

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL CERITA BERGAMBAR
NYI RAMBUT KASIH SEBAGAI SARANA APRESIASI
BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SMP**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni**



Disusun oleh:

Syahrul Fathan Alfernando

2307747

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL CERITA BERGAMBAR
NYI RAMBUT KASIH SEBAGAI SARANA APRESIASI
BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SMP**

Oleh:

Syahrul Fathan Alfernando

S.Ds Universitas Pasundan, 2020

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana

© Syahrul Fathan Alfernando
Universitas Pendidikan Indonesia
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

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL CERITA BERGAMBAR NYI RAMBUT KASIH SEBAGAI SARANA APRESIASI BUDAYA LOKAL BAGI SISWA SMP

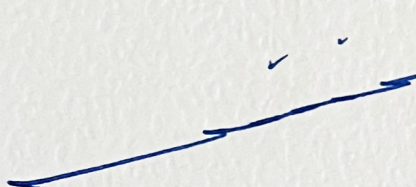
Oleh:

SYAHRUL FATHAN ALFERNANDO

2307747

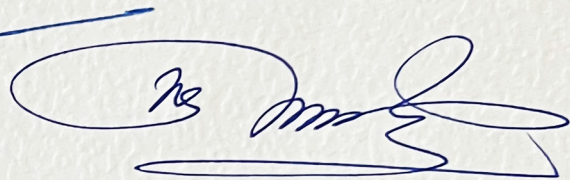
disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



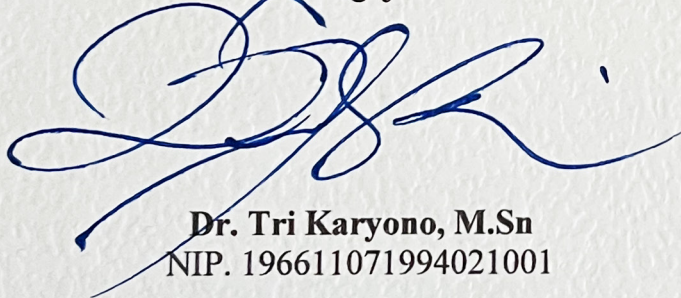
Prof. Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn
NIP. 196707241997021001

Pembimbing 2



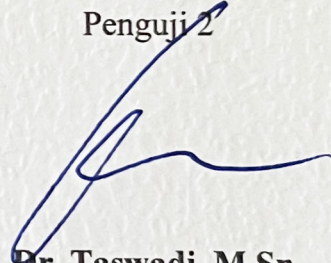
Prof. Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn
NIP. 1962202071987031002

Penguji 1



Dr. Tri Karyono, M.Sn
NIP. 196611071994021001

Penguji 2



Dr. Taswadi, M.Sn
NIP. 196501111994121001

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M. Hum., Ph.D
NIP. 196305171990032001

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan arus budaya populer asing telah menggeser perhatian generasi muda dari budaya lokal, termasuk di Majalengka. Akibatnya, cerita rakyat sebagai bentuk kearifan lokal semakin terpinggirkan, terutama di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama, karena minimnya media pembelajaran yang relevan dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbentuk visual novel berbasis cerita rakyat Nyi Rambut Kasih untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal siswa. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain sequential explanatory dan metode Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media dikembangkan dalam format e-book visual interaktif, divalidasi oleh ahli materi dan media, kemudian diimplementasikan di SMP Negeri 1 Cigasong, Majalengka. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi (materi 92%, media 95%), sedangkan uji efektivitas memperlihatkan peningkatan signifikan skor apresiasi budaya siswa, dari 29,83 menjadi 36,00 ($p < 0,05$). Penelitian ini menghadirkan inovasi dengan mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam media digital interaktif, menggabungkan ilustrasi semi-realistis, narasi dinamis, dan simbol budaya. Media ini berpotensi menjadi model pembelajaran berbasis budaya yang menarik, relevan, dan mampu menumbuhkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya lokal di era digital.

Kata Kunci: Apresiasi Budaya, Cerita Rakyat, Nyi Rambut Kasih, Visual Cerita bergambar, ADDIE, *mixed methods*, SMP

ABSTRACT

The rapid development of information technology and the influx of foreign popular culture have shifted the attention of younger generations away from local culture, including in Majalengka. Consequently, folktales as a form of local wisdom are increasingly marginalized, especially among junior high school students, due to the lack of relevant and engaging learning media. This study aims to develop a visual novel-based learning media grounded in the Nyi Rambut Kasih folktale to enhance students' appreciation of local culture. A mixed-methods sequential explanatory design was employed, along with Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) as a systematic framework. The media was developed in an interactive visual e-book format, validated by content and media experts, and implemented at SMP Negeri 1 Cigasong, Majalengka. Validation results indicated very high feasibility (content 92%, media 95%), while effectiveness testing showed a significant increase in students' cultural appreciation scores, from 29.83 to 36.00 ($p < 0.05$). This study introduces an innovative approach by integrating folktales into digital interactive media, combining semi-realistic illustrations, dynamic narrative, and culturally meaningful symbols. The media offers a potential model for culture-based learning that is engaging, relevant, and capable of fostering students' appreciation of local cultural heritage in the digital era.

Keywords: Cultural Appreciation, Folklore, Nyi Rambut Kasih, Visual Novel, ADDIE, Mixed Methods, Junior High School

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Struktur Penulisan	7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 9
2.1 Apresiasi Budaya dalam Konteks Pendidikan	9
2.1.1 Pengertian Apresiasi Budaya	9
2.1.2 Dimensi Apresiasi Budaya Pada Remaja.....	10
2.1.3 Peran Pendidikan dalam Menumbuhkan Apresiasi Budaya.....	12
2.2 Cerita Rakyat sebagai Media Pendidikan.....	14
2.2.1 Pengertian dan Ciri Cerita Rakyat.....	14
2.2.2 Nilai-Nilai Edukatif dalam Cerita Rakyat.....	15
2.2.3 Potensi Cerita Nyi Rambut Kasih sebagai Media Edukasi Budaya...	17
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Visual dan Naratif	18
2.3.1 Konsep Media Pembelajaran Visual.....	18
2.3.2 Cerita bergambar dan Komik Edukasi dalam Pembelajaran.....	20
2.3.3 Efektivitas Media Visual dalam Konteks Sekolah Menengah.....	21

2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu	22
2.4.1 Penelitian Penggunaan Cerita Rakyat dalam Pembelajaran.....	22
2.4.2 Penelitian Pengembangan Media Visual Berbasis Budaya.....	23
2.5 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Metode dan Model Penelitian	32
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.4 Partisipan dan Objek Penelitian	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif.....	38
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data Kualitatif.....	38
3.6 Instrumen Penelitian.....	39
3.6.1 Instrumen Kuantitatif.....	39
3.6.2 Instrumen Validasi Media.....	40
3.6.3 Instrumen Kualitatif.....	41
3.7 Prosedur Pengembangan Media	43
3.7.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	43
3.7.2 Desain (<i>Design</i>).....	43
3.7.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	43
3.7.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	44
3.7.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	44
3.8 Teknik Analisis Data	44
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif.....	44
3.8.2 Analisis Data Kualitatif.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	47
4.1.1 Analisis Kurikulum Bahasa Indonesia Tingkat SMP.....	47
4.1.2 Survei Awal Mengenai Minat Pemahaman Siswa Terhadap Budaya Lokal Cerita Nyi Rambut Kasih.....	48
4.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	50
4.2.1 Sinopsis Cerita Nyi Rambut Kasih.....	51

4.2.2 Studi Visual.....	53
4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	69
4.3.1 Pewarnaan.....	69
4.3.2 Pemilihan Tipografi.....	70
4.3.3 Perancangan <i>Cover</i>	71
4.3.4 Perancangan Isi Cerita bergambar.....	73
4.3.5 Hasil Perancangan Isi Cerita bergambar.....	74
4.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	89
4.4.1 Hasil Kuantitatif.....	93
4.4.2 Hasil Kualitatif.....	98
4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	99
4.5.1 Hasil Uji Coba Media: Analisis Kuantitatif.....	99
4.5.2 Hasil Uji Coba Media: Temuan dari Kegiatan di Kelas.....	106
4.5.3 Interpretasi Pengalaman dan Refleksi Siswa.....	108
4.5.4 Hasil Penilaian Kelayakan Media.....	116
BAB V PEMBAHASAN.....	122
5.1 Pengembangan Media Cerita Nyi Rambut Kasih.....	122
5.1.1 Kesesuaian Media dengan Model ADDIE	124
5.2 Persepsi dan Pengalaman Siswa SMP terhadap Media.....	126
5.2.1 Kelayakan Media Berdasarkan Hasil Validasi Ahli.....	127
5.2.2 Inovasi Media dan Kebaruan Pengembangan.....	128
5.2.3 Efektivitas Media Nyi Rambut terhadap Apresiasi Budaya.....	131
5.3 Keterlibatan Emosional Siswa dalam Apresiasi Budaya.....	139
5.3.1 Keterkaitan Hasil dengan Teori Motivasi Apresiasi Budaya.....	142
5.4 Implikasi Penelitian	145
BAB VI PENUTUP	149
6.1 Simpulan.....	149
6.2 Keterbatasan Penelitian.....	151
6.3 Saran	152
6.3.1 Saran untuk Guru atau Pendidik	152
6.3.2 Saran untuk Peneliti Selanjutnya.....	153

5.3.3 Saran untuk Sekolah dan Pemangku Kebijakan	153
6.4 Rekomendasi	154
6.4.1 Bagi Lingkungan Pendidikan	154
6.4.2 Bagi Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Seni.....	154
6.4.3 Bagi Akademisi	155
6.4.4 Bagi Praktisi Desain Visual dan Ilustrator	155
6.4.5 Bagi Pemerintah Daerah dan Pengembang Kurikulum Lokal	155
6.4.6 Bagi Peneliti Selanjutnya	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sketsa Karakter	53
Gambar 4.2 Petilasan Nyi Rambut Kasih.....	55
Gambar 4.3 Latar Tempat dan Visualisasi Ilustrasinya	56
Gambar 4.4 Makam Pangeran Muhammad	57
Gambar 4.5 Makam Siti Armilah	58
Gambar 4.6 Studi Karakter Nyi Rambut Kasih.....	61
Gambar 4.7 Deskripsi Visual Nyi Rambut Kasih	62
Gambar 4.8 Batik Motif Nyi Rambut Kasih.....	63
Gambar 4.9 Pangeran Muhammad & Siti Armilah.....	66
Gambar 4.10 Studi Aksi atau Gerak	67
Gambar 4.11 Studi Emosi dan Ekspresi Wajah	68
Gambar 4.12 Storyboard	68
Gambar 4.13 Palet Warna.....	69
Gambar 4.14 Pemilihan Tipografi.....	71
Gambar 4.15 Perancangan Cover.....	72
Gambar 4.16 Perancangan Isi Buku.....	73
Gambar 4.17 Chapter 1.....	75
Gambar 4.18 Chapter 2.....	76
Gambar 4.19 Chapter 3.....	78
Gambar 4.20 Chapter 4.....	79
Gambar 4.21 Chapter 5.....	80
Gambar 4.22 Chapter 6.....	81
Gambar 4.23 Chapter 7.....	82
Gambar 4.24 Chapter 8.....	83
Gambar 4.25 Chapter 9.....	84
Gambar 4.26 Chapter 10.....	85
Gambar 4.27 Chapter 11.....	86
Gambar 4.28 Chapter 12.....	88
Gambar 4.29 Implementasi Apresiasi Budaya Lokal.....	108

Gambar 4.30 Print Media Buku Cerita Bergambar Nyi Rambut Kasih.....	117
Gambar 4.31 AR Augmented Reality Nyi Rambut Kasih.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu dan Kegiatan Penelitian	36
Tabel 3.2 Aspek dan Keterangan Subjek dan Objek Penelitian.....	37
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Apresiasi Budaya.....	40
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Kuisisioner Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.5 Panduan Wawancara Siswa.....	42
Tabel 4.1 Angket pengetahuan awal, minat, gaya visual, naratif, dan ekspektasi terhadap media	49
Tabel 4.2 Angket Pretest Sebelum Diberikan Cerita Nyi Rambut Kasih.....	90
Tabel 4.3 Angket Posttest Sebelum Diberikan Cerita Nyi Rambut Kasih.....	92
Tabel 4.4 Perbandingan Pretest Posttest.....	94
Tabel 4.5 Angket Efektivitas Media.....	97
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif	101
Tabel 4.7 Hasil Uji Normal	104
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	105
Tabel 4.9 Kategorisasi Tematik Jawaban Siswa tentang Bagian Cerita yang Disukai.....	112
Tabel 4.10 Emosional Siswa terhadap Tokoh Nyi Rambut Kasih.....	114
Tabel 5. 1 Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest.....	132

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	30
Bagan 4.1 Grafik Rata-rata Skor Apresiasi Budaya Siswa.....	102
Bagan 4.2 Perubahan Skor Apresiasi Budaya per Siswa.....	106

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial, 97–108.
- Al-adawiah, M. Q., & Kaso, N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal*. Jurnal Konsepsi, 13(3), 145–150. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Aditia, D. (2015). *Analisis visual motif batik dan makna simbolis batik Majalengka* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Andriansyah, R. A., et al. (2021). *Pengaruh penggunaan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak pada pembelajaran sejarah terhadap kesadaran budaya di SMK Negeri Pontianak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(2), 123–134.
- Anjani, B. F. A., Mahyudi, J., & Murahim. (2020). *Nilai-nilai pendidikan cerita rakyat Lelampak Lendong Kao dan relevansinya dengan pembelajaran sastra di SMA*. Jurnal Kopula, 2(2), 95–104.
- Astawa, N. L. P. N. S. P., & Dewi, I. G. A. A. I. S. (2021). *Gamifikasi cerita rakyat Bali sebagai media pembelajaran siswa generasi-Z*. ResearchGate.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Edwita, E., Safitri, D., Maksum, A., Yunaz, H., Marini, A., & Muda, I. (2019). *The effect of student cultural enculturation on student art appreciation*. International Journal of Education and Practice, 7(4), 469–478.

- Fadillah, I., & Kurniawan, D. (2021). *Pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 31(1), 15–24.
- Fermanayudha, V., Nurhasanah, N., Annisah, N., Ramayeni, E., & Harahap, Z. S. (2024). *Gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea melalui televisi*. SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS, 2(2), 160–166.
- Firmansyah, A. (2024). *Efektivitas media naratif visual dalam meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 55–68.
- Firmansyah, H. (2024). *Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas*. Jurnal Ilmu Sejarah, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Firmansyah, H., & Bibi, S. (2020). *Pengembangan aplikasi “Pontianak Heritage” berbasis Android sebagai media pembelajaran sejarah*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 3(2), 157–169.
- Firmansyah, H., Noor, A. S., & Chalimi, I. R. (2021). *Penggunaan biografi Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie sebagai sumber pembelajaran sejarah*. Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya, 11(2), 158.
- Fitriana, F., Hilman, Y. A., & Triono, B. (2020). *Peran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dalam upaya pelestarian kesenian budaya lokal*. Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik, 2(1), 1–10.
- Harismawan, W. (2020). *Penggunaan komik berbasis web pada mata pelajaran sejarah*. Jurnal Edukatif, 5(1).
- Hjerm, M., Eger, M. A., Bohman, A., & Connolly, F. F. (2020). *A new approach to the study of tolerance: Conceptualizing and measuring acceptance, respect, and appreciation of difference*. Social Indicators Research, 147, 897–919. <https://doi.org/10.1007/s11205-019-02176-y>
- Hjerm, M., Eger, M. A., & Danell, R. (2020). *Peer attitudes and the development of prejudice in adolescence*. Sociology of Education, 93(4), 301–318.
- Istiqomah, N., & Maryam, I. S. (2022). *Pengembangan media big book berbasis budaya Banten untuk meningkatkan literasi membaca sastra siswa kelas awal*. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 6(2), 437–448.

- Johnstone, C., Scholey, J., & Hall, S. (2018). *Cross cultural learning and empathy through folktales*. International Journal of Education & the Arts, 19(15), 1–19.
- Johnstone, C., Soria, K., Bittencourt, T., & Adjei, M. (2018). *The global and the local: Programs that predict critical thinking and cultural appreciation development in students*. International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement, 6(1), Article 8.
- Julianty, A. A. (2022). *Pengaruh globalisasi terhadap eksistensi identitas nasional bangsa Indonesia saat ini*. ASANKA: Journal of Social Science and Education, 3(1), 1–9.
- Kartina, K., Akrom, A., & Farhurohman, O. (2021). *Pengembangan media pembelajaran scrapbook berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPS*. Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 13(2), 119–130.
- Leddy, J. (2000). *The educational potential of visual novel games*. NTNU Open.
- Mahendra, A., Putra, R., & Pradipta, Y. (2021). *Media naratif visual untuk pembelajaran kontekstual siswa sekolah menengah*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 19(3), 211–225.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). *Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Education and Development, 9(1), 279–283.
- Mosso-Taylor, S. (2010). *Creating a culture of respect and appreciation*. WOW Stories, University of Arizona.
- Mosso Taylor, R. J. (2010). *The importance of local culture in curriculum design*. Journal of Education for Sustainable Development, 4(2), 215–223.
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). *Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran IPS pada siswa SMP*. Jurnal Morfologi, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). *Eksplorasi etnomatematika pada cerita rakyat*. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 67–76.

- Nugraha, F. A., & Amin, M. (2022). *Perancangan komik edukasi "Don't Burn It!" tentang bahaya sampah untuk remaja*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(2), 91–100.
- Nugraheni, F. A. (2023). *Dekonstruksi tokoh laki-laki dalam cerita rakyat Ande-Ande Lumut*. Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia, 2(1), 135–141.
- Nurlaili, F. I., & Sukirno. (2024). *Nilai pendidikan karakter dan kearifan lokal dalam cerita rakyat Banyumas serta implementasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 19, 124–130.
- Oktaviani, T. (2023). *Rancangan pengembangan media komik berbasis budaya Lahat dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran di kelas II sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 4(1), 118–126.
- Pradipta, R. (2022). *Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(2), 114–122.
- Pradipta, Y. (2022). *Desain media visual yang komunikatif dalam pembelajaran berbasis budaya*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 14(1), 55–67.
- Pratiwi, N. (2021). *Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan media cerita rakyat bagi siswa kelas V sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 10(1), 55–65.
- Putri, N. A. (2021). *Pengembangan Media Digital Game Based Learning (DGBL) Antara pada pembelajaran teks cerita rakyat*. Skripsi, Universitas Brawijaya. <https://repository.ub.ac.id/209725/>
- Rachmawati, D. (2020). *Keefektifan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, 12(3), 112–123.
- Rachmawati, D. (2020). *Pembentukan identitas budaya remaja melalui cerita rakyat*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 26(2), 145–156.

- Rahmadi, S. (2022). *E-modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 123–135.
- Rahmaniyar, R., Budiono, A., & Anggraini, P. (2021). *Kearifan lokal dalam cerita rakyat Kabupaten Bangka sebagai bentuk nilai budaya dan pendidikan karakter*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(21), 269–278.
- Rahmasari, S. L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran cerita rakyat Nusantara (Cetara) berbasis augmented reality pada materi menceritakan kembali isi cerita siswa kelas IV SDN Geger 1*. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ramadhani, F. R., & Rustono. (2020). *Nilai pendidikan karakter dalam kumpulan cerita rakyat dari Bintan Kepulauan Riau dan implementasinya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas*. Jurnal Pena Literasi, 3(2), 139–148.
- Ramlah, A., Mahendra, A., & Putri, D. (2022). *Desain media naratif visual dalam pembelajaran sekolah menengah*. Jurnal Seni dan Pendidikan, 8(1), 77–89.
- Ramlah, A., Nurmalasari, N., & Rizal, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran audio-visual Powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia, 9(2), 87–96.
- Romadhan, S., & Suttriso, S. (2021). *Pengembangan bahan ajar budaya literasi melalui cerita rakyat dalam membentuk sikap nasionalisme siswa sekolah dasar*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 1(1), 81–88.
- Sa'diyah, N., & Anugrah, A. S. (2022). *Pengaruh pengembangan media ajar visual terhadap siswa sekolah dasar dalam memahami konsep matematika secara visual*. Jurnal Pendidikan, 8(1), 1–10.
- Sabri, H., Djirong, A., & Arifin, I. (2017). *Pembelajaran PAUD mengenal huruf dan angka melalui komik edukasi*. Jurnal Desain dan Komunikasi, 1(1), 25–33.

- Setiawan, B. (2021). *Urgensi pendidikan multikultural sebagai upaya meningkatkan apresiasi siswa terhadap kearifan budaya lokal*. Jurnal Pendidikan Humaniora, 9(2), 55–66.
- Setiawan, B. (2021). *Penguatan identitas budaya siswa melalui media edukasi*. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(3), 233–245.
- Setyaningrum, N. D. B. (2018). *Budaya lokal di era global*. Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, 20(2).
- Setyawati, N. M., & Nurhasanah, R. (2021). *Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 5(6), 5608–5617.
- Siregar, A. (2020). *Penggunaan komik berbasis web pada pelajaran sejarah siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 8(1), 45–55.
- Siregar, M. Y., & Hidayat, M. T. (2020). *Nilai-nilai pendidikan karakter dalam buku cerita rakyat dari Jambi dan relevansinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 152–161.
- Soalihin, S., & Ibrahim, I. (2024). *Peranan mahasiswa pendatang dalam menjaga budaya lokal di lingkungan Pagesangan*. Seminar Nasional LPPM UMMAT, 13, 974–984.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto, A., Suharyono, T., & Yulianto, A. (2021). *Nilai moral dalam cerita rakyat Malin Kundang*. Jurnal Ilmiah Bina Bahasa, 14(2), 89–99.
- Suharyanto, T., Anjani, D., & Rahman, A. (2021). *Cerita rakyat sebagai media edukasi nilai moral dan kultural*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 21(2), 167–180.
- Sukma, H. H., & Evitriana, N. (2019). *Pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran menyimak komprehensif berbasis budaya Nusantara untuk kelas III sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional PPDN FKIP UNSRI, 408–416.
- Susanti, R. (2022). *Cerita rakyat sebagai upaya pengenalan bahasa dan budaya Indonesia dalam pembelajaran BIPA*. Jurnal BIPA Nusantara, 5(1), 33–44.

- Sustiawati, N. (2011). *Peran guru dalam penanaman apresiasi budaya melalui seni tradisi*. Jurnal Pendidikan Seni, 9(1), 45–58.
- Sustiawati, N. L. (2011). *Kontribusi seni tari Nusantara dalam membangun pendidikan multikultur*. Mudra Jurnal Seni Budaya, 26(2), 126–133.
- Telogowiyah, D., Febriyani, T., & Tharir, A. (2025). *Pengembangan media komik (Nyak Ceghdas) berbasis budaya lokal dengan model ADDIE untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Humaniora, 6(1), 112–123.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Putra, R. P. (2023). *Literasi budaya lokal bagi anak di Desa Jatisura*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 1818–1827.
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin. (2024). *Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi energi dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa (JPDP), 10(2), 975–985.
- Widiastono, A. (2021). *Pendidikan seni budaya mendorong kreativitas dan apresiasi budaya dalam pembelajaran*. Educational Journal: General and Specific Research, 3(2), 311–317.
- Widyawati, A., Khoiriyah, I., & Oktavianti, D. (2022). *Pengembangan buku nonteks pelajaran cerita rakyat Cirebon sebagai suplemen bahan bacaan kegiatan literasi di SMA/SMK*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(1), 39–45.
- Wurtiningsih, W. (2023). *Pendidikan seni budaya: Mendorong kreativitas dan apresiasi budaya dalam pembelajaran*. Educational Journal: General and Specific, 2(6).
- Zulfitriyani, & Nisja, I. (2024). *Cultural diversity in language and literature appreciation: Humanizing learners in modern education*. Innovation Journal for Educational Research, 1(1), 51–60.