

**ALIH WAHANA CERITA RAKYAT BUTON *RANDASITAGI* DAN *WAIRIWONU*
KE DALAM MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN
SISWA SMP**



TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Oleh

NURUL HAFIDZAH ASRA

NIM 2307752

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

Alih Wahana Cerita Rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu* ke dalam Media *Digital Storytelling* sebagai Bahan Pengayaan Siswa SMP

Oleh

Nurul Hafidzah Asra

S.Pd. Universitas Haluoleo, 2023

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Nurul Hafidzah Asra 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang,

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Nurul Hafidzah Asra

2307752

**ALIH WAHANA CERITA RAKYAT BUTON *RANDASITAGI* DAN *WAIRIWONDU*
KE DALAM MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN
SISWA SMP**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum.

NIP 196603201990331004

Pembimbing II

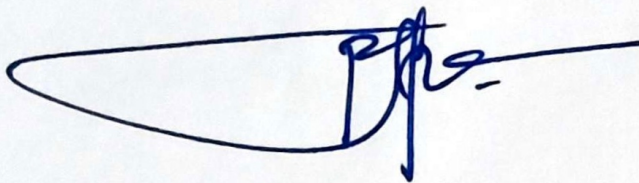


Dr. Hj. Halimah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198104252005012003

disetujui dan disahkan oleh penguji:

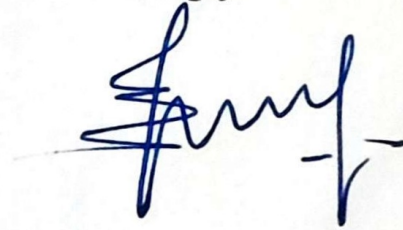
Penguji I



Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd.

NIP 198503012009121005

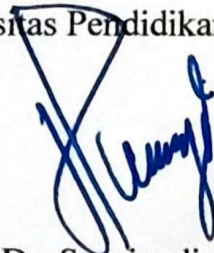
Penguji II



Dr. Welsi Damayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198212222009122001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum.

NIP 196603201990331004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Hafidzah Asra

NIM : 2307752

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Karya : Alih Wahana Cerita Rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwondu* ke dalam Media *Digital Storytelling* sebagai Bahan Pengayaan Siswa SMP

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Mei 2025



Nurul Hafidzah Asra

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt atas rahmat dan karunia-Nya yang telah mempermudah penulis dalam menyelesaikan tesis ini sebagai tugas akhir untuk meraih gelar Magister Pendidikan. Salawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw, beserta seluruh keluarga, sahabat, dan pengikutnya.

Tesis ini berjudul “Alih Wahana Cerita Rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu* ke dalam media *Digital Storytelling* sebagai Bahan Pengayaan Siswa SMP”. Tesis ini merupakan penelitian *Art Based Research* yang menghasilkan produk video *storytelling* dari hasil kajian alih wahana cerita rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemajuan penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan. Akhir kata penulis berharap agar segala usaha dan kerja keras yang tercurah dalam penyusunan tesis ini mendapat rida Allah Swt.

Bandung, Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Nurul Hafidzah Asra
NIM 2307752

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Alhamdulillah, peneliti mendapatkan kelancaran dan keberhasilan terkait proses penyusunan tesis ini yang tidak bisa terlaksana tanpa pertolongan Allah SWT. Peneliti pun tidak lupa akan bimbingan, bantuan, dukungan, motivasi, doa, dan hal baik lainnya yang telah diberikan oleh seluruh pihak dengan sangat bijaksana, sehingga penyusunan tesis ini telah mencapai ketuntasan yang sebenar-benarnya. Maka dari itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Didi Sukiyadi, M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia;
2. Prof. Dr. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia;
3. Prof. Dr. Yulianeta, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia;
4. Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FPBS UPI dan dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini, serta memberikan nasihat, ilmu pengetahuan, dukungan, motivasi, arahan, kritik dan saran yang membangun. Semoga kebajikan senantiasa terus mengalir;
5. Dr. Halimah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dukungan, ilmu pengetahuan dan wawasan terkait struktur tesis dengan penuh kesabaran, ketulusan, kebaikan hati beserta rasa kasih. Semoga kebajikan senantiasa terus mengalir;
6. seluruh Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mengajarkan ilmu pendidikan, sastra dan bahasa Indonesia yang sangat bermanfaat bagi penulis;
7. seluruh staf Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia yang telah membantu melancarkan administrasi selama perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir;
8. kedua orang tua terkasih, Almarhum Bapak Asman Amran dan Ibu Ramlah yang menjadi panutan dan selalu berjuang mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, berkorban keringat, tenaga dan pikiran. Walaupun saat ini, Ibunda terkasih merupakan orang tua tunggal tetapi tidak menutupi semangat untuk melihat anak-anaknya merasakan pendidikan di jenjang yang tinggi. Serta permintaan terakhir dari Ayahanda tercinta sebelum menghembuskan nafas terakhirnya “Lanjutkan sekolahmu, yang hidup harus tetap hidup”

membuat semangat penulis kembali berkorbar walaupun kehilangan beliau merupakan salah satu luka yang belum mampu disembuhkan sampai detik ini;

9. kakak dan adik-adikku, Emilyan Arkeza, Muh. Hafidz Ramadhan Asra, Rezki Aulia Mahda, dan Nur Rahmawati Mahda, yang memberikan semangat, dukungan, dan motivasi secara emosional;
10. sahabatku, Annisa Vitrya Abdullah, Julika Lissa Ilhamidah, dan Gladys Angela Hamrik yang selalu memberi semangat dan dukungan sehingga penulis selalu kuat dan mampu menghadapi segala masalah baik dalam bidang akademik maupun non akademik;
11. teman seperjuangan Geng Tadika Mesra, Annisa Maulida, Athiaturrizqiyah, Desi Ratna, Dini Khoerunnisa, Nurul Lutfhi, dan Syifa Ul Qalbi yang senantiasa saling menemani dan menyemangati selama proses perkuliahan.
12. teman-teman seperjuangan S2 Pendidikan Bahasa Indonesia tahun angkatan 2023 ganjil dan genap, yang senantiasa menemani masa studi penulis sehingga dua tahun terakhir sangat berwarna;
13. kolaborator visual dan para validator yang turut serta membantu dalam memberikan arahan, masukan, dan saran yang membangun untuk produk penelitian tesis berupa alih wahana cerita rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu* ke dalam media *digital storytelling*;
14. sekolah-sekolah yang berpartisipasi membantu penulis dalam memberikan respons produk sehingga produk tersebut dapat dinilai kelayakan penggunaannya pada siswa SMP di Kepulauan Buton;
15. seluruh pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu, yang telah mendukung serta memberikan semangat sehingga penulisan tesis ini dapat selesai;
16. teristimewa, diri sendiri yang sudah memberanikan diri mencoba tantangan baru dengan keluar dari zona nyaman dan menempuh pendidikan di tempat yang terbilang asing tanpa sanak keluarga. Tekad yang kuat tersebut membawa penulis dapat melihat banyak pelajaran baru baik secara pendidikan formal maupun pelajaran dalam kehidupan pribadi penulis.

Semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan oleh seluruh pihak menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Kontribusi yang dilakukan oleh pihak-pihak terkait memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

**ALIH WAHANA CERITA RAKYAT BUTON RANDASITAGI DAN WAIRIWONDU
KE DALAM MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN
SISWA SMP**

Nurul Hafidzah Asra

2307752

ABSTRAK

Penelitian ini berlandaskan sebagai bentuk keprihatinan terhadap pendokumentasian cerita rakyat Buton yang mulai sirna seiring perubahan zaman. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan; kedudukan cerita rakyat, proses penciptaan karya *digital storytelling*, kelayakan cerita rakyat, dan respons peserta didik terhadap cerita rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu*, yang berbasis *art-based research* dan memiliki klasifikasi penelitian tentang seni dan seni sebagai penelitian. Data dalam penelitian ini adalah cerita rakyat *Randasitagi dan Wairiwundu* yang dialih wahanakan menjadi video *storytelling*, sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah petuah adat atau budayawan daerah yang membagikan sejarah dan menceritakan kembali cerita rakyat Buton *Randasitagi dan Wairiwundu*, dan siswa kelas VII SMP untuk menerima respons balik terhadap karya kreatif. Hasil penelitian ini mengacu pada tiga tahapan karya yang terdiri atas; (1) tahap praproduksi yang meliputi pemilihan cerita rakyat yang akan dijadikan sebagai konten *storytelling*, mencari narasumber yang dapat memberikan penguatan terhadap cerita rakyat yang dipilih, penulisan naskah, membuat *storyboard*, membuat desain karakter dan latar; (2) tahap produksi yang meliputi pembuatan gambar animasi, animasi, dan penambahan rekaman suara; (3) tahap pasca produksi yang meliputi penggabungan semua elemen animasi, penambahan takarir pada video, *review*, *eksport* dan publikasi karya kreatif. Validasi media memiliki empat aspek penilaian yang terdiri atas; aspek puitis, aspek politik, aspek pedagogis, dan aspek kepentingan audiens. Berdasarkan hasil nilai rata-rata validasi media mendapatkan skor kelayakan 90,87% dengan kategori sangat layak. Sementara respons siswa terhadap produk karya kreatif memiliki penilaian menonjol pada aspek puitis dengan skor 62,8% dan menunjukkan kualitas pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal daerah Kepulauan Buton.

Kata kunci: *cerita rakyat, digital storytelling, randasitagi dan wairiwundu.*

**TRANSFERRING BUTON FOLKTALES RANDASITAGI AND WAIRIWONDU INTO
MEDIA DIGITAL STORYTELLING AS ENRICHMENT MATERIAL FOR JUNIOR
HIGH SCHOOL**

Nurul Hafidzah Asra

2307752

ABSTRACT

This research is grounded in a concern for the documentation of Buton folklore, which is gradually fading with the passage of time. The aim of this study is to describe the position of folklore, the process of creating digital storytelling works, the feasibility of folklore, and the students' responses to the Buton folktales Randasitagi and Wairiwondu, which are based on art-based research and classified as research about art and art as research. The primary data consist of these folktales, adapted into video storytelling, while the data sources include local cultural experts and Grade VII students who provided feedback on the creative work. The creative process followed three stages: (1) Pre-production, election of folktales, interviews with cultural informants, scriptwriting, storyboard development, and character and background design; (2) Production, creation of animated visuals and voice recordings; and (3) Post-production integration of elements, subtitling, reviewing, exporting, and publishing the final product. Media validation covered four aspects: poetic, political, pedagogical, and audience relevance. The average feasibility score was 90.87%, indicating the media was highly feasible. Meanwhile, student responses to the creative work product showed a notable assessment in the poetic aspect with a score of 62.8%, indicating the quality of students' understanding of the local culture of the Buton Islands.

Keywords: *folktales, digital storytelling, Randasitagi and Wairiwondu.*

DAFTAR ISI

HALAMAN HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
 BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.2 Pengertian Cerita Rakyat.....	8
2.3 Bentuk Cerita Rakyat	11
2.4 Pengertian <i>Storytelling</i>	12
2.5 Media <i>Sharing Network TikTok</i>	15
2.6 Konsep Alih Wahana.....	17
2.7 Strukturalisme Robert Stanton.....	19
2.7.1 Fakta Cerita	19
2.7.2 Tema	21
2.7.3 Sarana Cerita.....	21
2.8 Bahan Pengayaan Nonteks	24
2.9 Penelitian Terdahulu.....	25
2.10 Definisi Operasional	27
 BAB 3 METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian	31
3.3 Teknik Pengambilan Sampel	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5 Prosedur Penciptaan Karya	33
3.6 Instrumen Penelitian	34
3.6.1 Pedoman Wawancara	34
3.6.1.1 Pedoman Wawancara Petuah Adat atau Budayawan Daerah	35
3.6.2 Validasi Media	36
3.6.3 Angket Respons Peserta Didik.....	37
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
3.8 Linimasa Penciptaan Karya	42

BAB 4 EKSEGESIS PENGGARAPAN KARYA

4.1 Kedudukan Cerita Rakyat Randasitagi dan Wairiwundu di Kepulauan Buton	43
4.2 Proses Penciptaan Karya Kreatif	46
4.2.1 Hasil Analisis Struktur Cerita Rakyat Randasitagi dan Wairiwundu	46
4.2.2 Struktur Cerita Rakyat Randasitagi dan Wairiwundu untuk Proses Alih Wahana	54
4.3 Proses Penciptaan Konten <i>Digital Storytelling</i>	59
4.3.1 Tahap Praproduksi	59
4.3.2 Tahap Produksi	67
4.3.3 Tahap Pasca Produksi Konten	81
4.4 Validasi Kelayakan Media	83
4.5 Respons Siswa terhadap Alih Wahana	96
4.5.1 Deskripsi Lokasi Studi	96
4.5.2 Respons Peserta Didik	96
4.5.3 Tindak Lanjut	109

BAB 5 SIMPULAN

5.1 Kesimpulan	110
5.2 Implikasi	111
5.3 Rekomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Wawancara Narasumber I.....	59
Gambar 4.2 Wawancara Narasumber II.....	60
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Ilustrasi dan Pengeditan Konten	67
Gambar 4.4 Penggambaran Kostum Karakter	68
Gambar 4.5 Baju Adat Dolomani dalam Konten Storytelling.....	70
Gambar 4.6 Kostum Wairiwundu dalam Konten Digital Storytelling	71
Gambar 4.7 Rumah Adat Buton.....	72
Gambar 4.8 Rumah Adat Malige dalam Konten <i>Digital Storytelling</i>	72
Gambar 4.9 Perakaman Suara Narator.....	72
Gambar 4.10 Penambahan Animasi.....	73
Gambar 4.11 Penggabungan Elemen Animasi	74
Gambar 4.12 Desain Awal Istana Randasitagi	81
Gambar 4.13 Hasil Revisi Istana Randasitagi.....	82
Gambar 4.14 Diagram Norris Pengukuran Konten Alih Wahana	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Indikator <i>Digital Storytelling</i> menurut Lambert.....	14
Tabel 2.2 Standar Indikator <i>Digital Storytelling</i> menurut Robin	15
Tabel 2.3 Pedoman Analisis Struktur Robert Stanton	24
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Petuah Adat atau Budayawan Daerah	35
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	36
Tabel 3.3 Angket Respons Peserta Didik	37
Tabel 3.4 Pengukuran Skala Likert.....	39
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media.....	40
Tabel 4.1 Analisis Struktur Cerita Rakyat <i>Randasitagi dan Wairiwundu</i>	46
Tabel 4.2 Hal-hal yang dapat Dipertahankan dari Struktur Cerita	50
Tabel 4.3 Hal-hal yang tidak dapat Dipertahankan dari Struktur Cerita	52
Tabel 4.4 Struktur Cerita untuk Konten Alih Wahana Cerita <i>Randasitagi dan Wairiwundu</i>	54
Tabel 4.5 Skenario Konten Video <i>Storytelling</i> Cerita <i>Randasitagi</i> <i>Dan Wairiwundu</i>	62
Tabel 4.6 Peralihan Cerita ke dalam <i>Digital Storytelling</i>	74
Tabel 4.7 Rekapitulasi Respons dan Saran Penilai I	85
Tabel 4.8 Rekapitulasi Perhitungan Validasi Media Penilai I	86
Tabel 4.9 Rekapitulasi Respons dan Saran Penilai II	87
Tabel 4.10 Rekapitulasi Perhitungan Validasi Media Penilai II.....	88
Tabel 4.11 Rekapitulasi Respons Penilai III.....	89
Tabel 4.12 Rekapitulasi Perhitungan Validasi Media Penilai III	89
Tabel 4.13 Hasil Nilai Keseluruhan Validator Ahli.....	90
Tabel 4.14 Rekapitulasi Respons Siswa	97
Tabel 4.15 Rekapitulasi Respons Siswa Essay	101

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Penciptaan Karya.....	34
Bagan 1 Daftar Sekolah	44
Bagan 2 Proses Alih Wahana Struktur Cerita <i>Randasitagi dan Wairiwundu</i> ke dalam <i>Digital Storytelling</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara Budayawan Daerah.....	118
Naskah Konten Alih Wahana Cerita Rakyat ke dalam <i>Digital Storytelling</i>	126
Tahap Penciptaan Karya Kreatif	134
Surat Permohonan Validasi Media	137
Transkrip Respons Validator Ahli terhadap Alih Wahana	140
Dokumentasi Lapangan	150
Surat Keterangan telah melakukan Penelitian	154
Transkrip Hasil Respons Peserta Didik terhadap Alih Wahana	162

Daftar Pustaka

- Aminah, T. Masnani, S.W., Bahri, S. (2023). Kepribadian Tokoh dalam Film Al-Fiil Al-Azraq: Suatu Pendekatan Psikologi Sastra. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 3(3), 36-52.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. (2001). "A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives". New York: Longman
- Andriyani, N, & Piliang, WSH (2024). Alih Wahana Cerita Rakyat Legenda Malin Kundang ke Film Animasi. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 12(1). 130-142
- Anugrah, SP, & Indrojarwo, BT (2018). Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 7(1). 30-34.
- Arikunto, S., Safruddin, A.J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asra, N. H., Sumiyadi, S., Halimah, H., Nugroho, R. A., & Permadi, T. (2024). Analisis Kebutuhan Revitalisasi Cerita Rakyat ke dalam Media Digital sebagai Bahan Penguatan Literasi Kebhinekaan Masyarakat di Sulawesi Tenggara. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 336-345).
- Ayu, RFK. Sari, SP. Setiawan, BY. & Fitriyah, FK. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Daerah Melalui Cerita Rakyat Digital pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pengembangan. *Child Education Journal*. 1(2). 65-72.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Provinsi Sulawesi Tenggara dalam Angka*. Badan Pusat Statistik Sulawesi Tenggara.
- Bhat, RM. (2023). Connecting The Dots: Tracing The Relationship between Folk Tales, Music, Lore, and Historical Narrative. *International Conference "Subaltern History as Gleaned from Folklore*. 69-75
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Carter, A. (1993). *The Bloody Chamber and Other Stories*. London: G.rafton.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Choo, Y.B., Abdullah, T., Naw, A.M. (2020). Digital Storytelling vs Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46-50.
- Damono, S.D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama Danandjaja,
- J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dorson, R. M. (1972). *American Folklore*. New York: Norton.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
- Dundes, A. (1965). *The Study of Folklore*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara : Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Eneste, Pamusuk. (2016). *Novel dan Film: Kajian Alih Wahana*. Nusa Indah.

- Faiqah, F. Nadjib, M. Amir, A.S. (2016). Youtube sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi Kareba*. 5(2). 259-272
- 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.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27-36.
- Gagne, R.M., & Briggs, L.J. (1975). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gesmundo, MAG. Jordan, MDS. Meridor, WHD. (2022). Youtube as a Platform for Marketing Campaigns: The Effect of Brand Awareness and Brand Recall on the Purchase Intentions of Millenials. *Journal of Business and Management Studies*. 4(2). 343-361
- Gusfitri, ML. Delfia, E. (2021). *Buku Pegangan Guru Bahasa Indonesia Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Hamka, I.K., Masnani, S.W., Agussalim, A. (2024). Peristiwa dalam Film Series "Whispers" Karya Hana Abdullah Alomair (Suatu Tinjauan Struktural). *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*. 4(2), 1-12.
- Harjono, HS. (2021). Cerita Rakyat Digital Sebagai Inovasi Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya.
- Hartiningtyas, W., Wulan, N., Chasanah, I.D. (2024). Analisis Adaptasi Cerita Rakyat menggunakan Pemikiran Jack Zipees. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*. 13(1). 88-97.
- Hidayatullah, S, Mulyati, Y, Damaianti, VS, & Permadi, T. (2023). Analisis Kesesuaian Media Cerita Rakyat Digital dengan Kebutuhan Literasi Emergen. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(5). 5269-5282.
- Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Intan, N.N. (2024). *Alih Wahana Musikalisasi Puisi Bekonsep Quarter Life Crisis dan Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran Materi Puisi di SMA*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jain, S. B. (2021). Cultural Exchange in the Digital Age: The Role of Youtube. *Journal of Social Media Research*, 8(2), 14-29.
- Kanzunnudin, M. (2015). *Cerita Rakyat sebagai Sumber Kearifan Lokal*. Seminar Pusat Studi ebudayaan Universitas Muria Kudus.
- Karimah, A., Siti Kussuji Indrastuti, N., & Ra'is Zhaliifunnas, M. (2025). Tradisi Lisan Budaya JawaTedhak Siten di Kebondalem Kidul Prambanan Menggunakan Perspektif Semiotika Pierce. *Humanis*, 29(1), 49-70.
- Kivunja, C. (2015). Exploring The Pedagogical Meaning and Implications of The 4Cs "Super Skills" For The 21st Century through Bruner's 5E lenses of Knowledge Construction to Improve Pedagogies of The New Learning Pradigma. *Creative Education*, 6(2), 224-239

Nurul Hafidzah Asra, 2025

ALIH WAHANA CERITA RAKYAT BUTON RANDASITAGI DAN WAIRIWONDU KE DALAM MEDIA DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.epi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Krisdanu, C.A., Sumantri, K.A. (2023). Youtube sebagai Media Pemasaran Digital di Indonesia. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 7(2), 24-36.
- Lai, B. Tan, K.H, He, M. & Said, N.E.M. (2022). The Roles of Non-Textual Elements in Sustaining ESL and EFL Learning: A Scoping Review. *Sustainability MDPI*. 14, 12-17.
- Laksmi Sari, I. (2019). Unsur-unsur Pengetahuan Sosial dalam Cerita Rakyat Bali Aga dan Buku Pelajaran Sekolah Dasar Zaman Kolonial Belanda. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of Bali Studies)*, 9(2), 499–520.
- Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Routledge.
- Leavy, P. (2009). *Method meets art: Arts-based research practice*. Guilford Press.
- Leavy, P. (2017). *Research Design : Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approach*. London: The Guilford Press.
- Martarini, N.M.L. Sastaparamitha, N.N.A.J. Primandana, P.A. (2020). *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 6(2). 671-679
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins.
- McKee, R. (2010). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins.
- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65-79.
- McNiff, S (2008). *Art-based research. Handbook of the arts in qualitative research*. Sage Publications.
- Mulyadi, Febry Fahreza, & Rendi Julianda. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. *Visipena*, 9(1), 31-46.
- Mustaqim, K., Adiwijaya, D.R., Indrajaya, F. (2013). Penelitian atas Penelitian Seni dan Desain “Suatu Studi Kerangka Filosofis-Paradigmatis bagi Penelitian Seni dan Desain Visual”. *Jurnal Humaniora*. 4(2). 995-1014.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajdah Mada University Press.
- Norris, J. (2011) Towards the Use of the “Great Wheel” as a Model in Determining the Quality and Merit of Arts-based Projects (Research and Instruction). *Internasional Journal of Education & the Arts*. 12(1,7). 1-23.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Pradopo, R.D., (2013). *Beberapa Teori Sastra, Metode, Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastiyo, W. (2018). Development Of Youtube Integrated Google Classroom Based E-Learning Media For The Light-Weight Vehicle Engineering Vocational High School”. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Asosiasi Dosen dan Guru Vokasi Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta*. 8(1).
- Prihatin, Y., Sari, R. H., & Nugraha, A. S. (2023). Struktur dan Nilai Pendidikan dalam Buku Inventarisasi Cerita Rakyat Jombang Jilid 2. *Journal of Education Research*. 4(1), 185-196.

- Purnomo, P. & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian* 20(2). 151-157.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2018) Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putten, A.M.R & Bergmann, K. (2020) Non-verbal Enrichment in Vocabulary Learning with a Virtual Pedagogical Agent. *Frontiers in Psychology*. 11(1), 1-16.
- Putra, R.M.S. (2016). Bagaimana Menulis Naskah Buku Nonteks. Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Ritchie, L. (1995). *American Folklore: A Sourcebook*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Rejo, U., Rahayu, I. K., & Kharisma, G. I. (2022). Revitalisasi Cerita Rakyat Masyarakat Timor Sebagai Penguatan Nilai Pendidikan Karakter Pada Era Tatanan Kehidupan Baru. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(1), 35-47.
- Robin, B.R. (2008). *Digital storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. The Ohio State University.
- Robin, B. (2011) *The Educational uses of Digital Storytelling Website*. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>
- Rule, L. (2010). Digital Storytelling: Never has Storytelling been so Easy or so Powerful. *Knowledge Quest*, 38(4), 56-57.
- Sandra, Y. (2023). Folklor Lisan: Kumpulan Cerita Rakyat Kerinci. *Jambe: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 5(2), 34-42.
- Sanjaya, A. (2010). *Pengantar Sastra Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298-309.
- Setiawan, D. (2021). *Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat*. Malang: UIN Malang Press.
- Setiawan, I. K., & Lestari, P. A. R. (2019). Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam Bentuk Animasi 2D. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 88-94.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1-21.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiarti. Andalas, E.F. Dwi, A. (2021). *Cerita Rakyat, Budaya, dan Masyarakat*. UMM Press: Malang.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiyadi, S. (2019). Kajian Budaya dalam Perspektif Sastra Bandingan dan Kebermanfaatannya terhadap Pembelajaran Sastra Indonesia. *Prosiding SEMBASA: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Tiga Kementerian*. 384-391.
- Susilana, R. Riyana, C. (2021) *Media Pembelajaran “ Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian ”*. CV Wacana Prima.
- Stanton, R. (2022). *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supardi, CN, Nurwahidah, LS, Hamdani, F. & Asmaniah, Z. (2023). Efektivitas Pakem dan Pembelajaran Mandiri Melalui Aplikasi Youtube dalam Memproduksi Drama. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*. 21(1). 289-297.
- Taylor, R. (2019). *Creativity and Technology in Literature*. Chicago: University of Chicago Press.

Nurul Hafidzah Asra, 2025

ALIH WAHANA CERITA RAKYAT BUTON RANDASITAGI DAN WAIWIWONU KE DALAM MEDIA DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.epi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan Pasal 20 ayat (2) dan ayat (4).
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191.
- Wang, Q., Coemans, S. Siegesmund, R., Hannes, K. (2017). Arts-Based Methods in Socially Engaged Research Practice: A Classification Framework. *Art Research Internasional: A Traditional Journal*. 2(2). 5-39.
- Williams, K. (2022). *Quality vs. Quantity in Digital Literature*. Boston: Beacon Press.
- Willis, J. (2009). "Constructivist Instructional Design (C-ID): Foundations, Models, and Examples". Information Age Publishing
- Willis, J., & Wright, K. E. (2000). "A General Set of Procedures for Constructivist Instructional Design: The New R2D2 Model". *Educational Technology*, 40(2), 5-20.
- Wulandari, T.W. Solihatulmilah, E. Mualimah, E.K. (2023). Pengaruh Media Digital Storytelling Kanal Youtube "Gromore Studio Series" terhadap Kemampuan Menyimak pada Materi Hikayat Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 di SMA Negeri 1 Bayah. *Desanta: Indonesian of Interdisciplinary Journal*. 4(1). 90-98.
- Yulianeta, Y., Amandangi, D.P., Halimah, H., Sundusiah, S. (2020). BIPA Students Responses towards Web-Based Indonesian Folklore Enrichment Materials. *4th Internasional Conference on Language Literature, Culture, and Education*. Volume 509. 817-822.
- Yulianeta, Y., Yaacob, A., Lubis, A.H. (2022). The Development of Web-Based Teaching Materials Integrated with Indonesian Folklore for Indonesian Language for Foreign Speakers Students. *Internasional Journal of Language Education*. 6(1). 46-62.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.