

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA RAKYAT BREBES

Casim Casim^{*1}, Yukhsan Wakhyudi², Moch. Ihsan Nurul Amin³

¹Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban, Indonesia

* Corresponding Author: casim@peradaban.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 10, 2021

Revised June 11, 2021

Accepted July 12, 2021

Available online August 25, 2021

Kata Kunci:

Bahan Ajar Digital, Cerita Rakyat, Project Based Learning, Penulisan Sastra Kreatif; Mahasiswa

Keywords:

Digital Teaching Materials, Folklore, Project-Based Learning, Creative Literary Writing; Students.

ABSTRAK

Pembelajaran menulis cerita rakyat memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi kreatif sekaligus melestarikan kearifan lokal di perguruan tinggi. Namun, keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa masih rendah karena keterbatasan media pembelajaran digital yang inovatif, rendahnya keterlibatan mahasiswa, serta belum optimalnya penerapan pembelajaran yang mendorong kreativitas dan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar menulis cerita rakyat berbasis pembelajaran berbasis proyek, menguji kelayakannya melalui validasi ahli, serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan

dengan model tiga tahap (3-D), yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Tahap pendefinisian dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik mahasiswa, dan materi cerita rakyat. Tahap perancangan menghasilkan rancangan bahan ajar yang memuat materi, langkah proyek, dan instrumen penilaian dalam format digital. Tahap pengembangan meliputi validasi ahli, revisi, dan uji coba produk. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan rendahnya keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa serta minimnya ketersediaan bahan ajar berbasis proyek. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital menulis cerita rakyat yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan karya sastra yang bermakna.

ABSTRACT

Learning to write folktales plays a crucial role in enhancing creative literacy and preserving local wisdom in higher education. However, students' creative literary writing skills remain low due to limited innovative digital learning media, low student engagement, and suboptimal implementation of learning that encourages creativity and collaboration. This study aims to develop project-based folktale writing teaching materials, test their feasibility through expert validation, and determine their effectiveness in improving students' creative literary writing skills. The method used is research and development with a three-stage (3-D) model: *Define*, *Design*, and *Develop*. The definition stage is carried out through an analysis of needs, student characteristics, and folktale materials. The design stage produces a teaching material design that includes materials, project steps, and assessment instruments in digital format. The development stage includes expert validation, revision, and product trials. The results of the needs analysis indicate low students' creative literary writing skills

and the limited availability of project-based teaching materials. The product developed is a digital teaching material for writing folktales designed to enhance students' creativity, engagement, and ability to produce meaningful literary works.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Cerita rakyat telah menjadi bagian integral dari budaya nasional, dengan berbagai genre dan tema yang mencerminkan kearifan lokal dan kekayaan budaya masyarakat. Cerita rakyat merupakan bentuk ekspresi budaya yang memiliki peran krusial dalam melestarikan nilai-nilai moral, ideologi dan tradisi masyarakat (Casim, 2025). Selain sebagai warisan budaya, cerita rakyat menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya sastra kreatif melalui pengembangan tokoh, alur, konflik, dan nilai-nilai kearifan lokal. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerita rakyat di perguruan tinggi berperan penting dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan berbahasa, dan apresiasi sastra mahasiswa. Cerita rakyat Brebes memiliki potensi sebagai sumber pembelajaran sastra karena mengandung nilai budaya, karakter, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menulis cerita rakyat masih menghadapi berbagai kendala. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan bahan ajar berbasis kearifan lokal, minimnya pemanfaatan media digital, serta kurang bervariasinya strategi pembelajaran menyebabkan keterampilan menulis sastra belum berkembang secara optimal (Chamalah et al., 2020; Hermawan et al., 2022; Fajrideani et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital berbasis cerita rakyat Brebes menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata 67,71 pada materi menulis cerita rakyat. Selain itu, dosen pengampu mata kuliah Penulisan Sastra Kreatif menyebutkan bahwa masih kurangnya pemanfaat media pembelajaran digital. Menurut (Fitri, A., & Santosa, F., 2025) keterbatasan media pembelajaran digital yang inovatif karena pembelajaran yang masih bersifat konvensional, serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi perlu dilakukan mengingat kini pembelajaran perlu pendekatan yang lebih interaktif. Sedangkan perbatasan (Siki, et al., 2025), mengemukakan bahwa, media pembelajaran digital adalah prototipe produk

yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Media pembelajaran digital merupakan teknologi tepat guna kreatif yang kekinian, efektif, berbasis teknologi, yang bisa menampung segala bahan kajian yang akan dipelajari mahasiswa.

Di sisi lain, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar menulis sastra melalui proyek yang kontekstual dan berbasis budaya lokal (Suleman, *et al.*, 2025). Namun demikian, pengembangan media pembelajaran digital menulis cerita rakyat berbasis PjBL yang mengintegrasikan kearifan lokal Brebes masih terbatas. Kondisi ini menjadi urgensi penting untuk menghadirkan inovasi bahan ajar yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

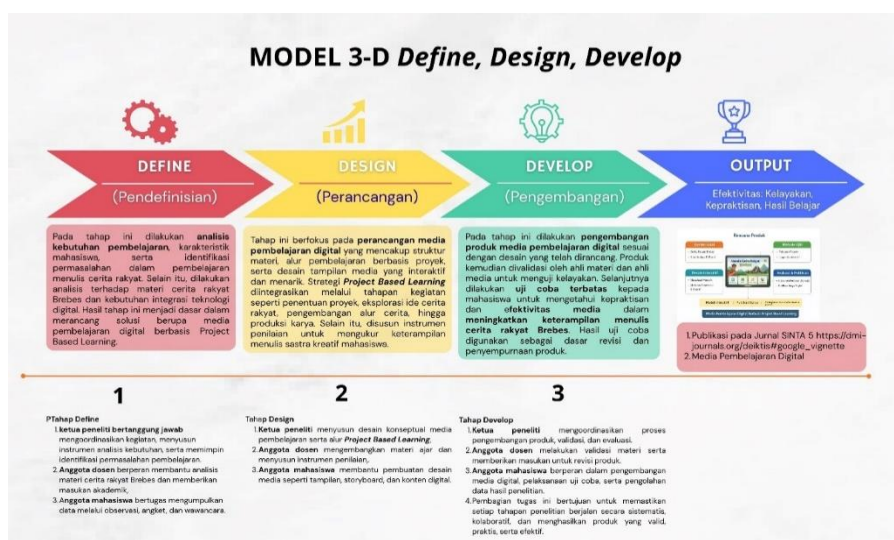
Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa, model PjBL mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan konseptual dan keterampilan berpikir kreatif pada materi keanekaragaman hayati berbasis cerita rakyat (Karmadi, & Suhartini., 2024). Cerita yang disusun dengan model PjBL Komik Literasi cukup menarik dan berurutan, mendapatkan kategori baik dengan persentase 63% (Riski, & Huda., 2025). PjBL yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif dengan kategori sedang untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa (Sumaryanto, 2024).

Kebaharuan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi media pembelajaran digital berbasis *Project Based Learning* yang secara khusus mengangkat cerita rakyat Brebes sebagai konten kearifan lokal, serta menggabungkannya dengan model pengembangan 3-D untuk meningkatkan keterampilan menulis secara lebih kontekstual dan berbasis produk digital, yang belum difokuskan dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah pendekatan penelitian yang difokuskan pada penciptaan maupun penyempurnaan produk yang sudah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Sukmadinata, 2013). Selain itu, Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa penelitian ini tidak hanya bertujuan menghasilkan produk, tetapi juga mengembangkan pengetahuan dan praktik yang telah ada menjadi lebih luas dan mendalam. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

Prosedur penelitian dan pengembangan mengacu pada model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Tahap *Define* meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi, dan capaian pembelajaran. Tahap *Design* mencakup penyusunan kriteria, pemilihan media, serta perancangan bahan ajar. Tahap *Develop* dilakukan melalui validasi ahli, revisi produk, dan uji coba skala terbatas. Adapun tahap *Disseminate* bertujuan untuk mengimplementasikan dan menyebarluaskan produk pada skala yang lebih luas (Sihobing, 2024). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap *Develop* sehingga menggunakan model 3-D (*Define, Design, dan Develop*). Pembatasan ini dilakukan karena tujuan penelitian berfokus pada menghasilkan bahan ajar digital yang valid, praktis, dan efektif melalui uji coba terbatas, sehingga tahap penyebaran secara luas belum menjadi sasaran penelitian. Implikasinya, hasil penelitian hanya menggambarkan kelayakan produk pada konteks uji coba yang terbatas dan belum dapat digeneralisasikan pada penggunaan yang lebih luas. Oleh karena itu, tahap *Disseminate* direkomendasikan untuk dilakukan pada penelitian lanjutan guna menguji implementasi produk pada berbagai institusi dan karakteristik pengguna yang lebih beragam. Bagan alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian (Edit Canva)

Tahap *Define* merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta permasalahan dalam menulis cerita rakyat. Pada tahap ini juga dilakukan analisis materi cerita rakyat Brebes sebagai dasar pengembangan media. Tahap *Design* berfokus pada perancangan media pembelajaran digital yaitu aplikasi PUSARA (Pusat Sastra Nusantara) yang meliputi struktur materi, alur

pembelajaran berbasis proyek, serta desain tampilan yang interaktif. Selain itu, disusun juga instrumen penilaian untuk mengukur keterampilan menulis mahasiswa. Tahap *Develop* adalah tahap pembuatan produk media pembelajaran digital sesuai desain yang telah dibuat. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi berdasarkan masukan validator, serta diuji coba untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita rakyat Brebes. Uji coba produk melibatkan 24 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Peradaban yang menempuh mata kuliah Penulisan Sastra Kreatif pada semester empat tahun akademik 2026. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan karakteristik mahasiswa yang telah memperoleh materi dasar penulisan karya sastra dan belum pernah menggunakan bahan ajar digital berbasis cerita rakyat Brebes. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Peradaban sebagai lokasi uji coba produk.

Validasi produk dilakukan oleh empat validator yang terdiri atas tiga ahli media dan satu ahli materi. Ahli media berasal dari dosen Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Pendidikan Matematika, sedangkan ahli materi merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Validator dipilih berdasarkan kompetensi dan pengalaman di bidangnya. Dosen Sistem Informasi dan Teknik Informatika dilibatkan karena memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran digital, desain antarmuka, dan aspek teknis aplikasi. Sementara itu, dosen Pendidikan Matematika dipilih karena memiliki pengalaman dalam pengembangan serta evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu menilai aspek desain pembelajaran, kemudahan penggunaan (*usability*), dan kelayakan media. Adapun ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi, kebahasaan, penyajian materi, dan keterkaitan bahan ajar dengan capaian pembelajaran pada mata kuliah menulis sastra. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli dengan menggunakan 5 skala (5=Sangat Sesuai, 4=Sesuai, 3=Cukup Sesuai, 2=Kurang Sesuai, 1=Sangat Kurang Sesuai). Untuk menentukan validitas media dan materi yaitu ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan Tiap Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Selain itu, kriteria tingkat kevalidan produk ditentukan berdasarkan pedoman penilaian kevalidan yang dikemukakan oleh Arikunto (2013). Hasil validasi yang diperoleh

dari para validator diubah ke dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kategori kevalidan. Presentase Kriteria Kevalidan

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Kriteria Kevalidan	Kriteria Kevalidan
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < V \leq 20\%$	Tidak Valid

Pada penelitian ini, produk dinyatakan memenuhi standar kevalidan apabila memperoleh kategori **valid** hingga **sangat valid**. Apabila hasil validasi menunjukkan kategori **valid**, maka media pembelajaran dan materi dinilai layak untuk digunakan.

Selain aspek kevalidan, penelitian ini juga menilai tingkat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Kepraktisan diukur melalui angket respons dosen dan mahasiswa setelah memanfaatkan media pembelajaran digital. Instrumen angket terdiri atas 20 pernyataan positif yang menggunakan skala Likert lima tingkat Pilihan Sangat Sesuai (SS) diberikan skor 5, Sesuai (S) diberi skor 4, Cukup Sesuai (CS) diberi skor 3, Kurang Sesuai (KS) diberi skor 2, dan Sangat Kurang Sesuai (SKS) diberi skor 1. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Selanjutnya, skor dari seluruh butir angket dijumlahkan dan dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.. Hasil angket kemudian dianalisis menggunakan rumus praktikalitas sebagai berikut.

$$\text{Praktikalitas (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan Tiap Item}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Selanjutnya, hasil penilaian kepraktisan digunakan sebagai dasar dalam menentukan perlu atau tidaknya revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Interpretasi tingkat kepraktisan mengacu pada pedoman penilaian menurut Arikunto (2013).

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Kriteria Kevalidan	Kriteria Kevalidan
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < V \leq 80\%$	Praktis
$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < V \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% < V \leq 20\%$	Tidak Praktis

Selain itu, efektivitas media pembelajaran digital ditentukan berdasarkan hasil belajar yang diperoleh subjek penelitian setelah mengikuti proses pembelajaran. Media

pembelajaran dinyatakan efektif apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh subjek penelitian memperoleh nilai minimal 60 atau telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dideskripsikan dengan jelas dan terinci. Hasil harus lebih dapat menjelaskan kesimpulan secara saintifik dari memaparkan Kembali pengolahan data. Sedangkan pembahasan harus mengeksplorasi signifikasi dari temuan penelitian, bukan mengulang hasil pengolahan data. Sebaiknya deskripsikan relevansi antara hasil penelitiannya dalam pembahasan dengan jelas dan representatif. Selain itu pembahasan juga menunjukkan seberapa besar dukungan data terhadap hasil penelitian namun tidak memilah-milah hasilnya berdasarkan gap yang tidak relevan.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Sub-CPMK merupakan rumusan kemampuan spesifik yang harus dicapai mahasiswa sebagai penjabaran dari Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK). Dalam pembelajaran penulisan sastra kreatif, Sub-CPMK berfungsi sebagai acuan dalam menentukan materi, strategi pembelajaran, aktivitas belajar, serta indikator keberhasilan pembelajaran. Sub-CPMK pertama didefinisikan sebagai kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep dasar penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap pengertian, karakteristik, jenis, struktur pembangun cerita rakyat, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Selain itu, mahasiswa juga diarahkan untuk mampu mengidentifikasi potensi cerita rakyat daerah sebagai sumber inspirasi dalam kegiatan menulis kreatif.

Sementara itu, Sub-CPMK kedua didefinisikan sebagai kemampuan mahasiswa mengimplementasikan pemahaman konseptual ke dalam praktik penulisan cerita rakyat. Kompetensi ini tidak hanya berfokus pada kemampuan menyusun cerita yang utuh, tetapi juga mencakup proses penyuntingan, penyusunan naskah dalam format buku, hingga penyampaian hasil karya kepada publik. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi menulis yang bersifat komprehensif, mulai dari tahap perencanaan, penulisan, revisi, hingga publikasi karya.

Tabel 3. Sub-CPMK dan Materi Penulisan Sastra Kreatif (Cerita Rakyat)

No	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
1.	Mahasiswa memahami konsep menulis	Konsep Menulis Cerita Rakyat	1. Pengertian cerita rakyat. 2. Hakikat dan karakteristik cerita rakyat.

No	Sub-CPMK	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan
	cerita rakyat berbasis kearifan lokal.	Berbasis Kearifan Lokal.	3. Jenis-jenis cerita rakyat (dongeng, legenda, dan mitos). 4. Unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita rakyat. 5. Nilai-nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat. 6. Teknik mengidentifikasi potensi cerita rakyat daerah sebagai sumber ide penulisan.
2.	Mahasiswa mampu menulis cerita rakyat (dongeng, legenda, atau mitos) berbasis kearifan lokal dan menyusunnya dalam bentuk buku.	Praktik Menulis Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal	1. Menentukan tema dan pesan berdasarkan kearifan lokal. 2. Menyusun alur, tokoh, latar, dan konflik cerita rakyat. 3. Mengembangkan draf cerita rakyat (dongeng, legenda, atau mitos). 4. Teknik penyuntingan (isi, bahasa, dan ejaan). 5. Penyusunan naskah menjadi buku (cover, kata pengantar, daftar isi, isi cerita, biodata penulis). 6. Presentasi dan publikasi hasil penulisan cerita rakyat.

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh dua Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK) yang menjadi dasar penyusunan materi penulisan sastra kreatif berbentuk cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Sub-CPMK pertama berorientasi pada penguasaan konseptual, yaitu mahasiswa mampu memahami konsep menulis cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Untuk mencapai kompetensi tersebut, materi yang disusun meliputi enam subpokok bahasan, yaitu pengertian cerita rakyat, hakikat dan karakteristik cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat (dongeng, legenda, dan mitos), unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita rakyat, nilai-nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat, serta teknik mengidentifikasi potensi cerita rakyat daerah sebagai sumber ide penulisan. Susunan materi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa terlebih dahulu dibekali landasan teoretis sebelum memasuki tahap praktik menulis.

Selanjutnya, Sub-CPMK kedua menitikberatkan pada kemampuan aplikatif, yaitu mahasiswa mampu menulis cerita rakyat berbasis kearifan lokal dan menyusunnya dalam bentuk buku. Materi pada tahap ini terdiri atas enam subpokok bahasan, yaitu menentukan tema dan pesan berdasarkan kearifan lokal, menyusun alur, tokoh, latar, dan konflik cerita, mengembangkan draf cerita rakyat, melakukan penyuntingan isi, bahasa, dan ejaan,

menyusun naskah menjadi buku, serta mempresentasikan dan mempublikasikan hasil penulisan. Rangkaian materi tersebut disusun secara bertahap sehingga mahasiswa tidak hanya mampu menghasilkan karya sastra, tetapi juga memahami proses penerbitan sederhana hingga publikasi hasil karya.

Secara keseluruhan, kedua Sub-CPMK tersebut memperlihatkan keterkaitan yang sistematis antara penguasaan konsep dan keterampilan praktik. Mahasiswa diarahkan untuk memahami teori sebagai dasar berpikir, kemudian mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan karya sastra kreatif yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal daerah.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *design* berfokus pada penyusunan rancangan awal media pembelajaran digital PUSARA (Pusat Sastra Nusantara) berbasis *Project Based Learning (PjBL)* yang akan digunakan dalam pembelajaran penulisan sastra kreatif, khususnya materi penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define*, sehingga seluruh komponen media dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta kebutuhan pembelajaran di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Perancangan media diawali dengan penyusunan struktur materi berdasarkan dua Sub-Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Sub-CPMK). Sub-CPMK pertama memuat materi konseptual yang meliputi pengertian cerita rakyat, karakteristik, jenis-jenis cerita rakyat, unsur intrinsik dan ekstrinsik, nilai-nilai kearifan lokal, serta teknik mengidentifikasi potensi cerita rakyat daerah sebagai sumber ide penulisan. Selanjutnya, Sub-CPMK kedua memuat materi praktik yang mencakup penentuan tema, penyusunan alur, tokoh, latar, dan konflik, pengembangan draf cerita, penyuntingan, penyusunan naskah menjadi buku, serta presentasi dan publikasi hasil karya. Penyusunan materi dilakukan secara bertahap agar mahasiswa memperoleh pemahaman konseptual sebelum mengembangkan keterampilan menulis cerita rakyat.

Selain struktur materi, tahap perancangan juga menghasilkan alur pembelajaran berbasis proyek yang mengacu pada sintaks *Project Based Learning (PjBL)*. Alur pembelajaran dimulai dengan penyajian permasalahan atau pertanyaan mendasar mengenai pentingnya pelestarian cerita rakyat berbasis kearifan lokal, kemudian mahasiswa menyusun rencana proyek penulisan, menentukan jadwal pelaksanaan, mengembangkan cerita rakyat berdasarkan potensi budaya daerah, melakukan

penyuntingan terhadap hasil tulisan, menyusun naskah dalam bentuk buku, serta mempresentasikan produk yang telah dihasilkan. Melalui tahapan tersebut, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep penulisan sastra kreatif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang autentik melalui penyelesaian proyek secara sistematis.

Tahap ini juga mencakup perancangan desain antarmuka (*user interface*) media pembelajaran digital PUSARA. Tampilan media dirancang sederhana, komunikatif, dan mudah digunakan dengan navigasi yang sistematis. Setiap menu disusun untuk memudahkan mahasiswa mengakses capaian pembelajaran, materi, aktivitas proyek, latihan, evaluasi, hingga hasil proyek yang telah dikerjakan. Penyajian materi didukung oleh berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, ilustrasi, video pembelajaran, serta tautan pendukung yang bertujuan meningkatkan interaktivitas dan pengalaman belajar mahasiswa.

Sebagai bagian dari proses perancangan, disusun pula instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis mahasiswa selama pelaksanaan proyek. Instrumen tersebut dirancang untuk menilai setiap tahapan proses dan produk penulisan, mulai dari kemampuan menemukan ide berdasarkan kearifan lokal, pengembangan unsur-unsur cerita rakyat, penggunaan bahasa, ketepatan ejaan, hingga kualitas penyajian naskah dalam bentuk buku. Dengan demikian, penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dilalui mahasiswa selama mengembangkan proyek penulisan cerita rakyat.

Hasil tahap *design* berupa rancangan awal media pembelajaran digital PUSARA yang meliputi struktur materi, alur pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL), desain tampilan media yang interaktif, serta instrumen penilaian keterampilan menulis. Rancangan tersebut selanjutnya menjadi acuan pada tahap *develop* untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* merupakan tahap penyempurnaan terhadap rancangan awal media pembelajaran digital PUSARA (Pusat Sastra Nusantara) berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang telah dihasilkan pada tahap *design*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan produk melalui proses validasi oleh para ahli untuk memperoleh masukan mengenai kualitas media yang dikembangkan. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, teknis, interaktivitas, serta

kesesuaiannya dengan sintaks *Project Based Learning* (PjBL). Seluruh saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi media pembelajaran digital PUSARA oleh tiga orang validator dosen disajikan pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Validasi Media Pembelajaran Digital

ASPEK	JML INDIKATOR	SKOR			TOTAL
		V.1	V.2	V.3	
Tampilan (Visual Design)	5	19	23	20	62
Kemudahan penggunaan (Usability)	5	19	22	22	63
Aspek kelayakan teknis	5	20	24	22	66
Interaktivitas media	5	20	22	20	62
Kesesuaian dengan model PjBL	6	24	26	28	78
Total	26	102	117	112	331
Tingkat Validitas (V)		78,50%	90%	86,15	84,90%

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, Validator 1 memberikan tingkat validitas sebesar 78,50%, Validator 2 sebesar 90,00%, dan Validator 3 sebesar 86,15%. Secara keseluruhan, media pembelajaran digital memperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 84,90%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan validator. Revisi terhadap media pembelajaran digital PUSARA sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator. Revisi meliputi penyempurnaan desain antarmuka agar lebih konsisten, perbaikan tata letak beberapa menu, penyempurnaan penyajian materi sehingga lebih komunikatif, peningkatan kualitas ilustrasi dan elemen visual, serta optimalisasi fitur interaktif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, dilakukan penyesuaian terhadap alur aktivitas pembelajaran agar seluruh tahapan *Project Based Learning* (PjBL) tersaji secara lebih sistematis dan mudah diikuti oleh mahasiswa.

Selain itu, untuk memastikan materi telah sesuai dengan CPMK dan Sub-CPMK, maka dilakukan validasi materi. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi terkait sastra (menulis cerita rakyat) yaitu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Validasi Materi Menulis Cerita Rakyat

ASPEK	JML INDIKATOR	SKOR
Aspek kelayakan isi	7	31
Kebahasaan	5	22
Penyajian materi	5	22
Kesesuaian dengan model PjBL	6	29
Kontekstual dan kearifan lokal Brebes	4	17
Total	27	121
Tingkat Validitas		89,62%

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi materi menulis cerita rakyat memperoleh skor total 121 dari 27 indikator dengan tingkat validitas sebesar 89,62%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa materi telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi, kesesuaian dengan model *Project Based Learning (PjBL)*, serta integrasi kearifan lokal Brebes. Validitas tersebut menjadi dasar bahwa media pembelajaran digital PUSARA layak untuk dilanjutkan pada tahap uji kepraktisan. Pada tahap ini, kepraktisan media dinilai oleh dosen dan mahasiswa berdasarkan empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan media, dan kebermanfaatan media, sehingga dapat diketahui tingkat kemudahan dan kebermanfaatan media dalam mendukung pembelajaran penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Untuk melihat kepraktisan media pembelajaran digital dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Digital Cerita Rakyat

ASPEK	JML	SKOR	
	INDIKATOR	DOSEN	MAHASISWA
Kemudahan penggunaan	4	19	425
Kejelasan materi	4	18	435
Tampilan media	4	17	438
Kebermanfaatan media	8	38	870
Total	20	92	2168
Tingkat Praktis		92%	90,30%

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji praktikalitas media pembelajaran digital cerita rakyat menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 92% berdasarkan penilaian dosen dan 90,30% berdasarkan penilaian mahasiswa, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian tersebut mencakup empat aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan materi, tampilan media, dan kebermanfaatan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital PUSARA mudah dioperasikan, materi yang disajikan mudah dipahami, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan proyek penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Efektivitas media tidak hanya diukur melalui hasil belajar secara umum, tetapi berdasarkan hasil posttest yang berupa penilaian keterampilan menulis cerita rakyat. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup aspek isi, struktur cerita, pengembangan tokoh dan alur, penggunaan bahasa, serta pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal. Dengan demikian, hasil posttest secara langsung merepresentasikan peningkatan keterampilan menulis sastra kreatif mahasiswa sesuai dengan tujuan penelitian.

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital PUSARA (Pusat Sastra Nusantara) dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dilakukan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum mahasiswa menggunakan media pembelajaran digital, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil perbandingan tersebut disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

NILAI	RATA-RATA	SIMPANGAN BAKU	NILAI MAX	NILAI MIN
<i>Pretest</i>	67,71	8,1	82	50
<i>Posttest</i>	81,08	6,4	95	70

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata nilai *pretest* mahasiswa sebesar 67,71 meningkat menjadi 81,08 pada *posttest*, atau mengalami peningkatan sebesar 13,37 poin. Selain itu, simpangan baku menurun dari 8,1 menjadi 6,4, yang menunjukkan hasil belajar mahasiswa menjadi lebih merata setelah menggunakan media PUSARA. Nilai maksimum juga meningkat dari 82 menjadi 95, sedangkan nilai minimum meningkat dari 50 menjadi 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital PUSARA efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Selain itu, diperkuat dengan hasil analisis deskriptif nilai N-Gain diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 8. N-Gain Skor

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SKOR	24	.12	.72	.4186	.14446
NGAIN_PERSentase	24	12.00	72.22	41.8640	14.44564
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 24 responden diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 41,86% ($g = 0,4186$) dengan nilai minimum 12% dan maksimum 72,22%. Standar deviasi sebesar 14,45 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik cukup bervariasi. Mengacu pada klasifikasi Hake (1998), nilai N-Gain sebesar 0,4186 termasuk dalam kategori sedang (*medium gain*). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tingkat yang sedang.

Selain itu, untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran digital PUSARA, dilakukan uji *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS.

Tabel 9. Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics				
		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pretest	67.71	24	8.127
	Posttest	81.08	24	6.386

Tabel 10. Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.375	5.339	1.090	-15.629	-11.121	-12.273	23	.000

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,71 meningkat menjadi 81,08 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 13,375 poin. Hasil uji *t* memperoleh nilai $t = -12,273$ dengan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 (< 0,05)$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital PUSARA (Pusat Sastra Nusantara) berbasis *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada materi penulisan cerita rakyat berbasis kearifan lokal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital PUSARA berbasis *Project Based Learning* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis cerita rakyat berbasis kearifan lokal Brebes. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran digital yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses menulis melalui penyelesaian proyek yang kontekstual. Integrasi cerita rakyat Brebes sebagai sumber belajar memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas menulis sekaligus memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian, media PUSARA memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran sastra kreatif di perguruan tinggi melalui pemanfaatan teknologi digital yang berpadu dengan pendekatan *Project Based Learning* dan kearifan lokal. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan media serupa pada materi sastra maupun keterampilan berbahasa lainnya serta implementasinya pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Casim, C. (2025). Proses pewarisan, konteks ideologi dan nilai moral pada cerita rakyat di Kabupaten Tasikmalaya: Suatu kajian antropolinguistik. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(1), 218-230. Retrieved from <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/1381>
- Chamalah, E., Nuryatin, A., Sayuti, S. A., & Zulaeha, I. (2020). Bahan Ajar Membaca Cerita Rakyat Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Membangun Budaya Literasi Kritis Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sultan Agung. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 158-175.. <https://doi.org/10.30595/mtf.v6i1.7825>
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170-3187. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075>
- Fitri, A., & Santosa, F. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Bermuatan Cerita Rakyat Rokan Hulu untuk Siswa SMA Kelas X. *Belajar Bahasa: Scientific Journal of the Indonesian Language and Literature Education Study Program*, 10(1), 42-52. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.2907>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hermawan, D., Dadela, R., & Bulan, D. R. (2022). Pemanfaatan cerita rakyat di kabupaten bandung dalam penyusunan bahan ajar mendongeng berbasis kearifan lokal. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 12(2), 170-194. <https://doi.org/10.23969/literasi.v12i2.5717>
- Karmadi, R. M. D., & Suhartini, S. (2024). Pengembangan LKPD Model PjBL Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Pengetahuan Konseptual dan Keterampilan Berpikir Kreatif:(Development of Student Worksheet for PjBL Based on Folklore to Improve Conceptual Knowledge and Creative Thinking Skills). *BIODIK*, 10(4), 791-808. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.37044>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Riski, Y. T., & Huda, M. N. (2025). Strengthening literacy through project-based learning (pjbl) by ethnostories-based gumansalangi story comics making at the indonesian schools of davao, philippines. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(2), 491-497. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i2.453>
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>
- Siki, F., & Verdial, J. D. C. (2025). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Apresiasi Prosa Fiksi dengan Pendekatan Student Centered Learning Berorientasi Kearifan Lokal pada Mahasiswa Perbatasan Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 1312-1322. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5461>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Suleman, S., Sarmila, S., Khatimah, U. K., Ridwan, S., Kadirun, K., & Sarmadan, S. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) melalui Pemanfaatan Cerita Rakyat Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sastra di SMAN 1 Lalolae. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4), 5021-5034. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7111>

Sumaryanto, S., Hendratno, H., & Indarti, T. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis etnopedagogi melalui model project based learning untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1301-1312. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1029>