

**CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA PEDAGOGIS DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: TINJAUAN *SYSTEMATIC
LITERATURE REVIEW*****Meitria Iintamara^{1*}, Damanhuri², Ayu Reza Ningrum³**Universitas Islam Raden Intan Lampung, Indonesia^{1,2,3}e-mail: ¹ meitriaiintamara@gmail.com

Diterima: 1/3/2026; Direvisi: 20/3/2026; Diterbitkan: 28/3/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis tren, fokus pedagogis, bentuk media, dan dampak pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar periode 2019–2025. Penelitian menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020. Pencarian literatur dilakukan melalui *Publish or Perish* pada basis data *Scopus* dan *Google Scholar*, kemudian diseleksi menggunakan *Covidence* sesuai tahapan *identification*, *screening*, *eligibility*, dan *included*. Dari 113 artikel awal, sebanyak 11 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis melalui analisis tematik serta pemetaan bibliometrik menggunakan *VOSviewer*. Hasil menunjukkan peningkatan publikasi sejak 2023 dengan dominasi fokus literasi membaca dan literasi budaya. Media pembelajaran berkembang dari teks konvensional menuju media visual-interaktif, teknologi imersif (*Mixed Reality*), hingga *AI-assisted learning*. Secara empiris, media interaktif dan teknologi terstruktur menunjukkan efektivitas tinggi, sedangkan AI generatif belum menunjukkan signifikansi statistik yang konsisten. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas cerita rakyat lebih ditentukan oleh kualitas desain instruksional dibanding kompleksitas teknologi, serta memberikan kontribusi konseptual dalam memetakan transformasi cerita rakyat dari bahan ajar naratif menjadi media pedagogis adaptif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Cerita rakyat; media pedagogis; pembelajaran Bahasa Indonesia; sekolah dasar; *systematic literature review*

ABSTRACT

This study aims to synthesize trends, pedagogical focus, media forms, and the impact of the use of folklore as a pedagogical medium in Indonesian language learning in elementary schools for the 2019–2025 period. The study used a *Systematic Literature Review* (SLR) approach with PRISMA 2020 guidelines. Literature searches were conducted through *Publish or Perish* on the *Scopus* and *Google Scholar* databases, then selected using *Covidence* according to the stages of *identification*, *screening*, *eligibility*, and *inclusion*. Of the 113 initial articles, 11 articles met the inclusion criteria and were analyzed through thematic analysis and bibliometric mapping using *VOSviewer*. The results show an increase in publications since 2023 with a dominant focus on reading literacy and cultural literacy. Learning media has evolved from conventional text to visual-interactive media, immersive technology (*Mixed Reality*), and *AI-assisted learning*. Empirically, interactive media and structured technology have shown high effectiveness, while generative AI has not shown consistent statistical significance. This finding confirms that the effectiveness of folktales is more determined by the quality of instructional design than by the complexity of the technology, and provides a conceptual contribution in

mapping the transformation of folktales from narrative teaching materials to adaptive pedagogical media in Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *Folklore; pedagogical media; Indonesian language learning; elementary school; systematic literature review*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai fondasi literasi serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Antoro, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Mihret & Joshi, (2025) dan Sumipo et al., (2025) menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya membaca dan menulis, memiliki hubungan erat dengan keberhasilan belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh penyajian materi yang kontekstual, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Salah satu materi yang dinilai relevan dan kontekstual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang berkembang secara turun-temurun dan mengandung nilai moral, sosial, serta kebahasaan yang selaras dengan tujuan pendidikan dasar (Maulani et al., 2025; Thu et al., 2025). Sejumlah penelitian melaporkan bahwa cerita rakyat memiliki struktur naratif yang relatif sederhana, alur yang mudah dipahami, serta pesan moral yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan afektif siswa sekolah dasar (Anvarxojayevna, 2025; Vavalin et al., 2025). Dengan karakteristik tersebut, cerita rakyat berpotensi dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa sekaligus menanamkan nilai budaya dan karakter secara kontekstual.

Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dan berbasis budaya yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman sosial dan budaya peserta didik. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dipahami sebagai proses konstruksi makna yang melibatkan latar pengalaman dan budaya siswa. Sejumlah studi empiris melaporkan bahwa penggunaan teks budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berkorelasi dengan peningkatan pemahaman membaca, minat belajar, serta keterlibatan siswa (Eliyanti et al., 2024; Intang et al., 2023; Kartina et al., 2021). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa cerita rakyat memiliki relevansi pedagogis yang kuat untuk diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teori pembelajaran dan praktik pedagogi, posisi cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami pergeseran, dari sekadar sumber bacaan menjadi media pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penelitian Dewi et al., (2025) dan Drani et al., (2021) menunjukkan bahwa cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran, baik cetak maupun digital, cenderung lebih efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan penyajian teks secara konvensional. Pergeseran konseptual tersebut juga diikuti oleh perubahan praktik pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif. Cerita rakyat yang sebelumnya disampaikan melalui kegiatan bercerita lisan atau membaca teks mulai diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan kegiatan literasi kreatif. Studi empiris menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis cerita rakyat berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi belajar serta keterampilan komunikasi lisan siswa sekolah dasar (Daeli et al., 2025; Nair & Yunus, 2021).

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong transformasi penyajian cerita rakyat ke dalam berbagai bentuk media pedagogis berbasis teknologi, seperti multimedia digital, *digital storytelling*, video animasi, serta teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Berbagai penelitian kuantitatif dan eksperimen semu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis cerita rakyat berkaitan dengan tingkat motivasi dan keterlibatan belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan media teks cetak, meskipun efektivitasnya bergantung pada desain instruksional dan konteks penerapannya (Rustam et al., 2025; Sukazi et al., 2025).

Pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dilaporkan memiliki implikasi terhadap berbagai aspek hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian mencatat adanya kecenderungan peningkatan literasi membaca, minat baca, serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media cerita rakyat (Lestari & Tabroni, 2025; Susanti et al., 2025). Selain aspek kognitif, cerita rakyat yang mengandung nilai budaya dan moral juga dikaitkan dengan penguatan literasi budaya serta pembentukan sikap positif, seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar (Halimatussakdiah et al., 2024). Namun demikian, besarnya dampak pemanfaatan cerita rakyat tersebut bervariasi antar studi dan dipengaruhi oleh bentuk media, strategi pembelajaran, serta konteks implementasinya.

Meskipun demikian, penelitian Ferando et al., (2025) dan Supriyati & Muhyidin, (2025) mengenai pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menunjukkan keragaman fokus, pendekatan metodologis, serta variasi bentuk media pedagogis yang digunakan. Sebagian penelitian menitikberatkan pada pengukuran dampak terhadap aspek hasil belajar tertentu, seperti literasi membaca atau literasi budaya, sementara penelitian lainnya berorientasi pada pengembangan produk media. Hingga saat ini, belum ditemukan kajian sistematis yang secara khusus mensintesis dan memetakan secara terpadu tren publikasi, fokus pedagogis, bentuk media, desain penelitian, serta dampak empiris pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Akibatnya, temuan penelitian masih bersifat parsial, tersebar, dan sulit dibandingkan secara konseptual maupun metodologis. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menyajikan sintesis yang komprehensif dan terstruktur terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini dirumuskan untuk menjawab pertanyaan:

- RQ1: bagaimana tren penelitian terkait pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ?
- RQ2: Apa saja fokus pedagogis pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD?
- RQ3: bagaimana bentuk media pedagogis yang digunakan dalam menyajikan cerita rakyat ?
- RQ4: bagaimana dampak pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar ?

METODE PENELITIAN

Research Design

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji dan mensintesis temuan empiris terkait cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penelaahan hasil-hasil penelitian secara sistematis dan kritis guna memetakan tren kajian, fokus pedagogis, bentuk pemanfaatan media, serta dampak pembelajaran yang

dilaporkan dalam studi sebelumnya. Pelaksanaan penelitian mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020 untuk menjamin proses identifikasi, penyaringan, dan pemilihan artikel dilakukan secara sistematis dan transparan (Shabira et al., 2024; Solimun et al., 2020; Ulum et al., 2025).

Pencarian literatur dilakukan menggunakan *Publish or Perish* (PoP) sebagai alat bantu pencarian artikel dari basis data ilmiah yang terindeks Scopus dan *google scholar* yang relevan dengan rentang publikasi 2019–2025, sehingga diperoleh 113 artikel pada tahap identifikasi awal. Covidence yang mengintegrasikan alur Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan (Adima et al., 2025; Maulana et al., 2025). Setelah proses penyaringan dan penilaian kelayakan, artikel yang memenuhi kriteria inklusi diperiksa kembali secara detail menggunakan *Mendeley* untuk memastikan kelengkapan metadata dan konsistensi bibliografis. Data referensi kemudian diekspor dalam format RIS untuk dianalisis menggunakan *VOSviewer* guna memetakan jejaring kata kunci (*co-occurrence*) dan kolaborasi penulis (*co-authorship*). Selain itu, artikel yang lolos seleksi diekstraksi lebih lanjut menggunakan *Microsoft Excel* untuk mengelompokkan temuan berdasarkan fokus pedagogis, bentuk media, desain penelitian, serta dampak terhadap hasil belajar siswa.

Strategi Pencarian pada Basis Data

Untuk memastikan pencarian literatur berjalan sistematis dan terarah, penelitian ini menggunakan strategi pencarian data yang disesuaikan dengan tujuan kajian (Shabira et al., 2024).

Table 1. Database Search Strategy

Filter	description
Year	2019-2025
Subject area	Education
Search string	<i>“folklore-based learning” OR “folklore” AND “Elementary school” AND “Indonesian language learning”</i>
Source string	Journal
language	English
Document type	Journal
Rank type	Indexed by Sinta 1-4, dan Scopus

Berdasarkan strategi pencarian yang dilakukan pada 1 Januari 2026, diperoleh 113 artikel dari jurnal terindeks Scopus dan *google scholar* dengan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* (PoP) sebagai alat penelusuran. Artikel-artikel tersebut selanjutnya diseleksi menggunakan pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) dengan bantuan Covidence, melalui tahapan penghapusan duplikasi, penyaringan judul dan abstrak, serta penelaahan kata kunci hingga diperoleh studi yang relevan dengan tujuan penelitian (Page et al., 2021; Pielken et al., 2021; Solimun et al., 2020).

Inclusion and exclusion criteria

Untuk memastikan bahwa artikel yang dipilih benar-benar relevan dengan fokus penelitian, proses seleksi dilakukan dengan menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas (Dissanayake et al., 2022).

Table 2. Inclusion and exclusion criteria

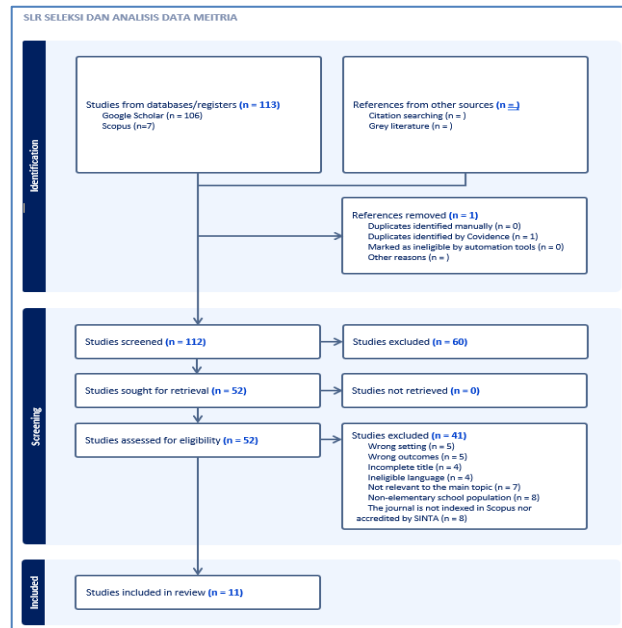
kriteria	Inklusi	Eksklusi
----------	---------	----------



Judul dan isi artikel	Berkaitain dengan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar	Memiliki judul yang tidak relevan
Tahun penerbitan	2019-2025	Selain 2019-2025
Jenis publikasi	Hanya artikel jurnal	Review, editorial, dan studi non-empiris
Bahasa	Inggris	Journal
Bidang studi artikel	Bahasa Indonesia	lainnya
Partisipan	Siswa dan guru	Lainnya
Aksesibilitas	Hanya artikel lengkap atau akses terbuka	Artikel yang memerlukan pembayaran
Indeks jurnal	Hanya artikel yang terindeks Scopus dan SINTA (1-4)	Lainnya

Proses Seleksi dan Analisis Data

Artikel-artikel yang diperoleh selanjutnya diseleksi berdasarkan pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020 dengan bantuan perangkat lunak *Covidence* (Wulandari et al., 2022). Proses seleksi meliputi tahapan *identification*, *screening*, *eligibility*, dan *included* sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1. Pada tahap identifikasi, diperoleh 106 artikel dari Google Scholar dan 7 dari Scopus. Kemudian ditemukan 1 duplikat melalui Covidence sehingga tersisa 112 artikel untuk tahap penyaringan. Pada tahap screening berdasarkan judul dan abstrak, 60 artikel dieliminasi karena tidak sesuai fokus kajian, sehingga 52 artikel dilanjutkan ke tahap penelusuran teks lengkap dan seluruhnya berhasil diakses. Pada tahap penilaian kelayakan (*eligibility*), sebanyak 41 artikel dikeluarkan dengan alasan setting tidak sesuai (5), luaran tidak relevan (5), teks tidak lengkap (4), bahasa tidak memenuhi kriteria (4), tidak relevan dengan topik utama (7), populasi bukan siswa sekolah dasar (8), serta jurnal tidak terindeks Scopus atau tidak terakreditasi SINTA (8). Setelah melalui proses seleksi yang sistematis dan ketat tersebut, diperoleh 11 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut, yang menunjukkan bahwa meskipun publikasi terkait cerita rakyat cukup banyak, hanya sebagian kecil yang memenuhi standar relevansi, kualitas metodologis, dan kesesuaian konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. dalam kajian sistematis.



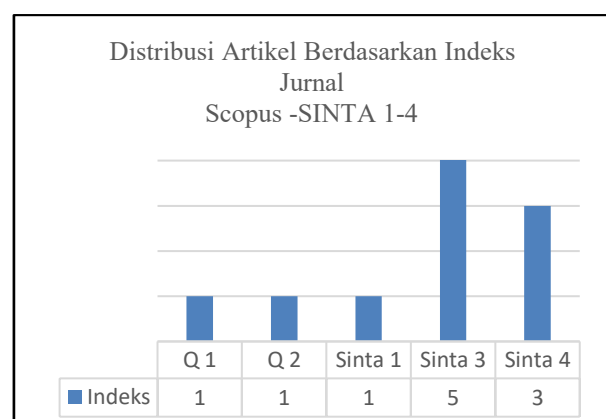
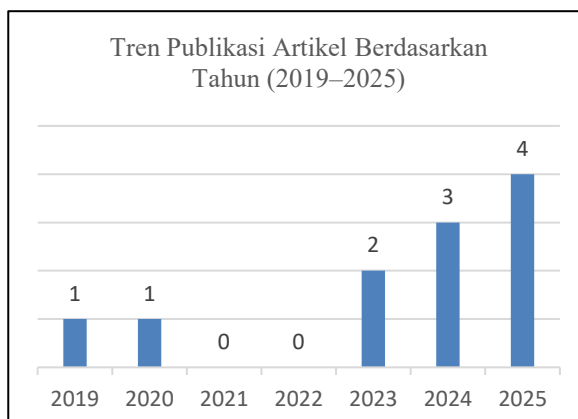
Gambar 1. Diagram PRISMA 2020

Analisis data dilakukan melalui analisis kualitatif tematik dengan bantuan *Microsoft Excel* untuk mengelompokkan dan mensintesis temuan penelitian berdasarkan tema-tema utama, seperti tren penelitian, fokus pedagogis, bentuk media pembelajaran, dan dampak terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer dilakukan untuk memvisualisasikan keterkaitan kata kunci (*co-occurrence*) dan kolaborasi penulis (*co-authorship*) (Defriyadi et al., 2025), sehingga perkembangan, kecenderungan, serta kontribusi penelitian terkait pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat digambarkan secara sistematis dan komprehensif.

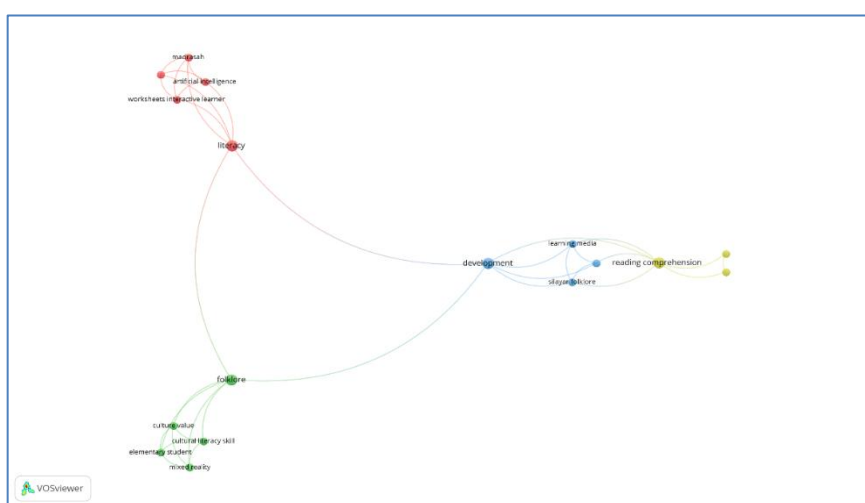
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tren Publikasi dan Distribusi Penelitian

Bagian ini menyajikan analisis tren penelitian mengenai pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berdasarkan tahun publikasi dan indeks jurnal. Analisis ini bertujuan untuk memetakan perkembangan kajian serta tingkat perhatian akademik terhadap topik tersebut.



ke dalam beberapa klaster kolaborasi kecil dengan keterhubungan antarklaster yang terbatas. Peta jejaring menunjukkan bahwa penelitian mengenai pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih membentuk klaster-klaster yang relatif terpisah, di mana setiap klaster umumnya merepresentasikan kolaborasi penulis dalam satu studi atau satu kelompok riset yang sama, tanpa adanya penulis yang berperan sebagai penghubung lintas klaster. Pola ini mengindikasikan bahwa kolaborasi penelitian pada bidang ini masih bersifat terpisah dan cenderung lokal, serta belum berkembang menjadi jejaring riset yang luas dan terintegrasi. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kolaborasi akademik yang lebih sistematis dan lintas lembaga agar pengembangan kajian ini dapat berlangsung lebih komprehensif, berkelanjutan, dan memiliki kontribusi ilmiah yang lebih luas.



Gambar 4. visualisasi jejaring kata kunci (co-occurrence)

Berdasarkan gambar 4 visualisasi pemetaan kata kunci menunjukkan struktur jejaring tematik yang relatif terfokus dengan beberapa klaster utama yang saling terhubung melalui simpul sentral. Secara keseluruhan, teridentifikasi 40 kata kunci dari 11 artikel, namun hanya 17 kata kunci yang memiliki keterhubungan (*co-occurrence*) dan membentuk jejaring tematik yang signifikan, sehingga dianalisis lebih lanjut sebagai representasi fokus dan arah utama penelitian. Kata kunci *development* tampak sebagai simpul penghubung utama yang mengaitkan klaster pengembangan media dengan literasi membaca dan literasi budaya, sementara *folklore* berperan sebagai konsep tematik inti dalam klaster literasi budaya. Klaster pertama menonjol pada tema *reading comprehension*, *learning media*, dan *Silayar folklore*, yang merepresentasikan orientasi penelitian berbasis pengembangan dan uji efektivitas media terhadap kemampuan membaca pemahaman. Klaster kedua berfokus pada *cultural value*, *cultural literacy skill*, *elementary student*, dan *mixed reality*, yang menunjukkan kecenderungan integrasi cerita rakyat dengan literasi budaya dan inovasi teknologi. Sementara itu, kemunculan kata kunci seperti *artificial intelligence*, *interactive worksheets*, dan *madrassah* masih berada di bagian luar jaringan dan belum terhubung kuat dengan tema utama, sehingga mengindikasikan adanya peluang pengembangan riset yang lebih integratif, khususnya pada pemanfaatan teknologi mutakhir dan perluasan konteks kelembagaan pendidikan.

Fokus pedagogis pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Tabel 3 menyajikan fokus pedagogis utama pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berdasarkan penelitian yang dianalisis.

Table 3. Fokus Pedagogis Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Pedagogis

Judul	Penulis	Fokus pedagogis
Analysis of Students' Literacy Skills in Identifying Intrinsic Elements of Moral Values in Folktales at Elementary Schools (Sari & Sapri, 2023)	Ersi Mutia Sari, Sapri	Literasi membaca dan pemahaman unsur intrinsik cerita rakyat
Cultural value literacy in Boyolali regional folklore as a medium for learning Indonesian in Elementary Schools (Hidayah et al., 2025)	Futuhul Hidayah, Retno Winarni, Joko Daryanto	Literasi membaca; literasi nilai budaya
Development of interactive learning media based on silayar folklore to improve reading comprehension of elementary school students (Batubara & Hasibuan, 2024)	Fikri Husin Batubara, Elpina Yanti Hasibuan	Literasi membaca berbasis media interaktif
Development of Interactive Worksheets with Artificial Intelligence for Students Based on Bojonegoro Local Wisdom Towards Literacy Skills of Madrasah Ibtidaiyah Students (Sutrisno et al., 2025)	Suttrisno, Nurul Mahruzah Yulia, Baffa Bashari Ibrahim	Literasi membaca; literasi budaya lokal berbasis A
Development Of Learning Media Based On Silayar Folk Stories To Improve Reading Comprehension (Ningsih & Rambe, 2024)	Yulli Mulia Ningsih, Riris Nurkholidah Rambe	Literasi membaca kontekstual berbasis budaya lokal
Indonesian Language Learning Storytelling Aspect Using Modeling Method through Special Module (Sopyanti & Ristiani, 2025)	Ari Windi Sopyanti, Iis Ristiani	Keterampilan berbicara (storytelling)
The Effect of Role-Playing Learning Model on the Speaking Skills of Grade V Elementary School Students (Malinda et al., 2024)	Maulidya Vini Malinda, Erdi Guna Utama, Sri Mulyani	Keterampilan berbicara melalui role-play cerita rakyat
The Effectiveness of STAD Model Assisted with Animation Film in the Learning of Writing Folklore of Grade IV Students (Hastuti et al., 2019)	Hastuti, Hari Bakti Mardikantoro & Wiwi Isnaeni	Literasi menulis cerita rakyat; literasi sastra
The Effects of Integrating Folklore and Mixed Reality toward Student's Cultural Literacy (Abidin et al., 2023)	Yunus Abidin, Tita Mulyati, Yeni Yuniarti, Trifalah Nurhuda	Literasi budaya berbasis teknologi MR

The Use of Prompt Engineering in ChatGPT to Improve the Ability to Write Ethnoliteracy-Based Fiction Stories in Elementary Schools: A Quasi-Experimental Study (Fauzi et al., 2025)	Muhammad Rizal Fauzi, Riga Zahara Nuraini, Siti Ruqoyyah, Agni Muftianti, Angesti Palupiningsih.	Literasi budaya dalam menulis naratif
Using Indonesia Folklore to Improve Good Attitudes in Elementary School Students (Taufina et al., 2020)	Taufina, izzati, muhammad ilham syarif	Literasi membaca berbasis budaya lokal; pendidikan karakter

Berdasarkan pemetaan pada Tabel 3, fokus pedagogis pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara konsisten didominasi oleh literasi membaca. Pola ini tampak pada penelitian yang menempatkan cerita rakyat sebagai sumber teks untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik, makna moral, dan struktur naratif, maupun sebagai basis pengembangan media inovatif seperti picture storybook interaktif dan LKPD berbasis AI terintegrasi kearifan lokal (Batubara & Hasibuan, 2024; Sutrisno et al., 2025). Sejumlah studi eksperimen dan R&D menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan membaca pemahaman melalui kenaikan skor rata-rata, ketuntasan klasikal tinggi, serta *N-Gain* kategori sedang hingga tinggi (0,7–0,89) (Ningsih & Rambe, 2024). Temuan ini mengindikasikan bahwa cerita rakyat lebih sering diposisikan sebagai instrumen penguatan kompetensi reseptif (*reading comprehension*) daripada sebagai medium utama pengembangan kompetensi produktif.

Di sisi lain, literasi budaya muncul sebagai fokus kuat yang memperkaya dimensi pedagogis cerita rakyat, terutama pada penelitian yang mengintegrasikan nilai lokal, kearifan daerah, serta teknologi seperti *Mixed Reality*. Studi kuasi-eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku budaya siswa ($p < 0,05$), sehingga mempertegas peran cerita rakyat dalam internalisasi nilai dan identitas budaya (Abidin et al., 2023). Namun demikian, literasi budaya umumnya hadir sebagai integrasi atau perluasan dari literasi membaca, bukan sebagai domain yang sepenuhnya berdiri sendiri. Fokus lain seperti keterampilan berbicara melalui *storytelling* dan *role-play* serta literasi sastra melalui pembelajaran menulis berbantuan film animasi atau pendekatan etnoliterasi masih relatif terbatas. Dengan demikian, sintesis ini menunjukkan bahwa pemanfaatan cerita rakyat di SD masih terpusat pada penguatan literasi membaca dan nilai budaya, sementara pengembangan keterampilan berbicara dan produksi teks kreatif berbasis *folklore* masih membuka ruang riset lanjutan.

Bentuk Media dan Inovasi Pembelajaran Cerita Rakyat

Tabel 4 menyajikan bentuk media dan inovasi pembelajaran cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian, sebagai dasar untuk mengidentifikasi kecenderungan inovasi pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tabel 4. Bentuk Media dan Inovasi Pembelajaran Cerita Rakyat

Judul	Tahun	Desain penelitian	Kategori media	Bentuk media spesifik	Orientasi Inovasi pembelajaran
-------	-------	-------------------	----------------	-----------------------	--------------------------------



Analysis of Students' Literacy Skills in Identifying Intrinsic Elements of Moral Values in Folktales at Elementary Schools	2023	Kuantitatif deskriptif	Teks konvensional	Teks cerita rakyat cetak	Penguatan literasi membaca dan analisis unsur intrinsik
Cultural value literacy in Boyolali regional folklore as a medium for learning Indonesian in Elementary Schools	2025	Kualitatif (Studi kasus)	Teks kontekstual	Buku cerita rakyat daerah	Integrasi literasi budaya dan nilai lokal
Development of interactive learning media based on silayar folklore to improve reading comprehension of elementary school students	2024	R&D (4D)	Visula-interaktif	Picture storybook berbasis cerita rakyat	Media membaca berbasis budaya lokal
Development of Interactive Worksheets with Artificial Intelligence for Students Based on Bojonegoro Local Wisdom Towards Literacy Skills of Madrasah Ibtidaiyah Students	2025	R&D (ADDIE)	AI-Assisted learning	LKPD berbasis AI terintegrasi kearifan lokal	Integrasi AI dan literasi budaya
Development Of Learning Media					



Based On Silayar Folk Stories To Improve Reading Comprehension.	2024	R&D (ADDIE)	Visual- interaktif	Buku cerita bergambar berbasis folklore	Literasi membaca berbasis media inovatif
Indonesian Language Learning Storytelling Aspect Using Modeling Method through Special Module	2025	Kuantitatif deskriptif	Modul pembelajaran	Modul khusus storytelling	Penguatan keterampilan berbicara berbasis modeling
The Effect of Role-Playing Learning Model on the Speaking Skills of Grade V Elementary School Students	2024	Eksperimenta l	Model pembelajaran aktif	Bermain peran berbasis cerita rakyat	Pembelajaran komunikatif berbasis folklore
The Effectiveness of STAD Model Assisted with Animation Film in the Learning of Writing Folklore of Grade IV Students	2019	Quasi- eksperimenta l	Audio- visual kooperatif	Film animasi cerita rakyat + model STAD	Integrasi animasi dalam pembelajaran kooperatif
The Effects of Integrating Folklore and Mixed Reality toward Student's Cultural Literacy	2023	Quasi- eksperimenta l	Teknologi imersif	Folklore berbasis mixed reality (MR)	Literasi budaya berbasis teknologi tinggi
The Use of Prompt					

Engineering in ChatGPT to Improve the Ability to Write Ethnoliteracy- Based Fiction Stories in Elementary Schools: A Quasi- Experimental Study	2025	Quasi- eksperimenta l	AI- generative learning	ChatGPT berbasis prompt engineering	Pembelajaran menulis berbasis AI dan etnoliterasi
Using Indonesia Folklore to Improve Good Attitudes in Elementary School Students	2020	R&D (R2D2)	Modul berbasis budaya	Modul literasi membaca berbasis folklore	Pendidikan berbasis budaya lokal

Berdasarkan Tabel 4, bentuk media pembelajaran cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pada periode 2019–2025 menunjukkan kecenderungan perkembangan bertahap dari media tekstual konvensional menuju media berbasis teknologi interaktif dan kecerdasan buatan. Pada tahap awal, cerita rakyat diposisikan sebagai teks cetak dan buku kontekstual berbasis budaya lokal dengan orientasi pada penguatan literasi membaca dan internalisasi nilai moral. Perkembangan selanjutnya ditandai dengan munculnya media visual-interaktif seperti picture storybook dan buku cerita bergambar berbasis folklore yang terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara signifikan. Inovasi kemudian meluas ke media audio-visual dan model pembelajaran aktif, seperti film animasi berbasis STAD dan role-playing, yang menguatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa. Pada fase mutakhir, penelitian mulai mengintegrasikan teknologi imersif (*Mixed Reality*) serta *AI-assisted* dan *AI-generative learning* (ChatGPT), yang menunjukkan upaya transformasi cerita rakyat menjadi media pedagogis adaptif dan kontekstual. Pola ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan cerita rakyat tidak lagi terbatas pada literasi dasar, tetapi berkembang menuju integrasi literasi budaya, keterampilan abad ke-21, dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dampak dan Efektivitas Cerita Rakyat terhadap Hasil Belajar Siswa

Tabel 5 menyajikan sintesis dampak dan efektivitas pemanfaatan cerita rakyat terhadap hasil belajar siswa berdasarkan temuan empiris dari penelitian terpilih.

Table 5. Dampak dan Efektivitas Cerita Rakyat terhadap Hasil Belajar Siswa

Judul	Bentuk media	Desain penelitian	Dampak dan Efektivitas Hasil Belajar
Analysis of Students' Literacy Skills in Identifying Intrinsic	Teks cerita rakyat cetak	Kuantitatif deskriptif	Peningkatan nilai 75 → 82 → 90; 15/18 siswa

Elements of Moral Values in Folktales at Elementary Schools			mencapai KKM; peningkatan kemampuan analisis unsur intrinsik dan nilai moral secara deskriptif.
Cultural value literacy in Boyolali regional folklore as a medium for learning Indonesian in Elementary Schools	Buku cerita rakyat daerah	Kualitatif (studi kasus)	Peningkatan literasi membaca, menulis, dan internalisasi nilai budaya; efektivitas berbasis observasi proses ($\geq 3,8-4,5$).
Development of interactive learning media based on silayar folklore to improve reading comprehension of elementary school students	Picture storybook berbasis cerita rakyat	R&D (model 4D)	N-Gain 0,89 (tinggi); skor 57,4 $\rightarrow$ 95,3; 89% siswa meningkat; sangat efektif secara empiris.
Development of Interactive Worksheets with Artificial Intelligence for Students Based on Bojonegoro Local Wisdom Towards Literacy Skills of Madrasah Ibtidaiyah Students	LKPD berbasis AI terintegrasi kearifan lokal	R&D (ADDIE)	N-Gain 0,89; peningkatan signifikan membaca pemahaman; pembelajaran lebih kontekstual; efektif secara empiris.
Development Of Learning Media Based On Silayar Folk Stories To Improve Reading Comprehension.	Buku cerita bergambar berbasis folklore	R&D (ADDIE)	N-Gain 0,7–0,8 (tinggi); ketuntasan klasikal 93–95%; peningkatan signifikan literasi; lebih efektif dibanding konvensional.
Indonesian Language Learning Storytelling Aspect Using Modeling Method through Special Module	Modul khusus storytelling	Kuantitatif deskriptif	Skor rata-rata 84,20 (kategori tinggi); peningkatan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri; tanpa desain eksperimen komparatif.
The Effect of Role-Playing Learning Model on the Speaking Skills of		Eksperimental	Skor 8,6 vs 6,8; $t = 8,53$ (signifikan); peningkatan

Grade V Elementary School Students	Bermain peran berbasis cerita rakyat		signifikan keterampilan berbicara.
The Effectiveness of STAD Model Assisted with Animation Film in the Learning of Writing Folklore of Grade IV Students	Film animasi cerita rakyat	Quasi-experimental	Sig. 0,00 < 0,05; N-Gain 0,37 (sedang) vs 0,26 (rendah); peningkatan signifikan menulis cerita rakyat.
The Effects of Integrating Folklore and Mixed Reality toward Student's Cultural Literacy	Folklore berbasis mixed reality (MR)	Quasi-experimental	Pretest 39,99 → 107,41; t = 46,497 (p < 0,05); peningkatan signifikan literasi budaya (kognitif, sikap, perilaku).
The Use of Prompt Engineering in ChatGPT to Improve the Ability to Write Ethnoliteracy-Based Fiction Stories in Elementary Schools: A Quasi-Experimental Study	ChatGPT berbasis prompt engineering	Quasi-experimental	Peningkatan deskriptif kualitas tulisan; N-Gain rendah (0,069); Sig. 0,593 (>0,05); tidak signifikan secara statistik.
Using Indonesia Folklore to Improve Good Attitudes in Elementary School Students	Modul literasi membaca berbasis folklore	R&D (R2D2)	Validitas sangat tinggi (91–98%); efektif secara pedagogis untuk karakter; belum diuji eksperimen hasil belajar.

Berdasarkan tabel 5 sintesis terhadap penelitian terpilih, pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar, khususnya pada aspek literasi membaca, literasi budaya, dan keterampilan berbahasa. Pada media tekstual konvensional, seperti teks cerita rakyat cetak dan buku berbasis budaya lokal, terjadi peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik dan nilai moral yang tercermin dari kenaikan skor rata-rata dan ketercapaian KKM. Efektivitas yang lebih kuat secara empiris ditemukan pada media visual-interaktif berbasis *folklore*, seperti *picture storybook* dan buku cerita bergambar, dengan nilai N-Gain tinggi (0,7–0,89) serta peningkatan signifikan skor *pretest–posttest* (Batubara & Hasibuan, 2024; Ningsih & Rambe, 2024). Model *role-playing* dan modul *storytelling* juga terbukti meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri siswa melalui desain pembelajaran aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita rakyat berfungsi efektif sebagai media pedagogis ketika diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual.

Pada inovasi berbasis teknologi, integrasi *Mixed Reality* dan *AI-assisted learning* menunjukkan efektivitas signifikan (Abidin et al., 2023; Sutrisno et al., 2025), terutama dalam penguatan literasi budaya dan literasi membaca dengan ketuntasan klasikal di atas 90% (Ningsih

& Rambe, 2024). Namun, penggunaan AI generatif berbasis *prompt engineering* belum menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik, meskipun terdapat peningkatan deskriptif kualitas tulisan. Pola ini mengindikasikan bahwa efektivitas cerita rakyat lebih ditentukan oleh kualitas desain instruksional dan implementasi pedagogis dibanding tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan. Secara keseluruhan, cerita rakyat terbukti efektif sebagai media pedagogis, terutama ketika dikemas dalam media interaktif dan teknologi yang terstruktur, meskipun masih diperlukan penelitian komparatif dan longitudinal untuk memperkuat generalisasi temuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 11 artikel terpilih periode 2019–2025, penelitian ini menunjukkan bahwa cerita rakyat memiliki posisi strategis sebagai media pedagogis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara tren, kajian ini mengalami peningkatan signifikan sejak 2023, meskipun publikasi masih didominasi jurnal nasional terakreditasi SINTA dan jejaring kolaborasi penulis masih terbentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang belum terintegrasi secara luas. Analisis bibliometrik memperlihatkan bahwa fokus penelitian terpusat pada pengembangan media (*development*), literasi membaca (*reading comprehension*), dan literasi budaya (*cultural literacy*), dengan kecenderungan integrasi budaya lokal dan inovasi teknologi dalam desain pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita rakyat tidak lagi diposisikan semata sebagai bahan bacaan, melainkan sebagai media pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Secara substantif, sintesis temuan empiris mengindikasikan bahwa pemanfaatan cerita rakyat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama pada literasi membaca dan literasi budaya. Media visual-interaktif, seperti *picture storybook* dan buku cerita bergambar berbasis folklore, serta pengembangan LKPD berbasis AI menunjukkan efektivitas tinggi dengan nilai N-Gain 0,7–0,89 dan ketuntasan klasikal di atas 90%. Integrasi teknologi imersif seperti *Mixed Reality* juga terbukti meningkatkan literasi budaya secara signifikan pada aspek kognitif, sikap, dan perilaku. Namun, tidak semua inovasi teknologi menunjukkan hasil optimal; penggunaan AI generatif berbasis *prompt engineering* belum menghasilkan perbedaan signifikan secara statistik. Dengan demikian, cerita rakyat berkembang dari media tekstual konvensional menuju media pedagogis interaktif dan adaptif, sekaligus memberikan arah pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang lebih sistematis, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan literasi serta nilai budaya. Selain itu, penelitian ini membuka ruang penguatan metodologis melalui desain komparatif dan longitudinal guna memperluas generalisasi serta kontribusi ilmiah di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., Yuniarti, Y., & Nurhuda, T. (2023). The effects of integrating folklore and mixed reality toward student's cultural literacy. *International Journal of Society, Culture & Language*, 11(1), 307–319. <https://doi.org/10.22034/ijssel.2023.1995761.2963>
- Adima, M. F., Baharudin, B., Syafe'i, I., Zulaikha, S., Susilawati, B., & Shabira, Q. (2025). Digital literacy trends in Islamic perspective in higher education: A bibliometric review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 1012–1026. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9847>

- Antoro, B. (2017). *Gerakan literasi sekolah dari pucuk hingga akar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://anyflip.com/qyutr/ljgz/basic>
- Anvarxojayevna, M. S. (2025). Psychological and pedagogical foundations for developing moral and ethical education in primary school students through fairy tales. *International Journal of Pedagogics*, 5(328), 328–330. <https://doi.org/10.37547/ijp/Volume05Issue05-85>
- Batubara, F. H., & Hasibuan, E. Y. (2024). Development of interactive learning media based on silayar folklore to improve reading comprehension of elementary school students. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 808–815. <https://doi.org/10.29210/1202424588>
- Daeli, T. A., Harefa, A. T., Maru'ao, N., & Harefa, T. (2025). Analyzing the students' speaking skills through telling folklore in the English classroom. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 151–170. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i1.1076>
- Defriyadi, D., Baharudin, B., Saputra, S. M. I., & Shabira, Q. (2025). Character education as a pillar of morality for generation Z: Bibliometric analysis (2019-2024). *Journal of Educational Sciences*, 9(3), 1467–1490. <https://doi.org/10.31258/jes.9.3.p.1467-1490>
- Dewi, K. A. T. S., Ardana, I. M., & Jampel, I. N. (2025). Transforming Balinese folk tales into e-books: Creative solutions to improve reading literacy and speaking skills. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 12(2), 358–369. <https://doi.org/10.33394/jp.v12i2.14389>
- Dissanayake, H., Iddagoda, A., & Popescu, C. (2022). Entrepreneurial education at universities: A bibliometric analysis. *Administrative Sciences*, 12(4), Artikel 185. <https://doi.org/10.3390/admsci12040185>
- Drani, A., Adisaputera, A., & Wuriyani, E. P. (2021). Effectiveness of using folklore text-based learning media literacy in class X students of MAN Tg. Pura. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 377–391. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1625>
- Eliyanti, N. K., Septiani, L. E., Juliatni, N. K. E., Suryani, K., Kadu, J. G., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2024). Local culture-based learning in improving Indonesian literacy and literature in elementary schools. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 12(4), 458–462. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i4.14812>
- Fauzi, M. R., Nuraini, R. Z., Ruqoyyah, S., Muftianti, A., & Palupiningsih, A. (2025). The use of prompt engineering in ChatGPT to improve the ability to write ethnoliteracy-based fiction stories in elementary schools: A quasi-experimental study. *International Journal of Language Education*, 9(4), 804–823. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i2.82102>
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Bolor, P. N. P. S. D. (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>
- Halimatussakdiah, H., Nurmayani, N., Wuriyani, E. P., Angin, L. M. P., Samosir, E. D., & Ansya, Y. A. (2024). *Literasi budaya dan nilai pendidikan karakter dalam sastra anak* (S. Ratno, Ed.). PT Pustaka Pramata Edukasia.

- Hastuti, H., Mardikantoro, H. B., & Isnaeni, W. (2019). The effectiveness of STAD model assisted with animation film in the learning of writing folklore of grade IV students. *Journal of Primary Education*, 8(3), 354–363. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i3.27930>
- Hidayah, F., Winarni, R., & Daryanto, J. (2025). Cultural value literacy in Boyolali regional folklore as a medium for learning Indonesian in elementary schools. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(1), 738–744. <https://jurnal.uns.ac.id/shes/article/view/82110>
- Intang, H., Sulfasyah, S., & Indawati, I. (2023). The effectiveness of local culture-based teaching materials for reading comprehension assisted by Adobe Flash CS6 for fifth grade students in elementary school. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i2.67613>
- Kartina, K., Akrom, A., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(2), 119–130. <https://journal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/5253>
- Lestari, P. D., & Tabroni, T. (2025). Strategi guru dalam meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 73 / IX Simpang Sungai Duren. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 251–257. <https://doi.org/10.56444/sadewa.v3i2.1820>
- Malinda, M. V., Utama, E. G., & Mulyani, S. (2024). The effect of role-playing learning model on the speaking skills of grade V elementary school students. *International Journal of Research in Education (IJRE)*, 4(1), 159–169. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1.15443>
- Maulana, A., Baharudin, B., Bahri, S., Octafiona, E., & Shabira, Q. (2025). Islam moderat dalam dinamika kehidupan masyarakat Indonesia: Analisis bibliometrik. *AL-WIJDÂN: Journal of Islamic Education Studies*, 10(3). <https://ejournal.uniramalang.ac.id/alwijdan/article/view/7400>
- Maulani, S., Ardiansyah, D., Farida, F., & Putri, P. (2025). Peran cerita rakyat dalam membentuk karakter anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 394–400. <https://ejournal.indo-math.com/index.php/imeij/article/view/498>
- Mihret, G., & Joshi, J. (2025). The relationship between students' reading skill and academic achievement: A comprehensive investigation. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 6(2), 2171–2181. <https://doi.org/10.55248/gengpi.6.0225.0913>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), Artikel 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Ningsih, Y. M., & Rambe, R. N. (2024). Development of learning media based on silayar folk stories to improve reading comprehension. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5), 2198–2207. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5.2110>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An

- updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, Artikel n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pielken, H. J., Urbanitz, D., Koch, P., & van de Loo, J. (2021). PRISMA-S: An extension to the PRISMA statement for reporting literature searches in systematic reviews. *Haematology and Blood Transfusion*, 30, 385–386. https://doi.org/10.1007/978-3-642-71213-5_65
- Rustam, R., Suryani, I., Priyanto, P., & Yuliatun, K. (2025). Digital Putri Tangguk as a medium to identify the building elements of short stories for middle school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 143–152. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.91517>
- Sari, E. M., & Sapri, S. (2023). Analysis of students' literacy skills in identifying intrinsic elements of moral values in folktales at elementary schools. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 7(2), 564–570. <https://doi.org/10.33751/jhss.v7i2.8673>
- Shabira, Q., Baharudin, B., & Yanti, Y. (2024). Mapping the literature of technological pedagogical and content knowledge (TPACK) in elementary education: A bibliometric review. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 631–643. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8731>
- Solimun, Armanu, & Fernandes, A. A. R. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif perspektif sistem: Mengungkap novelty dan memenuhi validasi penelitian*. Universitas Brawijaya Press.
- Sopyanti, A. W., & Ristiani, I. (2025). Indonesian language learning storytelling aspect using modeling method through special module. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 412–420. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v4i3.759>
- Sukazi, N. A. D., Nisa, K., & Angga, P. D. (2025). “Tegodek-Godek dait Tetuntel-Tuntel”: Development of digital books to strengthen character education for elementary school children. *Journal of General Education and Humanities*, 4(2), 549–560. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i2.449>
- Sumipo, J. P., Dejesica, M. T. M., Tomulin, A. J., & Lazaro, J. M. B. (2025). Reading literacy skills and academic performance of college students. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, 9(10), 5801–5810. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.910041>
- Supriyati, S., & Muhyidin, A. (2025). Literatur review penggunaan cerita rakyat pada keterampilan berbahasa di sekolah dasar. *JEE: Journal of Educational Experts*, 8(1), 24–34. <https://doi.org/10.30740/jee.v8i1.252>
- Susanti, L., Yumarni, A., Putri, D., & Astuti, J. (2025). Pengaruh media pop-up book terhadap kemampuan membaca cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II di UPT SDN Ujan Mas, Kecamatan Sungai Are: Studi kuasi-eksperimen. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(3), 1134–1145. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i3.1099>
- Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Ibrahim, B. B. (2025). Development of interactive worksheets with artificial intelligence for students based on Bojonegoro local wisdom towards literacy skills of madrasah ibtidaiyah students. *Journal of Elementary Educational Research*, 5(1), 110–134. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer/article/view/2115>



- Taufina, T., Izzati, I., & Syarif, M. I. (2020). Using Indonesia folklore to improve good attitudes in elementary school students. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(10), 574–591. https://www.ijicc.net/images/vol12/iss10/121041_Taufina_2020_E_R.pdf
- Thu, H. N. T., Phuong, N. T. T., Linh, L. T. D., Quyen, N. T., Duong, N. T. T., & Dien, N. N. (2025). Using folktales in moral education for primary school students. *International Journal of Education and Social Science Research*, 8(3), 47–55. <https://doi.org/10.37500/ijessr.2025.8305>
- Ulum, M. N., Sunarto, S., Baharudin, B., Hijriyah, U., Susanti, A., & Shabira, Q. (2025). Mapping of religious moderation literature in higher education: A bibliometric review. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 956–971. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6695>
- Vavalin, A., Wardana, F. A., & Khanza, R. P. (2025). Analisis struktur narasi dalam cerita rakyat nusantara: Studi pada cerita Malin Kundang. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 5(2), 7–11. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i2.1923>
- Wulandari, I., Heldayani, E., & Fakhruhin, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) berbasis media flashcard terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SDN 137 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 567–578. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6555>