



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## Pengembangan Cerita Rakyat Melayu dalam Bentuk *E-Book* sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital

Indriyana Uli<sup>1)</sup>, Sri Kusnita<sup>2)</sup>, Netti Yuniarti<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> IKIP PGRI Pontianak  
E-mail: srikusnita16@gmail.com

*Abstract. This research aims to develop reading materials in the form of e-books that can help in improving the digital literacy movement in universities. The e-book used for this research is a collection of Malay folklore in Mempawah Regency. This research is a type of development research known as Research and Development or R and D. This research uses a development model in the form of the Alensi and Trollip models. The population in this study was students of the Indonesian Language and Literature Education study program IKIP PGRI Pontianak. The sample in this study was 2nd semester students of the IKIP PGRI Pontianak Indonesian Education study program. Data analysis techniques in this study are in the form of validity and student response in an effort to increase digital literacy. This research produced Malay folklore in Mempawah regency in the form of an e-book as an effort to improve digital literacy in students of the Indonesian language and literature education study program. The development of Malay folklore in Mempawah Regency in the form of e-books as an effort to improve digital literacy in students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program IKIP PGRI Pontianak achieved very valid and very effective criteria as an effort to increase student digital literacy.*

*Keywords: Development; Folklore; E-book*

### I. PENDAHULUAN

Pengembangan bahan bacaan dalam bentuk *e-book* dapat membantu dalam meningkatkan gerakan literasi digital di perguruan tinggi. *E-book* atau buku digital digunakan untuk penelitian ini berupa kumpulan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah. Cerita rakyat dianggap dapat menumbuhkan kembali budaya literasi karena ceritanya ringan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Ramitha, Julianto, dan Fathurahmani (2015) mengungkapkan bahwa buku cerita rakyat dalam bentuk digital atau *e-book* diharapkan akan memudahkan masyarakat khususnya generasi muda untuk membaca cerita rakyat sebagai alternatif media hiburan, pengisi waktu luang, dan menambah pengetahuan tentang pendidikan moral untuk membentuk karakter yang positif serta sebagai salah satu upaya pelestarian cerita rakyat sebagai satu diantar cara agar masyarakat terutama mahasiswa PBSI IKIP PGRI Pontianak dapat melestarikan semua kebudayaan daerah.

Literasi merupakan sebuah kemampuan membaca dan menulis (Mardiyah, 2019). Aktivitas literasi mencakup kompetensi membaca juga menulis yang berkorelasi dengan bahasa, pengetahuan dan budaya (Rahayu, 2016: 181). Literasi menjadi satu diantara program utama pemerintah di tahun 2019 lalu. Kemampuan literasi dinilai dapat berperan penting untuk pertumbuhan intelektual maupun kompetensi dari setiap individu. Literasi merupakan suatu

keterampilan yang penting di dalam hidup seseorang. Dan sebagian besar dalam proses pendidikan yang berlangsung setiap harinya selalu bergantung akan kemampuan maupun kesadaran literasi.

Tingkat keberhasilan peserta didik yang baik di dunia ataupun dalam kehidupan bermasyarakatnya turut dipengaruhi oleh budaya literasi. Gerakan literasi sudah digalakan dari tahun 2015 sejalan dengan penerbitan Permendikbud Tahun 2015 Nomor 23 menyebutkan tentang penumbuhan perilaku budi pekerti merupakan suatu upaya dari kegiatan pembiasaan untuk membaca yang dilakukan oleh pelajar. Pembiasaan tersebut digerakan dengan cara membaca buku selain buku mata pelajaran selama 15 menit sebelum memulai pembelajaran. Ketika pembiasaan membaca akan terbentuk, dan kemudian dilanjutkan diarahkan pada tahapan pengembangan literasi dalam bentuk digital.

Literasi digital mencakup keterampilan berpikir kritis, belajar, komunikasi, inovasi, maupun keterampilan kolaborasi. Belshaw (dalam Selviana dan Cecep, 2018) menjabarkan bahwa komponen dasar dalam pengembangan literasi digital, yakni: pertama, pemahaman akan ragam konteks dari penggunaan dunia digital. Kedua, berupa daya pikir di dalam mengapresiasi sebuah konten. Ketiga, reka cipta dalam sesuatu kegiatan terbaru atau yang teraktual

maupun ahli. Keempat yakni komunikatif. Kelima memiliki tanggung jawab dan rasa percaya diri. Keenam kreatif. Ketujuh kritis dan kedelapan secara sosial harus mampu bertanggung jawab. Dengan adanya penelitian yang berkaitan dengan digital literasi diharapkan memiliki kemampuan kognitif dan komunikatif.

Gilster (Lankshear dan Knobel, 2008) mengungkapkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi melalui berbagai sumber digital. Bawden (2008) literasi digital mempunyai konsep yang terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu, latar belakang pengetahuan informasi, kemampuan dasar literasi, digital, sikap dan perspektif informasi, dan kompetensi utama literasi digital. Selain itu literasi digital juga dapat menjadi sarana pengembangan sebuah cerita yang berasal dari kebiasaan atau kebudayaan yang biasa di sebut dengan cerita rakyat.

Cerita rakyat menawarkan berbagai kisah yang di dalamnya terdapat ajaran nilai-nilai bagi masyarakatnya. Firdaus, ddk. (2013) menambahkan bahwa cerita rakyat dapat ditafsirkan sebagai pengungkapan ekspresi budaya suatu masyarakat melalui tuturan yang berkaitan dengan susunan nilai sosial dan aspek budaya masyarakat tersebut. Menurut Indriarti (2017) cerita rakyat mengandung nilai atau norma yang dapat membentuk karakter yang baik. Selanjutnya nilai tersebut dapat menjadi teladan dalam bersikap di masyarakat. Selanjutnya Kristanto (2014) menjelaskan bahwa lewat para tokoh dalam sebuah cerita rakyat, kita dapat melihat tutur kata, perilaku, maupun sikap tokoh-tokoh yang menggambarkan moral atau etika. Andari (2014) menjelaskan bahwa cerita rakyat bukanlah sekedar cerita, cerita rakyat penuh dengan ide dan gagasan yang berasal dari pengetahuan akan alam semesta, ajaran moral, asal-usul, keagamaan, filsafat, maupun unsur lainnya yang luhur. Yaacob dan Normaliza (2014) berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan buah fikiran manusia terdahulu melalui bahasa yang diucapkannya yang mengandung logika dan emosi di dalamnya. Menurut Endraswara (2013: 2) cerita rakyat adalah kebiasaan dan cerminan manusia secara kolektif. Djamaris (1990) dan Normaliza (2014) yang menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan salah satu bentuk dari sastra lisan yang di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur yang disebarkan secara lisan dan berkembang secara turun-temurun. Danandjaja (2007) menyatakan bahwa cerita rakyat adalah bagian kebudayaan bersifat kolektif tersebar secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya bersifat tradisional dan memiliki banyak versi sehingga cerita yang dihasilkan berbeda walaupun judul ceritanya sama. Bronner (2007: 53) menyatakan bahwa cerita rakyat merupakan wawasan instruksi, karena cerita rakyat memuat pengetahuan budaya dan kebijaksanaan diturunkan dari generasi ke generasi yang berasal dari rekan masyarakat terdahulu.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menyebabkan orang tua melupakan budaya bercerita untuk memperkenalkan norma yang berlaku di masyarakat. Banyak orang tidak lagi menyampaikan kisah yang memuat

nilai budi perkerti melalui komunikasi lisan seperti yang pernah dilakukan oleh masyarakat terdahulu. Sekarang ini banyak orang tua yang membiarkan anaknya menonton video dan bermain game melalui *smartphone* yang menyuguhkan komunikasi secara visual. Fatmawati (2015) penggunaan teknologi yang dimanfaatkan untuk penyusunan dan pengembangan media pembelajaran pada anak dirasakan sangat efektif. Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi visual sangat diperlukan saat ini. Hal tersebut dilakukan agar menarik minat anak untuk menganal cerita yang hidup dalam masyarakatnya yang berfungsi untuk mendidik oleh generasi sebelumnya. Haryadi & Irwan (2016) menyatakan bahwa alat atau media komunikasi visual adalah sarana komunikasi yang fokus pada gambar dan tulisan yang dapat ditangkap menggunakan indera penglihatan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan buku cerita dalam bentuk digital.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah khususnya pada pengembang cerita kedalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak. Penelitian ini terkait dengan topik dalam renstra penelitian IKIP PGRI Pontianak tahun 2021-2025, yaitu pada topik kajian dan pengembangan penggunaan sastra dan seni dengan sub topik pengembangan sastra daerah.

Adapun Perencanaan pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak dilakukan berdasarkan analisis mahasiswa dan analisis kebutuhan yang kemudian merancang lembar instrumen penilaian atau angket. Pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak mencapai kriteria sangat valid dan sangat efektif sebagai upaya peningkatan literasi digital mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Bagaimana perencanaan pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak? 2) Bagaimana pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak? Penelitian ini bertujuan 1) Perencanaan pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak. 2) Pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak.

## II. TINJAUAN LITERATUR

Berdasarkan penelusuran pustaka penelitian pengembangan cerita rakyat pernah dilakukan oleh Eka, P. N. (2021) dengan judul penelitian *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran audio visual berupa cerita rakyat berbasis budaya lokal Lampung. Media audio visual animasi dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik mengenali, mencintai dan termotivasi belajar mengenai kebudayaan Lampung melalui cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk animasi. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan cerita rakyat berbasis budaya lokal dengan menggunakan media audio visual animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga perlu adanya kajian serupa yang berupaya meningkatkan literasi juga mendokumentasikan cerita rakyat.

Sumali pernah melakukan penelitian pada tahun 2020 yang berjudul *Pengembangan Buku Berjenjang Cerita Rakyat Jawa Timur untuk mengenalkan Budaya Lokal Siswa SMP*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall yang merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Unesa Lidah Wetan, Surabaya. Hasil analisis keterbacaan pada buku berjenjang cerita rakyat Jawa Timur masuk dalam kelas 7, 8 dan 9, sehingga tepat digunakan untuk siswa SMP. Melalui buku berjenjang cerita rakyat Jawa Timur, siswa dapat lebih dekat dengan multikultural lokal, terutama daerah Surabaya dan Kediri, sehingga dapat menunjang pemahaman siswa terhadap kearifan lokal budaya Indonesia yang memiliki ciri khas yang beragam.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek kajian, yaitu sama-sama meneliti pengembangan cerita rakyat. Perbedaan penelitian ini dari beberapa penelitian sebelumnya terletak pada model penelitian. Walaupun sama-sama menggunakan metode *Research and Development* namun penelitian ini menggunakan dengan menggunakan model ADDIE membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pelestarian cerita rakyat Melayu Pesisir di Kalimantan Barat sebagai wujud kepedulian masyarakat terhadap warisan budaya Indonesia. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital Mahasiswa. Menurut Ratna (2010) sifat kebaruan (*novelty*) dari penelitian secara umum terletak pada pemahaman baru yang berbeda dari pemahaman penelitian sebelumnya. Jadi, kebaruan itu muncul karena dapat memberi pemahaman tentang cerita rakyat dan pengembangannya dalam bentuk *e-book* untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa.

## III. METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian adalah penelitian dalam bidang pendidikan dan termasuk dalam penelitian pengembangan yang dikenal dengan dengan nama *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan berupa model Alessi dan Trollip karena dianggap sesuai karena produk yang dikembangkan merupakan media berbasis komputer atau IT (Fradika dan Surjono, 2018). Model Alessi dan Trollip yang digunakan untuk mengembangkan buku digital cerita rakyat ini melalui tiga tahapan dan setiap tahapannya mempunyai tiga langkah. Ketiga tahapan tersebut yakni, manajemen proyek, evaluasi berkelanjutan, dan standar. Ketiga dari langkah tersebut adalah perencanaan, desain, pengembangan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 prodi Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP PGRI Pontianak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara dan angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa kevalidan dan respon mahasiswa dalam upaya peningkatan literasi digital. Kevalidan data diperoleh berdasarkan penilaian oleh validator terhadap *e-book* cerita rakyat. Penilaian ini dilakukan dengan angket validasi materi dan validasi media. Langkah-langkah dalam analisis data hasil uji kevalidan antara lain: a. Menghitung jumlah penilaian angket validasi materi dan media dari validasi ahli. b. Mencari nilai rata-rata dari penilaian validasi. c. Menentukan skor akhir dari validasi yang dilakukan. Model Alessi & Trollip untuk mengembangkan program inovasi augmented reality ini memiliki tiga fase dan masing-masing fase memiliki tiga Langkah. Ketiga fase tersebut yaitu standar, evaluasi berkelanjutan, dan manajemen proyek. Sedangkan ketiga langkah tersebut yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan (Fradika, H. D., & Surjono, 2018).

## IV. HASIL

Penelitian ini menghasilkan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Adapun pembahasannya akan dimulai dari pertama studi analisis untuk melihat perencanaan dalam pengembangan *e-book*, kedua hasil pengembangan *e-book* cerita rakyat meliputi desain *e-book*, *prototype e-book*, hasil validasi ahli, hasil uji coba lapangan hingga bentuk final produk. Ketiga hasil akhir pengembangan *e-book* cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui uji keefektifan serta pembahasan hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan kajian teori.

### 1. Studi Analisis (*Define*) dan Perencanaan

Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan berdasarkan analisis dari permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini akan

dikumpulkan informasi-informasi yang digunakan untuk merencanakan dan mengembangkan *e-book* cerita rakyat Melayu kabupaten Mempawah. Adapun tahap-tahap yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

a. Analisis Awal Akhir

Pada tahapan ini langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menentukan permasalahan. Setelah mengidentifikasi masalah yang dialami oleh mahasiswa maupun dosen program studi maka peneliti pun menentukan solusi yang akan ditawarkan. Saat melaksanakan tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap dosen dan mengamati konsep pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah literasi digital. Wawancara ini bertujuan untuk menganalisis masalah yang dialami mahasiswa dan apa saja penyebab dari permasalahan tersebut. Hal-hal yang ditanyakan antara lain terkait mahasiswa, biodata dosen pengampu mata kuliah, materi pembelajaran, strategi pembelajaran serta bahan ajar pembelajaran literasi digital.

b. Analisis Mahasiswa

Pada tahap ini diperoleh informasi mengenai mahasiswa melalui wawancara dari dosen pengampu mata kuliah literasi digital. Adapun hasil pengamatan yang telah dilaksanakan yakni berupa kegiatan literasi digital mahasiswa dalam mata kuliah literasi digital. Mahasiswa masih kesulitan mencari bahan bacaan melalui media digital dan belum mengoptimalkan kegiatan literasi digital mereka. Padahal dalam kesehariannya mahasiswa selalu mengakses media digital.

c. Analisis Tugas

Berdasarkan dari hasil wawancara dan hasil angket terhadap literasi digital mahasiswa. Oleh karena itu peneliti memilih mata kuliah literasi digital dalam upaya meningkatkan literasi digital mahasiswa.

d. Analisis Konsep

Adapun pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat konvensional dan diskusi secara kooperatif. Sehingga literasi digital mahasiswa masih kurang. Dengan demikian peneliti menawarkan pengembangan *e-book* cerita rakyat dalam upaya meningkatkan kegiatan literasi digital mahasiswa. Cerita rakyat diharapkan dapat menarik perhatian mahasiswa juga turut melestarikan budaya Indonesia khususnya budaya lisan masyarakat Melayu Pesisir di Kalimantan Barat.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam kesehariannya mahasiswa selalu mengakses media digital yang berhubungan dengan internet. Namun mahasiswa belum memanfaatkan secara optimal media digital dalam mencari bahan bacaan, selain itu mahasiswa juga mengungkapkan jarang membaca cerita rakyat dalam bentuk buku, mahasiswa tidak menemukan rujukan *e-book* yang menarik untuk dibaca.

Hal lainnya diungkapkan oleh mahasiswa dalam persentase angkat sebagai berikut. 91,7% mahasiswa memiliki akun email, 92,4% mahasiswa selalu

mengakses internet setiap hari, 93,1% mahasiswa mengakses media elektronik setiap hari saat pembelajaran, 30,8% mahasiswa tidak menemukan bahan bacaan yang menarik di *e-book*, 61,5% mahasiswa tidak menyukai membaca cerita di media digital, 54,7% mahasiswa tidak mengetahui cerita rakyat dari tempat tinggalnya, 78,7% setiap hari mahasiswa menyempatkan untuk membuka atau mengakses internet, 89,7% mahasiswa akan membaca jika menemukan *e-book* yang menarik, 38% pada pembelajaran online selalu menggunakan *e-book*, 92,2% *e-book* menarik minat mahasiswa, 89,7% *e-book* mudah digunakan dalam pembelajaran kapanpun, 94% *e-book* membantu dalam melaksanakan perkuliahan, dan 88,1% *e-book* menarik minat baca mahasiswa.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan permasalahan yang dialami mahasiswa adalah kurangnya perhatian mahasiswa terhadap kebudayaan daerah tempat tinggalnya terutama pada cerita rakyat tempat tinggalnya, kemudian kurangnya kecakapan mahasiswa dalam literasi digital padahal mahasiswa merasa memiliki ketertarikan mempergunakan *e-book* sebagai sumber bacaan. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan cerita rakyat dalam bentuk *e-book* yang menarik untuk meningkatkan kecakapan literasi digital. Selain itu, dengan pengembangan cerita rakyat dalam bentuk *e-book* diharapkan mahasiswa memiliki pengetahuan akan budaya asli Indonesia terutama cerita rakyat masyarakat Melayu Pesisir di Kalimantan Barat yang menggambarkan kebiasaan-kebiasaan masyarakatnya.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk yang dikembangkan dan disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh di lapangan pada saat tahap pendefinisian. Tahap perancangan terdiri dari dua tahap, antara lain:

a. Penyusunan Instrumen

Penelitian Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan cerita rakyat dalam bentuk *ebook*. Penyusunan instrumen penelitian dibagi menjadi dua langkah yaitu:

1) Langkah Pertama

Pada langkah pertama, peneliti menyusun kisi-kisi lembar validasi, kisi-kisi angket, dan kisi-kisi.

2) Langkah Kedua

Pada langkah kedua, peneliti menyusun lembar validasi, angket dan soal sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat pada langkah pertama. Butir pernyataan yang diperoleh dari ahli materi yaitu 16 butir pernyataan dan ahli bahan ajar yaitu 16 butir pernyataan sehingga total pernyataan sebanyak 22 butir pernyataan.

b. Perancangan *Ebook*.

Cerita rakyat Melayu Mempawah Kalimantan barat dalam bentuk *ebook* sudah dirancang guna meningkatkan literasi digital mahasiswa dapat dilihat dalam bentuk sebagai berikut.

1) Halaman Depan



Gambar 1. Desain Awal Halaman Depan Ebook Cerita Rakyat

Pada Gambar 1 terdapat desain awal halaman depan ebook. Halaman depan ebook terdiri dari cover, identitas buku, dan daftar isi.

2) Bagian Isi



Gambar 2 Bagian Isi Ebook Cerita Rakyat

Pada Gambar 2 terdapat bagian isi ebook cerita rakyat Melayu Mempawah Kalimantan Barat. Bagian isi menceritakan cerita-cerita yang mengisahkan suatu dongeng atau legenda yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar.

3) Halaman Belakang



Gambar 3 Halaman Belakang Ebook Cerita Rakyat

Pada gambar 3 terdapat desain halaman belakang ebook berisi pesan moral dari cerita rakyat Melayu Mempawah Kalimantan Barat sekaligus sebagai cover penutup.

3. Hasil Uji Validasi dan Revisi

Tahap pengembangan merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan produk ebook yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba lapangan sebelum menjadi produk yang valid, praktis, dan efektif. Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam tahap ini sebagai berikut.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli diperlukan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi merupakan langkah awal pengembangan produk setelah dilakukan perancangan awal dari produk yang dikembangkan. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk serta memperbaiki beberapa kekurangan produk berdasarkan masukan para ahli sebelum dilakukan tahap uji coba produk di lapangan. Pada penelitian ini, validasi dilakukan oleh pakar materi dan pakar media. Pakar materi dan pakar media yang memvalidasi materi maupun media dilaksanakan oleh satu orang dosen prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, satu ahli dari prodi TIK IKIP PGRI Pontianak, dan satu ahli dari prodi matematika.

Lembar terkait dengan validasi materi, memiliki tiga kriteria yang dinilai, diantaranya: kelayakan materi, pembelajaran, dan kebahasaan. Sedangkan lembar validasi media memiliki dua kriteria penilaian yang terdiri dari tampilan dan pemrograman. Kriteria tampilan terdiri desain layout, teks tipografi, image, dan kemasan. Sedangkan pemrograman terdiri dari pengguna atau penggunanya.

Lembar penilaian diisi dengan memberikan tanda check list (√) pada tiap butir-butir penilaian. Skala pengukuran pada angket menggunakan skala likert yang diberi keterangan Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (CB), Kurang (K), Sangat Kurang (SK). Selain memberikan penilaian, para ahli juga memberikan komentar dan saran untuk memberikan masukan-masukan dan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki. Berikut hasil validasi dari para ahli.

1) Validasi oleh ahli materi

Hasil penilaian oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{skor tertinggi validator}} \times 5$$

Hasil dari ahli materi I =  $\frac{59}{80} \times 5 = 3,68$

Hasil dari ahli materi II =  $\frac{67}{80} \times 5 = 4,25$

Hasil dari ahli materi III =  $\frac{70}{80} \times 5 = 4,37$

Adapun rata-rata penilaian validasi materi ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi I	3,68	Valid
2	Ahli Materi II	4,25	Sangat Valid
3	Ahli Materi III	4,37	Sangat Valid
		4,1	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel 1 tersebut diperoleh nilai rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 4,1 dengan kategori sangat valid. Sehingga *ebook* cerita rakyat dinyatakan layak untuk digunakan.

2) Hasil penilaian dari ahli bahan media adalah sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban validator}}{\sum \text{skor tertinggi validator}} \times 5$$

$$\text{Hasil dari ahli media I} = \frac{69}{80} \times 5 = 4,31$$

$$\text{Hasil dari ahli media II} = \frac{65}{80} \times 5 = 4,06$$

$$\text{Hasil dari media III} = \frac{61}{80} \times 5 = 3,81$$

Adapun rata-rata hasil penilaian validasi dari ahli media ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Media oleh Ahli

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media I	4,31	Sangat Valid
2	Ahli Media II	4,06	Sangat Valid
3	Ahli Media III	3,81	Valid
		4,24	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli media diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,24 dengan kategori sangat valid, sehingga media *ebook* layak untuk digunakan.

Adapun rata-rata hasil validasi dari ahli materi dan media dapat dilihat dari tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Rata-Rata Hasil Validasi Ahli

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	4,1	Sangat Valid
2	Ahli Media	4,24	Sangat Valid
	Rata-rata	4,17	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli rata-rata sebesar 4,17 dengan kategori sangat valid. Sehingga perolehan nilai jumlah keseluruhan aspek adalah  $4 \leq V_a < 5$  dengan kategori *ebook* sangat layak digunakan dengan beberapa catatan revisi. Adapun revisi dalam *ebook* cerita rakyat ini adalah melengkapi kata pengantar, menambah ukuran font, memperbaiki beberapa layout dan menambah identitas penulis.

4. Respon Mahasiswa terhadap Upaya Peningkatan Literasi Digital

Setelah dilakukannya perbaikan *ebook* berdasarkan saran ahli maka dilakukan penyebaran angket guna melihat respon mahasiswa terhadap upaya peningkatan literasi digital dengan *ebook* cerita rakyat. Pada tahap ini angket diisi oleh 30 mahasiswa yang diambil secara acak dan telah menempuh mata kuliah literasi digital pada program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Angket yang disebarluaskan bertujuan untuk memastikan

bahwa *ebook* cerita rakyat yang dikembangkan memiliki manfaat dalam meningkatkan literasi digital pada mahasiswa. Selain itu juga untuk melihat kesiapan implementasi *ebook* cerita rakyat. Dan dari angket yang disebarluaskan mendapat skor sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *ebook* cerita rakyat yang telah dikembangkan sangat baik dalam upaya meningkatkan literasi digital mahasiswa.

## V. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Cerita Rakyat Melayu Mempawah Kalimantan Barat dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital.

Pengembangan cerita rakyat berbentuk *ebook* menggunakan prosedur ini menggunakan model Alensi dan Trollip karena dianggap sesuai sebab produk yang dikembangkan merupakan media berbasis komputer atau IT (Fradika dan Surjono, 2018). Model Alessi dan Trollip yang digunakan untuk mengembangkan buku digital cerita rakyat ini melalui tiga tahapan dan setiap tahapannya mempunyai tiga langkah. Ketiga dari langkah tersebut adalah perencanaan, desain, pengembangan.

Tahap pertama dalam penelitian ini mencakup analisis mahasiswa dan analisis kebutuhan, sehingga diperoleh kesimpulan masalah apa saja yang didapatkan serta bagaimana solusinya. Tahap kedua melakukan perancangan, mulai dari merancang lembar instrumen penilaian atau angket, sampai dengan merancang dan pengembangan *ebook*. Pengembangan cerita rakyat Melayu Mempawah Kalimantan Barat dalam bentuk *ebook* juga berupaya untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa.

2. Kelayakan Cerita Rakyat Melayu Mempawah Kalimantan Barat dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital.

Kelayakan dalam produk *ebook* cerita rakyat dapat dilihat dari kevalidan *ebook* yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media. *Ebook* cerita rakyat memiliki kevalidan dengan nilai rata-rata dari kedua ahli adalah 4,1 dengan kategori sangat valid. Selain itu juga disebarluaskan angket kepada mahasiswa untuk melihat *ebook* cerita rakyat sebagai upaya peningkatan literasi digital bagi mahasiswa. Adapun hasil angket yang diperoleh sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan *ebook* cerita rakyat tergolong sangat baik dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa

## VI. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian, dan pembahasan terhadap pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa. Perencanaan pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra

Indonesia IKIP PGRI Pontianak dilakukan berdasarkan analisis mahasiswa dan analisis kebutuhan yang kemudian merancang lembar instrumen penilaian atau angket. Pengembangan cerita rakyat Melayu Kabupaten Mempawah dalam bentuk *e-book* sebagai upaya meningkatkan literasi digital pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia IKIP PGRI Pontianak mencapai kriteria sangat valid dan sangat efektif sebagai upaya peningkatan literasi digital mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andari, N. (2014). Struktur Naratif Ala Maranda dalam Legenda Upacara Kasada Suku Tengger – Probolinggo (Maranda’s Narrative Structure In The Legend Of Kasada Ceremony of Tengger Tribe- Probolinggo). *Jurnal Diglossia*. 7 (2): 40-52.
- Bawden, D. (2008) *Origins and concepts of digital literacy, in: Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Peter Lang Publishing: New York.
- Bronner, S. J. (2007). *The Meaning of Folklore: The Analytic Essays of Alan Dundes*. Longan Utah: Utah State Univesity Press.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Grafiti Pres.
- Djamaris, E. (1990). *Menggal Khazanah Sastra Melayu Klasik*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Ombak.
- Fatmawati, E. Media Baru Digital Storytelling di Perpustakaan. *Jurnal Ilmiah Kepustakawan “Libraria”*. 4 (2),105-117 (2015).
- Firdaus, M. dkk. (2013) . Cerita Rakyat Masyarakat Rambah Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*. 1 (2): 38- 52.
- Fradika, H. D., & Surjono, H. D. (2018, April). ME science as mobile learning based on virtual reality. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1006, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.
- Haryadi, T & Irwan, D. Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Strorytelling Melalui Media Komunikasi Visual. 02 (01), 56-72 (2016).
- Indiarti, W. (2017). Nilai-Nilai Pembentuk Karakter dalam Cerita Rakyat Asal- Usul Watu Dodol :Character Builder Values in The Origin of Watu Dodol Folktales. *Jurnal: Jentera*, Vol. 6 (1): 26-41.
- Lankshear, C & Knobel, M. (2008). *“Digital Literacies: concepts, policies and practices”*. New York: Peter Lang.
- Kristanto, M (2014). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal: Mimbar Sekolah Dasar*. Vol. 1 (1) :59-64.
- Mardiyah, A. A. (2019, February). Budaya Literasi Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis di Era Industri Revolusi 4.0. In *Prosiding SNP2M (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UNIM* (No. 1, pp. 171-176).
- Normaliza, A. R. (2014). The nearly forgotten malay folklore: shall we start with The software?. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* . 13 (3): 216-221.
- Ramitha, R., Julianto, V., & Fathurahmani, F. (2015). APLIKASI CERITA RAKYAT (FLOKTALE) NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sains dan Informatika*, 1(1), 49-54.
- Sumali, A. L. (2020). Pengembangan Buku Berjenjang Cerita Rakyat Jawa Timur untuk Mengenalkan Budaya Lokal Siswa SMP. *Garba Rujukan Digital*, 1-10.