa perubahan medium dapat berlangsung dari sastra ke film, cerita rakyat ke komik digital, legenda ke animasi, atau teks naratif ke aplikasi multimedia. Perubahan tersebut menuntut penyesuaian terhadap karakteristik wahana baru. Dalam prosesnya dapat terjadi pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi.

   Pengurangan dilakukan dengan menyederhanakan bagian cerita yang terlalu panjang, kompleks, atau kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penambahan dapat berupa ilustrasi, audio narasi, animasi, video, dan kuis. Perubahan variasi mencakup penyesuaian bahasa, alur penyajian, serta tampilan agar mudah dipahami pengguna. Prinsip utamanya ialah menjaga esensi cerita, nilai moral, dan nilai estetikanya. Dalam penelitian ini, alih wahana menjadi jembatan antara dokumentasi sastra lisan dan pengembangan bahan ajar digital.

2. Legenda dan Legenda Lokal

   Legenda merupakan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun dan oleh masyarakat pendukungnya dianggap pernah terjadi. Cerita umumnya berkaitan dengan tokoh manusia, tempat tertentu, atau peristiwa masa lampau. Selain menjadi hiburan, legenda menyimpan nilai budaya, moral, sejarah, dan pendidikan. Legenda lokal mencerminkan kearifan masyarakat, hubungan manusia dengan lingkungan, serta pandangan hidup yang diwariskan antargenerasi.

   Dalam pembelajaran, legenda lokal dapat digunakan untuk mengembangkan apresiasi, interpretasi, dan analisis peserta didik terhadap karya sastra. Kedekatan cerita dengan lingkungan budaya dapat membantu peserta didik memahami latar, isi, dan amanat. Legenda Curug Sanghiyang Taraje dipandang memiliki potensi sebagai bahan ajar karena mengandung struktur naratif dan nilai spiritual, historis, serta budaya. Pengintegrasian cerita lokal juga sejalan dengan pembelajaran kontekstual dan

pengajaran responsif budaya, yang menempatkan latar budaya peserta didik sebagai sumber pemaknaan.

3. Media Interaktif

   Media interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur teks, visual, audio, animasi, video, serta respons atau aktivitas pengguna. Dalam pembelajaran sastra, media ini dapat menyajikan cerita secara lebih dinamis dan membantu peserta didik mengenali alur, tokoh, latar, konflik, serta pesan moral. Teknologi digital juga memungkinkan cerita didokumentasikan dan disebarluaskan kepada generasi muda.

   Media interaktif dalam penelitian ini berfungsi sebagai wahana baru bagi legenda. Penyajian multimedia dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik, memperjelas konteks cerita, memfasilitasi interaksi, dan mendukung kegiatan evaluasi. Penggunaan media tetap perlu memperhatikan kesesuaian isi, bahasa, tampilan, navigasi, kualitas audio, dan tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran Sastra

   Pembelajaran sastra diarahkan pada kemampuan memahami, menikmati, menghayati, menghargai, menafsirkan, dan mengekspresikan karya sastra. Kegiatan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peserta didik tidak hanya mengetahui unsur karya, tetapi juga mengembangkan kepekaan rasa, imajinasi, kreativitas, serta kemampuan menghubungkan makna cerita dengan realitas kehidupan.

   Pembelajaran sastra perlu dikemas secara menarik dan kontekstual agar peserta didik aktif serta termotivasi. Pemanfaatan legenda lokal dalam media interaktif mengintegrasikan kompetensi literasi sastra dengan literasi budaya dan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran dapat sekaligus menjadi ruang apresiasi karya, penguatan karakter, dan pelestarian budaya daerah.

5. Sastra Lisan dan Pelestarian Budaya

   Sastra lisan hidup dalam masyarakat dan diwariskan melalui tuturan. Karena bergantung pada praktik pewarisan antargenerasi, dokumentasi dan pengalihwahanaan dapat membantu menjaga keberlanjutan cerita. Perubahan ke bentuk tertulis dan digital perlu dilakukan secara bertanggung jawab agar unsur penting cerita dan konteks budaya tidak terhapus. Penelitian ini memandang pendidikan sebagai salah satu jalur pelestarian, sebab cerita lokal dapat diperkenalkan kembali melalui kegiatan belajar yang dekat dengan pengalaman peserta didik.

6. Strategi Pemanfaatan dalam Pembelajaran

   Legenda dapat dimanfaatkan melalui kegiatan membaca atau menyimak cerita, mengenali unsur intrinsik, mendiskusikan nilai dan amanat, menjawab kuis, serta melakukan refleksi. Guru dapat menghubungkan latar cerita dengan lingkungan dan pengetahuan budaya setempat. Media interaktif berperan sebagai pendukung, bukan pengganti peran guru dalam memandu interpretasi dan dialog kelas.

7. Penelitian Relevan dan Kerangka Berpikir

   Kajian alih wahana, media digital, pembelajaran sastra, dan pelestarian budaya menjadi landasan konseptual penelitian. Kerangka berpikirnya berawal dari kebutuhan bahan ajar sastra yang menarik dan kontekstual, serta potensi legenda lokal sebagai sumber belajar. Legenda didokumentasikan dan dialihkan menjadi cerita tertulis, kemudian dirancang dan dikembangkan ke media interaktif melalui ADDIE. Validasi ahli, implementasi, respons guru-peserta didik, dan evaluasi digunakan untuk menilai serta menyempurnakan produk. Hasil yang diharapkan ialah bahan ajar yang layak sekaligus mendukung apresiasi sastra dan pelestarian budaya lokal.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan dan menilai kelayakan suatu produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis sekaligus memungkinkan perbaikan produk berdasarkan hasil evaluasi.

Sumber data meliputi ahli sastra, ahli media, guru Bahasa Indonesia, peserta didik kelas VII, hasil observasi pembelajaran, wawancara, angket, dokumentasi, serta informasi mengenai Legenda Curug Sanghiyang Taraje. Implementasi dilakukan di SMP Negeri 1 Pamulihan, SMP IT Al Fawaz, dan SMP Tunas Nusantara pada tahun akademik 2025/2026. Guru mata pelajaran dan peserta didik berperan sebagai pengguna yang memberikan respons terhadap produk.

Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi untuk mencermati pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik; wawancara untuk memperoleh informasi kebutuhan dan cerita legenda; angket untuk memperoleh penilaian ahli, guru, dan peserta didik; serta studi dokumentasi untuk mendukung data proses dan produk. Instrumen mencakup pedoman wawancara, lembar observasi, angket/kuesioner, dan perangkat validasi.

Tahap Analysis dilakukan melalui kajian literatur, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi, serta wawancara tentang Curug Sanghiyang Taraje. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan bahan ajar, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran kelas VII, dan sumber cerita lokal.

Tahap Design menghasilkan rancangan produk, tujuan pembelajaran, struktur materi, storyboard, manual book, rancangan tampilan, serta pemilihan unsur multimedia. Perancangan memperhatikan karakteristik peserta didik, alur navigasi, keterpaduan isi dan media, serta aktivitas evaluasi.

Tahap Development merealisasikan rancangan menjadi bahan ajar cerita interaktif. Produk kemudian divalidasi oleh ahli sastra dan ahli media. Penilaian mencakup kesesuaian kesastraan, kebahasaan, penyajian, tampilan, dan interaktivitas. Hasil validasi dianalisis menggunakan Matriks Gregory untuk memperoleh koefisien validitas isi. Saran validator digunakan sebagai dasar revisi, termasuk penyempurnaan teknis, audio, dialog, dan aktivitas interaktif.

Tahap Implementation merupakan uji penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di tiga sekolah. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, keterlibatan peserta didik, pemanfaatan media, perhatian, partisipasi, dan respons selama pembelajaran. Tahap Evaluation mengolah respons peserta didik dan guru serta masukan dari pelaksanaan. Data angket dihitung dalam bentuk persentase dan ditafsirkan berdasarkan kategori kelayakan yang digunakan dalam tesis. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan saran dirangkum untuk menjelaskan kelebihan dan bagian yang perlu diperbaiki.

Prosedur penelitian bergerak secara berurutan dari persiapan, pengumpulan data, analisis legenda, alih wahana cerita, perancangan media, validasi produk, revisi, uji coba, hingga evaluasi dan penyempurnaan produk. Pendekatan ini memungkinkan produk dinilai bukan hanya dari rancangan, tetapi juga dari pengalaman penggunaan di kelas.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Tahap Analysis

Analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan ajar sastra yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Pembelajaran yang bertumpu pada buku teks belum sepenuhnya mendorong minat dan keterlibatan peserta didik. Guru dan peserta didik membutuhkan

penyajian yang lebih variatif, sedangkan legenda lokal dipandang dapat mendekatkan materi dengan lingkungan budaya. Analisis kurikulum dan materi digunakan untuk menyesuaikan produk dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Wawancara mengenai Curug Sanghiyang Taraje menjadi dasar dokumentasi dan pengolahan cerita. Cerita dipertimbangkan sebagai sumber pembelajaran karena memiliki unsur naratif dan kandungan nilai budaya, moral, historis, serta spiritual. Hasil analisis mengarahkan pengembangan pada cerita yang mudah dipahami, memiliki penyajian visual-audio, dan menyediakan aktivitas yang mendorong keterlibatan.

2. Hasil Tahap Design

Rancangan produk meliputi tujuan pembelajaran, struktur materi, storyboard, manual book, tampilan media, ilustrasi, audio, video, animasi, dan evaluasi. Desain disusun untuk mengubah cerita menjadi pengalaman belajar yang terarah. Storyboard berfungsi memetakan urutan layar dan materi, sedangkan manual book membantu penggunaan produk. Unsur multimedia dipilih untuk memperjelas alur dan suasana cerita serta menjaga kesinambungan antara narasi dan aktivitas pembelajaran.

3. Hasil Tahap Development dan Validasi

Produk dikembangkan dari hasil rancangan dan selanjutnya dinilai oleh ahli sastra serta ahli media. Hasil validasi menggunakan Matriks Gregory memperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 yang termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian produk pada aspek yang dinilai, meliputi kesastraan, bahasa, penyajian, tampilan, dan interaktivitas.

Walaupun hasil validasi berada pada kategori sangat valid, validator tetap memberikan masukan untuk penyempurnaan teknis, penyajian audio, penambahan dialog, dan aktivitas interaktif. Revisi dilakukan agar produk tidak hanya memenuhi kelayakan isi, tetapi juga lebih mudah digunakan dan mendukung pengalaman belajar.

4. Hasil Tahap Implementation

Implementasi dilakukan di SMP Negeri 1 Pamulihan, SMP IT Al Fawaz, dan SMP Tunas Nusantara. Observasi di ketiga sekolah memperlihatkan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran dan membantu guru menyampaikan materi. Perpaduan teks, gambar, audio,

video, dan animasi membuat cerita lebih mudah divisualisasikan serta pembelajaran lebih komunikatif.

Peserta didik menunjukkan perhatian, keterlibatan, partisipasi aktif, dan antusiasme selama pembelajaran. Media juga memberi dukungan bagi guru untuk menyampaikan isi cerita dan nilai budaya lokal secara lebih sistematis. Temuan observasi sejalan dengan respons angket yang menunjukkan penerimaan positif terhadap media dan minat belajar.

5. Hasil Tahap Evaluation: Respons Peserta Didik

Penilaian peserta didik terhadap media interaktif memperoleh skor 1.713 atau 85,65%, dengan kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan tampilan media dinilai menarik, mudah digunakan, dan mendukung keterlibatan peserta didik.

Aspek keterpahaman materi memperoleh skor 1.679 atau 83,95%, kategori Sangat Baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa materi disajikan secara sistematis dan dapat dipahami oleh peserta didik kelas VII.

Aspek minat belajar memperoleh skor 1.971 atau 98,55%, kategori Sangat Baik. Persentase ini menunjukkan respons minat yang sangat positif terhadap penggunaan media. Penyajian cerita melalui teks, ilustrasi, audio, dan video dipandang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku teks semata.

6. Respons Guru dan Revisi Produk

Respons guru berada pada kategori Baik pada aspek kelayakan isi, tampilan media, bahasa, dan efektivitas pembelajaran. Guru menilai media dapat membantu penyampaian materi dan mendukung pembelajaran sastra. Masukan dari validator, guru, dan peserta didik menjadi dasar perbaikan isi cerita, tampilan, kualitas audio, narasi, interaktivitas, serta penambahan umpan balik dan aktivitas kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan sebagai bahan ajar sastra kelas VII SMP. Produk juga memiliki fungsi pelestarian budaya karena membawa legenda lokal ke dalam pengalaman belajar digital.

Pembahasan

Temuan tahap analisis menegaskan pentingnya bahan ajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menghubungkan materi dengan kehidupan dan budaya

peserta didik. Legenda Curug Sanghiyang Taraje menyediakan konteks lokal yang dapat digunakan untuk memahami unsur cerita sekaligus menelaah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kebutuhan terhadap media yang lebih menarik menjadi alasan pengembangan wahana interaktif.

Dari sudut pandang alih wahana, pengembangan produk merupakan proses adaptasi, bukan penyalinan mekanis. Cerita lisan ditransformasikan menjadi narasi tertulis dan disajikan melalui media digital. Penyederhanaan dan penyesuaian bahasa membantu keterpahaman, sementara ilustrasi, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif memperluas cara peserta didik berinteraksi dengan cerita. Namun, inti cerita, nilai moral, dan identitas budaya tetap menjadi prinsip yang dijaga.

Koefisien validitas isi 1,00 berdasarkan Matriks Gregory menunjukkan kesepakatan penilaian ahli pada aspek yang divalidasi dan mendukung status sangat valid. Validasi menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa inovasi teknologi tidak mengabaikan ketepatan isi sastra, kebahasaan, penyajian, dan fungsi pembelajaran. Masukan validator juga menunjukkan bahwa kelayakan produk perlu diikuti penyempurnaan teknis dan pedagogis.

Hasil implementasi di tiga sekolah memberikan gambaran bahwa media dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang nyata. Observasi mengenai perhatian, partisipasi, dan antusiasme menunjukkan bahwa media mendukung keterlibatan kelas. Respons peserta didik yang sangat baik pada penilaian media, keterpahaman, dan minat belajar memperkuat temuan tersebut. Persentase minat belajar 98,55% merupakan respons angket yang sangat positif; hasil ini dibaca sebagai penerimaan dan minat yang dilaporkan, bukan sebagai pengukuran eksperimental yang berdiri sendiri terhadap peningkatan hasil belajar.

Respons guru pada kategori Baik memperlihatkan kegunaan produk dalam membantu penyampaian materi. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang membimbing pemahaman, diskusi, dan refleksi nilai cerita. Media interaktif menjadi sarana pendukung yang dapat dikombinasikan dengan aktivitas membaca, menyimak, tanya jawab, analisis unsur cerita, dan kerja kolaboratif.

Secara pedagogis, hasil penelitian memperlihatkan pertautan tiga tujuan: pembelajaran sastra, pemanfaatan teknologi, dan pelestarian budaya. Peserta didik memperoleh akses terhadap cerita lokal dalam bentuk yang sesuai dengan lingkungan digital, sementara sekolah mendapatkan alternatif bahan ajar. Pemanfaatan legenda juga dapat menumbuhkan literasi budaya dan kesadaran bahwa warisan lisan merupakan bagian dari identitas masyarakat.

Keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam membaca hasil ialah bahwa kesimpulan kelayakan terutama ditopang oleh validasi ahli, observasi implementasi, serta respons guru dan peserta didik sebagaimana dilaporkan dalam tesis. Oleh karena itu, temuan ini paling tepat dimaknai sebagai dukungan terhadap kelayakan dan penerimaan produk pada konteks uji coba, bukan sebagai klaim kuantitatif kausal yang melampaui rancangan penelitian.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tahapan ADDIE, penelitian menghasilkan bahan ajar cerita berbasis media interaktif dari alih wahana Legenda Curug Sanghiyang Taraje yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP.

Pertama, tahap analisis menemukan kebutuhan terhadap bahan ajar sastra yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis budaya lokal. Legenda Curug Sanghiyang Taraje memiliki nilai historis, budaya, moral, dan kearifan lokal yang relevan sebagai sumber belajar.

Kedua, tahap desain menghasilkan tujuan pembelajaran, storyboard, manual book, struktur materi, tampilan media, serta pemilihan ilustrasi, audio, video, animasi, dan evaluasi. Rancangan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan capaian pembelajaran.

Ketiga, tahap pengembangan menghasilkan produk yang divalidasi ahli sastra dan ahli media. Koefisien validitas isi Matriks Gregory sebesar 1,00 berada pada kategori sangat valid. Penyempurnaan tetap dilakukan berdasarkan saran validator, terutama pada aspek teknis, audio, dialog, dan aktivitas interaktif.

Keempat, implementasi di SMP Negeri 1 Pamulihan, SMP IT Al Fawaz, dan SMP Tunas Nusantara menunjukkan bahwa media mendukung perhatian, keterlibatan, partisipasi, dan antusiasme peserta didik serta membantu guru menyampaikan materi secara komunikatif.

Kelima, evaluasi menunjukkan respons peserta didik terhadap media sebesar 85,65%, keterpahaman materi 83,95%, dan minat belajar 98,55%, seluruhnya berkategori Sangat Baik. Respons guru berkategori Baik pada kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan efektivitas pembelajaran. Revisi dilakukan pada isi cerita, tampilan, audio, narasi, interaktivitas, umpan balik, dan aktivitas kolaboratif.

Saran bagi guru: gunakan media sebagai alternatif bahan ajar cerita rakyat dan kembangkan bahan ajar serupa dengan mengangkat budaya lokal daerah masing-masing. Bagi peserta didik: manfaatkan media untuk belajar mandiri, meningkatkan minat membaca, kreativitas, apresiasi sastra, dan kepedulian terhadap budaya. Bagi sekolah: dukung sarana

komputer, LCD proyektor, jaringan internet, serta pengembangan inovasi pembelajaran digital. Bagi peneliti selanjutnya: perluas kajian pada cerita lokal lain, konteks sekolah yang lebih beragam, dan pengujian lanjutan terhadap dampak pembelajaran. Bagi pengembang media: perhatikan ketepatan isi, aksesibilitas, navigasi, kualitas audio, umpan balik, dan aktivitas kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. (2017). Rujukan tentang media pembelajaran audio-visual.

Branch. (2009). Rujukan model pengembangan ADDIE.

Damono. (2012, 2023). Rujukan tentang alih wahana sastra.

Danandjaja. Rujukan tentang folklor dan legenda.

Ki Hajar Dewantara. (1957). Rujukan pendidikan dan kebudayaan.

Koentjaraningrat. (2004). Rujukan pelestarian budaya.

Munir. (2010). Rujukan pembelajaran berbasis teknologi.

Nurgiyantoro, Burhan. Rujukan pembelajaran dan apresiasi sastra.

Tarigan, Henry Guntur. Rujukan pembelajaran sastra.

Catatan: entri di atas merupakan daftar rujukan terpilih yang disebut dalam naskah tesis. Detail bibliografis lengkap (judul, penerbit, volume, halaman, dan DOI bila ada) perlu disalin dari daftar pustaka asli tesis sebelum digunakan sebagai daftar pustaka akademik final.