

PENGUATAN LITERASI SASTRA ANAK SD BERBASIS PENDEKATAN *DEEP LEARNING* DAN KEARIFAN LOKAL

Jumaria Sirait¹, Marlina Agkris Tambunan², Harry Cristofel Simanjuntak³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Jl. Sangnawaluh No. 4, Kelurahan Siopat Suhu, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar, Sumatera Utara, 21136, Indonesia

*Alamat email penulis koresponden: jumariasirait@gmail.com

Abstrak

Urgensi penelitian didasarkan pada pemikiran, penguatan literasi sastra anak penting digali dari kearifan lokal dan diintegrasikan ke teknologi digital sesuai dengan karakteristik siswa SD. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diyakini mampu mengakomodir penguatan ini adalah *deep learning*, pembelajaran mendasar pada *mindful*, *meaningful*, serta *joyful learning*. *Deep learning* (DP) fokus pada pembelajaran memuliakan, menciptakan suasana belajar berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu dengan inovasi pembelajaran paikem. Salah satu kearifan lokal budaya Batak adalah Turiturian disebut sastra lisan/tradisi lisan/cerita rakyat dapat dikemas ke bentuk video animasi interaktif dan visual (VAIV) untuk penguatan literasi sastra anak SD, identitas budaya, pembelajaran lebih relevan dan bermakna, menghubungkan materi ke lingkungan sekitar, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta melestarikan nilai-nilai luhur budaya lokal sejak dini. Tujuan penelitian adalah (1) Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan nilai karakter Turiturian sesuai karakteristik anak SD, (2) Mengidentifikasi desain Turiturian berbasis DL dan VAIV, (3) Mengkaji implikasi DL dan VAIV dalam pembelajaran sastra anak SD. Instrumen penelitian: lembar observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data: observasi di lapangan, wawancara kepada guru dan tokoh adat, angket untuk validasi user, dokumentasi di kelas melibatkan guru dan siswa SD sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian: (1) Terdapat 20 Turiturian dan memiliki nilai-nilai karakter sastra siswa SD, (2) Terdapat desain Turiturian berbasis DL dan VAIV, (3) Turiturian sangat relevan/layak, efektif/bermakna, praktis/menyenangkan sebagai bahan ajar sastra anak SD menunjukkan angka rata-rata sangat tinggi, dan hasil pembelajaran kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian: integrasi pembelajaran sastra berbasis VAIV dan DL dapat meningkatkan literasi sastra anak SD. Guru sangat terbantu dalam proses pembelajaran karena VAIV dapat memperdengarkan isi Turiturian secara visual dan pembelajaran menyenangkan, sangat direkomendasikan untuk diimplementasikan guru SD.

Kata Kunci: literasi sastra; kearifan lokal; *deep learning*

Abstract

The urgency of the research is based on the idea that strengthening children's literature literacy is important to explore from local wisdom and integrate into digital technology according to the characteristics of elementary school students (ESS). One learning approach believed to accommodate this

strengthening is deep learning (DL), learning based on mindful, meaningful, and joyful. DL focuses on noble learning and creating a conscious learning atmosphere through holistic and integrated cognitive, spiritual, emotional, and physical engagement combined with innovative active learning PAIKEM. One of the local wisdoms of Batak culture is Turiturian which can be packaged into interactive and visual animated video (VAIV) formats to strengthen ESS literary literacy, cultural identity, make learning more relevant and meaningful, connect material to the surrounding environment, foster a sense of patriotism, and preserve noble local cultural values from an early age. The research objectives: to identify and classifying the character values of Turiturian according to the characteristic of ESS, to identify the design of DL and VAIV-based Turiturian, to examining the implication of DL and VAIV-based Turiturian in the learning outcomes of ESS. Research instruments by observation sheets, interviews, questionnaires, and documentation. Data collection techniques: field observations, interviews with teachers and traditional figures, questionnaires for user validation, and classroom documentation involving elementary teachers and students as research subjects. Research results: 20 Turiturian can improve elementary children's literary literacy, DL and VAIV-based Turiturian is highly relevant/feasible, effective/meaningful, and practical/enjoyable as teaching material showing very high average scores, and results of DL based and VAIV Turiturian learning fall into the very good category. Research conclusion: the integration of DL and VAIV Turiturian can improve elementary children's literary literacy. Teachers are greatly assisted in the learning process, VAIV can present the content of Turiturian visually and enjoyably, making it highly recommended for ESS.

Keywords: literary literacy; local wisdom; deep learning

PENDAHULUAN

Program Unggulan fokus utama Kemendikdasmen Tahun 2025 adalah *deep learning* (DL), pendekatan pembelajaran mendalam yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Kerangka pembelajaran sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital. Transformasi evaluasi pembelajaran berbasis DL adalah pergeseran dari penilaian hafalan konvensional menuju evaluasi yang mengukur pemahaman mendalam bermakna (*meaningful*), penuh kesadaran (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*). Evaluasi ini menilai proses, keterkaitan antar konsep, serta kemampuan pemecahan masalah (Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025). Program unggulan ini sesuai dengan kajian penelitian yang mengintegrasikan DL dengan kearifan lokal budaya

Batak (Turiturian) untuk meningkatkan literasi budaya sastra anak SD. Turiturian sebagai salah satu bentuk cerita rakyat warisan budaya Batak memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan literasi sastra anak SD, sehingga anak tidak hanya belajar berbahasa, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang terkandung di dalamnya. Nurgiyantoro menegaskan, sastra anak adalah sastra yang secara emosional dan psikologis dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak, dengan berangkat dari fakta konkret yang dapat dibayangkan (Nurgiyantoro, 2016). Christopel, dkk. juga menguatkan bahwa warisan budaya Indonesia tidak hanya tercermin dalam ragam bahasa, adat istiadat, seni, dan arsitektur, tetapi juga dalam tradisi lisan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Tradisi lisan menjadi salah satu elemen utama dalam memelihara dan mewariskan kekayaan budaya yang unik dan beragam ini (Simatupang et al., 2024). Santoso menguatkan, cerita rakyat bukan hanya merupakan cerminan dari identitas budaya, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai, pengetahuan, dan sejarah kepada generasi muda (Santoso, 2023). Rangkuman hasil penelitian Susanto, Sumarni, dan Suryadi 6 alasan penting pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai berikut: (1) Memperkuat identitas dan karakter, artinya siswa merasa lebih terhubung dengan nilai-nilai budaya mereka sendiri (seperti adat istiadat, cerita rakyat, kerajinan), yang membantu menanamkan karakter kuat dan rasa memiliki. (2) Menjadikan pembelajaran lebih bermakna, artinya materi pelajaran menjadi lebih relevan karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar, sehingga siswa lebih mudah memahami dan memaknai, serta meningkatkan minat belajar. (3) Melestarikan budaya, artinya membantu menjaga kelangsungan tradisi dan nilai-nilai lokal yang mungkin terancam oleh modernisasi, memastikan generasi muda memahami dan menghargai warisan leluhur. (4) Meningkatkan motivasi belajar, artinya koneksi antara materi pelajaran dengan dunia nyata siswa dapat membangkitkan semangat dan konsentrasi, membuat proses belajar lebih efektif. (5) Mengembangkan potensi daerah, artinya mengintegrasikan kekayaan budaya lokal ke dalam kurikulum sehingga dapat mengembangkan potensi unik suatu daerah dan mempersiapkan siswa berkontribusi pada pembangunan lokal yang berkelanjutan. (6) Menjawab tantangan pembelajaran, artinya, menjadi solusi untuk mengatasi kendala penyediaan materi yang sesuai dan membantu guru menghubungkan teori

dengan praktik di lapangan (Susanto, 2023; Sumarni, 2021; Suryadi, 2020).

Arah literasi sastra anak SD adalah kemampuan anak mengenal, memahami, dan menghargai nilai-nilai kearifan lokal serta pesan moral melalui karya seni bahasa. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter, melatih rasa, serta memperkuat kecintaan pada identitas bangsa. Dalam KBBI daring literasi memiliki arti (1) kemampuan menulis dan membaca, (2) pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu, (3) kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Laksmi menjabarkan literasi merupakan issue yang sangat penting khususnya di era revolusi industry 4.0 sekarang ini karena letak kesuksesan suatu masyarakat bergantung pada kemampuan generasinya menciptakan inovasi. Bangsa dengan budaya literasi tinggi menunjukkan kemampuan bangsa tersebut dalam berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, komunikatif sehingga dapat memenangi persaingan global (Laksmi, 2020). Hasil penelitian Melia dkk. saat ini, literasi tidak lagi terbatas pada membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, menilai, menganalisis, dan mengolah informasi digital secara kritis dan efektif. Meskipun teknologi telah mulai diterapkan dalam banyak aspek pendidikan dasar (SD), masih terdapat berbagai tantangan dalam implementasinya di kelas, terutama terkait keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya kesiapan guru dalam mengoptimalkan media digital untuk pembelajaran bermakna (Mardi et al., 2025). Penelitian Apriani & Rudina (2026) menyatakan, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran SD memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media video interaktif, gamifikasi, pembelajaran daring, serta aplikasi berbasis AI dapat diterapkan untuk mendukung proses belajar siswa. Guru dan calon guru SD perlu mengembangkan kompetensi digital agar mampu mengintegrasikan teknologi secara tepat dan bertanggung jawab. Dengan pemanfaatan teknologi digital yang optimal, pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman (Apriani & Rudina, 2026).

Berdasarkan uraian di atas, sastra anak/tradisi lisan/cerita rakyat tidak hanya menceritakan kisah-kisah dari masa lalu, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai etika, moral, dan kearifan lokal menjadi landasan budaya masyarakat. Dengan demikian, *fenomena research* adalah implementasi pembelajaran sastra di SD saat ini masih

menghadapi tantangan. Guru masih cenderung menggunakan teks sastra umum dari buku paket yang kurang relevan dengan konteks budaya lokal siswa, sehingga nilai-nilai kearifan lokal kurang tergalai dan literasi budaya anak menjadi rendah. Cerita rakyat juga tidak terlepas dari tantangan global yang cepat berubah dan tidak terprediksi. Perubahan ini menimbulkan kekhawatiran akan punahnya cerita rakyat yang menyebabkan hilangnya warisan budaya berharga. Globalisasi dan teknologi digital telah mengubah tatanan dan pola hidup masyarakat, termasuk cara penyampaian dan penerimaan informasi, karena itu, penting menjaga dan melestarikan budaya sebagai warisan berharga melalui pembelajaran dan peluang pemertahanan. Kehadiran DL menjadi penguatan literasi sastra anak karena pemanfaatan digital dalam pembelajarannya. Pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan esensi pendekatan pedagogi DL mendasar pada *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*. Pembelajaran bermakna menghindari orientasi hafalan lama menuju analisis kritis, refleksi, dan pengalaman estetis yang utuh pada diri anak. Diyakini, DL bermuatan kearifan lokal adalah rekontekstualisasi budaya, memadukan kearifan lokal untuk menjawab tantangan globalisasi dalam memperkuat karakter anak, pelestarian budaya, dan penguatan literasi anak sejak dini. Sejalan uraian ini, rumusan masalah penelitian adalah (1) Bagaimana karakteristik Turiturian Kab.Simalungun dan nilai-nilai kearifan lokal untuk penguatan literasi sastra anak SD? (2) Bagaimana rancangan model pembelajaran sastra anak berbasis DL dan VAIV? (3) Bagaimana implementasi dan implikasi DL dan VAIV dalam proses pembelajaran sastra anak SD di kelas? Sejalan rumusan masalah, tujuan penelitian: (1) Mengidentifikasi Turiturian Kab.Simalungun sesuai karakteristik usia anak SD. (2) Mengidentifikasi desain Turiturian berbasis DL dan VAIV, (3) Mengkaji implementasi dan implikasi DL dan VAIV dalam proses pembelajaran sastra anak SD.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian di Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara dimulai pada bulan Desember 2025 hingga Mei 2026 setelah mendapatkan persetujuan proposal dari LPPM UHKBPNP. Metode penelitian adalah gabungan (*mixed method*), pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersama-

sama dalam satu penelitian untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif untuk menjawab masalah penelitian yang tidak bisa diselesaikan jika hanya memakai satu metode (Sugiyono, 2020). Untuk mengidentifikasi Turituran Kab.Simalungun menggunakan pendekatan *qualitative research* berlandaskan filsafat postpositivisme yang meneliti objek pada kondisi alamiah, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data secara triangulasi dan analisis data bersifat induktif/kualitatif, serta hasil penelitian lebih menekankan pada makna generalisasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi partisipan, wawancara mendalam, dokumentasi, dan triangulasi. Untuk analisis data, model Miles dan Huberman, yakni: *data collection*, *data display*, *coclution verivikation*, dan *data reduction* (Sugiyono, 2012). Fiantika menambahkan, penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami fenomena tertentu dapat berupa sesuatu hal yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya, yang secara holistik dideskripsikan dalam bentuk kata-kata untuk menggambarkan kondisi apa adanya, data yang diperoleh diolah dengan metode kualitatif, analisis data bersifat kualitatif/induktif, serta hasil penelitian menekankan makna generalisasi (Fiantika et al., 2022). Tahap awal penelitian adalah (1) Studi kepustakaan untuk menemukan teori yang relevan dari penelitian terdahulu, (2) Wawancara mendalam dengan tokoh masyarakat, penatua adat, studi pustaka (*library research*) ke museum Simalungun, serta pengamatan digital, (3) Mendisain Turituran berbasis DL dan VAIV untuk diimplementasikan guru dalam proses pembelajaran, (4) Mengobservasi sikap dan respon siswa dalam proses pembelajaran, (5) Mengumpulkan dan menganalisis data hasil pembelajaran, serta merumuskan kesimpulan. Tahapan berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data melalui (1) *Data collection*, menghimpun Turituran Kabupaten Simalungun, (2) *Data reduction*, memilah Turituran yang sesuai dengan karakteristik anak SD menjadi kelompok Turituran sastra anak dan mengabaikan Turituran yang tidak sesuai, (3) *Data display*, menyajikan Turituran berbasis DL dan VAIV dan menganalisis data pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, (4) *Conclusion*, merumuskan kesimpulan dan saran-saran penelitian.

Penelitian ini juga didasarkan pada pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) menggunakan metode *agile*

development bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Branch, 2009). Yuliani dan Banjarnahor menyatakan bahwa jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* bertujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Prosedur pengembangan model ADDIE diawali dengan: (1) Analisis kebutuhan (*need analysis*) berupa wawancara terhadap kebutuhan guru SD dalam pembelajaran sastra anak termasuk kendala yang dihadapinya, analisis kurikulum SD dan DL, karakteristik anak SD, materi (sastra anak), serta perumusan tujuan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai sastra kearifan lokal Turiturian. Tahap ini juga untuk memastikan kesesuaian antara kebutuhan anak, pendekatan pembelajaran, serta konteks budaya lokal yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Analisis materi (*need materials*) melalui identifikasi Turiturian, pengumpulan dan pengkategorian nilai-nilai karakter dalam Turiturian. (2) Perancangan (*design*), merancang arsitektur model IndoBERT untuk klasifikasi 5 nilai karakter budaya literasi sastra anak SD, yakni: religius, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas. Merancang tampilan antarmuka VAIV sederhana berbasis web, alih bahasa Turiturian ke dalam bahasa Indonesia melalui validasi ahli materi dan bahasa. (3) Pengembangan (*development*) pembelajaran Turiturian berbasis DL dan VAIV, dilanjutkan dengan revisi produk berdasarkan masukan para ahli. (4) Implementasi (*implementation*) melalui uji coba terbatas kepada 3 orang guru SD untuk melihat relevansi, kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan pembelajaran berbasis DL dan VAIV melalui angket skala Likert 1-4. Uji coba lapangan terhadap 16 orang siswa SD Swasta YPHKBP untuk memperoleh data pemahaman sebelum dan sesudah penerapan DL dan VAIV. Keseluruhan tahapan kegiatan bertujuan untuk memastikan bahwa produk bahan ajar relevan dengan kebutuhan sastra anak, mampu memperkuat literasi sastra berkesadaran, bermakna, kontekstual, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pada akhirnya diperoleh bahan ajar yang teruji dan kelak dapat diimplementasikan secara meluas di SD Kabupaten Simalungun. Persentase kategori dalam pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program digunakan untuk

menentukan tingkat relevansi, kelayakan, validitas, atau kepraktisan. Acuan yang paling umum digunakan adalah skala persentase pakar pendidikan Riduwan sebagai berikut: 81% - 100% : Sangat Layak/Sangat Valid; 61% - 80% : Layak/Valid; 41% - 60% : Cukup Layak/Cukup Valid; 21% - 40% : Tidak Layak/ Tidak Valid; 0% - 20% : Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Valid (Riduwan, 2007). (5) Evaluasi (*evaluation*), revisi model berdasarkan saran validator. Dokumentasi data Turiturian dan hasil pengujian model. Teknik analisis data deskriptif-kualitatif dari hasil wawancara menggunakan rumus $\text{Persentase} = \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100\%$. Kriteria persentase adalah 81-100% = Sangat Valid, 61- 80% = Valid. Analisis performa model menggunakan metrik Accuracy. Indikator keberhasilan pembelajaran adalah jika hasil pembelajaran berbasis VAIV dan DL dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli bahasa dengan skor $\geq 80\%$. Pembelajaran mampu mengklasifikasi nilai-nilai karakter sastra anak dalam Turiturian sebagai penguatan literasi sastra anak dengan akurasi $\geq 85\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Identifikasi Turiturian Batak Kabupaten Simalungun

Berdasarkan penelusuran langsung ke lapangan melalui wawancara dengan 1 tokoh masyarakat, 1 penatua adat, museum Kabupaten Simalungun, dan akses digital, terdapat 20 Turiturian Kab.Simalungun yang sesuai dengan karakteristik sastra anak SD berjudul: (1) Asal-usul Suku Simalungun (Sima-Sima Nalungun); (2) Putri Ular Panakboru Anggrainim (Damanik); (3) Turiturian Raja Sang Nawaluh Damanik: Sang Raja yang Tak Gentar; (4) Turiturian ni Si Beru Dayang; (5) Turiturian Begu Ganjang Sipitu-pitu; (6) Asal-usul Dolog Tinggi Raja (Kawah Putih); (7) Turiturian Pitu Sanina (Tujuh Bersaudara); (8) Kisah Gasing Tuan Mortiha; (9) Batu Gantung; (10) Si Jonaha Manjual Gajah (Si Jonaha Menjual Gajah); (11) Asal Mula Marga Purba; (12) Dongeng Si Marsingkam; (13) Zimbo; (14) Si Ganjang Kateas; (15) Si Boru Kembar dari Simalungun; (16) Turiturian Simalungun Pasal Mula ni Bagot (Asal Mula Pohon Enau); (17) Kisah si Sulung Raja Uti; (18) Asal Mula Raja Batak; (19) Legenda Pulau Malau; dan (20) Si Gale-Gale. Keseluruhan Turiturian dimasukkan ke tabel untuk mengetahui nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam Turiturian sebagai berikut.

Tabel 1. Turiturian Batak dan Nilai-nilai Kearifan Lokal

No	Judul	Nilai-nilai Kearifan Lokal
1	Asal-usul Suku Simalungun (Sima-Sima Nalungun)	semangat gotong royong, kebersamaan, ketangguhan menghadapi cobaan hidup, kepedulian sosial, mampu adaptasi, pantang menyerah, serta kecintaan yang mendalam terhadap tanah leluhur (cinta tanah air).
2	Putri Ular Panakboru Anggrainim (Damanik)	nilai moral (kendalikan emosi dan penerimaan diri, <u>religius</u> (doa dan kekuasaan Tuhan), <u>budaya</u> (pelestarian tradisi dan kepatuhan).
3	Turiturian Raja Sang Nawaluh Damanik: Sang Raja yang Tak Gentar	pengasih dan pelayan, jujur dan bertanggung jawab, berani dan tak gentar, kehormatan di atas takhta, toleransi beragama, etos kerja dan pembangunan.
4	Turiturian ni Si Beru Dayang	kesadaran makhluk sosial, kepedulian terhadap sesama, pengorbanan dan kerja keras, kerendahan hati, kepatuhan kepada Sang Pencipta.
5	Turiturian Begu Ganjang Sipitu-pitu	menolak jalan pintas (pesugihan), kecaman atas sifat iri dan dengki, kontrol sosial masyarakat, serta kewaspadaan kolektif.
6	Asal-usul Dolog Tinggi Raja (Kawah Putih)	bakti kepada orang tua, kejujuran dan amanah, tanggungjawab, hierarki adat, identitas kolektif, kepatuhan sosial, kesakralan lingkungan, harmonisasi budaya dan konservasi.
7	Turiturian Pitu Sanina (Tujuh Bersaudara)	kasih sayang antarsaudara, larangan mengungkit kesalahan, menghindari egoisme.
8	Kisah Gasing Tuan Mortiha	identitas marga, keturunan leluhur, serta pelestarian budaya tradisional
9	Batu Gantung	kepatuhan dan komunikasi, kesetiaan, bahaya putus asa, kritik sosial perjodohan, kepercayaan lokal (pamali).
10	Si Jonaha Manjual Gajah (Si Jonaha Menjual Gajah)	kecerdikan akal, kritik sosial, dan keluwesan beradaptasi, memanfaatkan situasi, berpikir cepat, peringatan atas kebohongan, realitas hubungan keluarga.
11	Asal Mula Marga Purba	nilai kekerabatan, kepatuhan moral, serta identitas leluhur.
12	Dongeng Si Marsingkam	kritik sosial, humor cerdas, dan pentingnya akal budi, keluguan dan kelakar, moral tentang realitas kehidupan masyarakat.
13	Zimbo	pengabdian kepada negara dan orang tua, kepedulian terhadap keharmonisan alam, serta semangat kebersamaan.
14	Si Ganjang Kateas	moral, nilai sosial, dan kesadaran ekologis, bahaya sifat iri hati, pentingnya menjaga kerukunan antarsaudara, serta pantangan melangkah melampaui batas kemampuan.
15	Si Boru Kembar dari Simalungun	kepedulian lingkungan, kerja sama dan tanggung jawab sosial, teladan hidup selaras dengan alam (ekologis dan pelestarian alam), menjaga sumber air, reboisasi dini, kelestarian hutan, gotong royong, usaha bersama menyelesaikan masalah kekeringan desa, kepemimpinan

		anak.
16	Turiturian Simalungun Pasal Mula ni Bagot (Asal Mula Pohon Enau)	nilai moral, sosial-budaya, dan ekologis, kekerabatan erat, rasa hormat terhadap alam, ketulusan hati, ikatan cinta yang kuat dan tulus antaranggota keluarga tanpa pamrih, amanah dan mematuhi norma masyarakat, memperkuat rasa kebersamaan, kerukunan, dan gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat, menjaga kekayaan alam, kelestarian lingkungan, memanfaatkan tanaman secara bijak.
17	Kisah si Sulung Raja Uti	spiritual, musyawarah, keadilan moral, hubungan kuat antara manusia dengan Sang Pencipta (Debata Mulajadi Nabolon), kepercayaan, doa dan ketulusan jiwa dapat mengatasi keterbatasan fisik. Nilai sosial dan musyawarah, tradisi rapat atau pertemuan (partukoan) di bawah pohon beringin (bona ni jajabi) untuk memecahkan masalah bersama. Menjunjung tinggi aturan adat dan keteraturan dalam masyarakat. Nilai Moral dan kepemimpinan yang tidak hanya berkuasa, tetapi punya dimensi batin yang kuat untuk menolong sesama. Sikap pantang menyerah dalam menghadapi cobaan hidup.
18	Asal Mula Raja Batak	nilai kekerabatan (daliha na tolu), religi, dan kepatuhan terhadap hukum adat, kosmologis (percaya kepada kekuatan sang pencipta serta menghormati tatanan alam semesta dan asal-usul tempat sakral seperti Sianjur Mulamula), nilai hukum dan sanksi adat: menjunjung tinggi aturan sosial di mana pelanggaran terhadap norma atau aturan adat akan berdampak pada kehidupan masyarakat.
19	Legenda Pulau Malau	nilai moral, spiritual/religi, dan sosial. Nilai Moral ketabahan hidup, keadilan dan akibat perbuatan, dan hukuman moral. Nilai Spiritual dan Kepercayaan, kesakralan tempat, pertolongan gaib, menolong, mengobati, serta membantu orang yang kesusahan. Nilai Sosial dan Solidaritas, serta kepedulian, saling menolong dan tidak mengabaikan penderitaan sesama manusia di lingkungan sekitar.
20	Si Gale-Gale	nilai sosial, emosional, nilai budaya dan spiritual, solidaritas, gotong royong, menghibur yang sedih, kepedulian antarsesama, ikut merasakan duka dan berusaha memulihkan semangat hidup pemimpin. Nilai emosional dan psikologis, ketulusan cinta keluarga, hubungan batin antara orang tua dan anak yang begitu kuat, bangkit dari keterpurukan, nilai budaya dan spiritual, penghormatan leluhur, meninggal tanpa keturunan, pelestarian tradisi, menjaga identitas seni ukir dan tari tradisional agar tetap hidup di tengah masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik nilai-nilai kehidupan dari Turiturian adalah religius, nasionalis, gotong royong, kerja keras, mandiri dan tangguh, rendah hati, kekerabatan, kebersamaan, rela berkorban, berani, jujur dan bertanggungjawab, integritas, cinta kasih, cinta lingkungan, dan cinta tanah air.

Turiturian Batak berbasis video animasi

Sesuai dengan karakteristik peserta didik SD Turiturian berbasis VAIV yang dikemas berjudul “Kisah si Sulung Raja Utu”, “Asal Mula Raja Batak”, “Legenda Pulau Malau” dan “Si Gale-Gale” yang terdapat pada google drive sebagai berikut:

1. <https://drive.google.com/file/d/1NYOkHNjH-sjaoXI4Hxu-GpC7naiyeSU/view?usp=drivesdk>;
2. <https://drive.google.com/file/d/1iUhOEJyx1j6M8g-3L4-0EAXs-NvokutX/view?usp=drivesdk>;
3. https://drive.google.com/file/d/1R3qQ_8fNz7QCNNn7RWcCcRock9mtUdzB/view?usp=drivesdk;
4. https://drive.google.com/file/d/1HHFH30AvbhoKzdYn9AuQi5e_CkdCOz7C/view?usp=drivesdk

Implementasi Turiturian Berbasis DL dan VAIV dalam Pembelajaran SD

Implementasi Turiturian Batak berbasis DL dan VAIV berjudul “Kisah si Sulung Raja Utu” dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas terhadap 16 siswa SD Swasta YPHKBP. Uji coba untuk memperoleh data pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan DL dan VAIV. Analisis data hasil penelitian menunjukkan Turiturian “Kisah si Sulung Raja Utu” sangat relevan/layak, nilai validasi desain 84% dan nilai validasi materi 85%. Unsur kelayakan bahasa animasi 83,5% kategori sangat layak. Nilai efektif/ bermakna 80% hingga 84,5% menunjukkan angka rata-rata yang sangat tinggi. Nilai praktis/menyenangkan 81% hingga 83,5% menunjukkan angka rata-rata yang sangat tinggi. Rata-rata nilai hasil pembelajaran di kelas berada pada 80% hingga 82,5% menunjukkan angka rata-rata sangat tinggi sebagai penguatan literasi sastra anak SD.

Pembahasan

Turiturian Sebagai Kearifan Lokal Kabupaten Simalungun

Berdasarkan penelusuran langsung ke lapangan wawancara dengan tokoh adat, penatua adat, museum Kab.Simalungun, dan akses digital, terdapat 20 Turiturian Batak Kabupaten Simalungun yang sesuai dengan karakteristik dan nilai-nilai kearifan lokal dalam penguatan literasi sastra anak SD. Nilai-nilai tersebut dirangkum mencakup: nilai moral, nilai sosial-kekerabatan, dan nilai religius. Nilai moral dan karakter kepatuhan dan bakti untuk mengajarkan anak agar patuh, menghormati, serta tidak melawan orang tua. Nilai kerja keras (*marsigomgom*) untuk menanamkan sikap giat bekerja dan berusaha, tidak mudah menyerah, dan mandiri dalam menghadapi masalah. Nilai kejujuran dan kebijaksanaan untuk membentuk pribadi yang jujur serta bijak dalam mengambil keputusan. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam pesan atau amanat dalam cerita rakyat. Hasil penelitian Fatirul dan Walujo (2022) memperkuat pemilihan media pembelajaran dengan mempertimbangkan: (1) Karakteristik siswa, harus sesuai dengan perkembangan mental dan emosional siswa. (2) Inovasi, berbasis kearifan lokal atau permainan bahasa agar lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar. (3) Interaktivitas, materi harus mendorong aktivitas siswa, bukan hanya transfer informasi pasif. (4) Elemen penting bahan ajar yang baik. (5) Petunjuk belajar, instruksi jelas tentang cara penggunaan. (6) Capaian pembelajaran: tujuan yang jelas. Informasi pendukung, materi terstruktur dan inovatif. (7) Latihan/ Aktivitas, soal atau kegiatan praktis (seperti percobaan). (8) Evaluasi, penilaian yang beragam dan menyenangkan. Dengan demikian, pendekatan deep learning bermuatan kearifan lokal, bukan sekadar pengayaan, tetapi kebutuhan strategis untuk menciptakan pendidikan yang relevan, berakar budaya, dan membentuk individu yang berkarakter serta peduli pada lingkungannya

Desain Turiturian Berbasis DL dan VAIV dalam Pembelajaran

Terdapat 4 desain Turiturian berbasis DL dan VAIV yang sudah dipersiapkan sebagai alternatif bahan ajar sastra di SD. Turiturian “Kisah si Sulung Raja Uti” menjadi pilihan guru untuk diimplementasikan dalam proses pembelajara siswa kelas 6 SD Swasta YPHKBP Pematang Siantar. Turiturian “Kisah si Sulung Raja Uti” dapat

diakses dan ditonton melalui link <https://drive.google.com/file/d/1NYOkHNjH-sjaoXI4Hxu-GpC7naiyeSU/view?Usp=drivesdk>;

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran kondusif, tidak ribut karena menayangkan Turituran “Kisah si Sulung Raja Uti” secara visual. Setelah guru dan siswa menonton Turituran, guru menyampaikan pertanyaan: (1) Apakah “Kisah si Sulung Raja Uti” bermakna dan menyenangkan bagimu? (2) Di daerah manakah tempat “Kisah si Sulung Raja Uti”? (3) Bagaimana pendapatmu tentang si Raja Uti yang cacat sejak lahir? (4) Bagaimana pendapatmu tentang si Raja Uti yang selalu berdoa? (5) Bagaimana pendapatmu tentang semangat si Raja Uti walaupun dia cacat? (6) Bagaimana pendapatmu tentang sikap orangtua si Raja Uti? (7) Apa kekecewaan hati si Raja Uti yang paling mendalam? (8) Bagaimana pendapatmu tentang si Raja Uti yang selalu mengundang bawahannya untuk rapat memecahkan masalah? (9) Apa pesan si Raja Uti kepada rakyatnya? (10) Tuliskanlah ringkasan Turituran “Kisah si Sulung Raja Uti” dalam 1 paragraf!

Berdasarkan keseluruhan jawaban 16 siswa, maka mean (nilai rata-rata) hasil pembelajaran di kelas 85,50 menunjukkan angka sangat tinggi. Hal ini dikuatkan hasil penelitian Fadilah pentingnya penggunaan media digital untuk membuat pengajaran sastra di sekolah dasar lebih menarik. Teknologi membantu siswa memahami dan menikmati karya sastra dengan lebih baik. Tujuan dan manfaat teknologi digital sangat membantu siswa dalam hal: (1) Meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami cerita atau puisi, (2) Membuat suasana kelas lebih hidup dengan bantuan alat visual dan audio, (3) Membantu guru menyampaikan materi sastra secara kreatif (Fadilah, 2021). Hasil penelitian Arifin, teknologi modern dapat digunakan sebagai alat untuk merekam, menyebarkan, dan mempromosikan tradisi lisan (Arifin, 2020). Di sisi lain, Wibowo dengan pendekatan kolaboratif antara komunitas lokal, akademisi, dan pemerintah dapat memperkuat upaya pelestarian cerita rakyat. Melalui pemahaman mendalam tentang peran cerita rakyat dan upaya kolaboratif dapat melestarikan keragaman budaya Indonesia serta mewariskannya dengan bangga kepada generasi mendatang (Wibowo, 2022). Dengan demikian, pendekatan DL muatan Turituran berbasis VAIV dapat menjadi salah satu bentuk teknologi sederhana yang dapat menjadi sarana pembelajaran menarik perhatian anak SD untuk menggali kembali cerita rakyat (Turituran) sebagai bagian sastra

anak yang terhubung secara digital.

Implementasi Turituran Berbasis DL dan VAIV dalam Pembelajaran SD

Melalui implementasi Turituran berbasis DL dan VAIV berjudul “Kisah si Sulung Raja Uti” pembelajaran sastra anak sesuai dengan karakteristik usia anak SD. Hal ini dibuktikan dengan hasil desain Turituran berbasis DL dan VAIV bernilai relevan/ layak, efektif/bermakna, serta praktis/menyenangkan pada kategori sangat tinggi. Nilai rata-rata hasil pembelajaran di kelas berada pada kategori sangat baik. Rangkuman hasil penelitian Hamzah dan Hartati bahwa dalam pembelajaran penting melakukan: (1) Analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan kurikulum yang berlaku; (2) Desain yang meliputi: menentukan tujuan spesifik, strategi pembelajaran, dan menyusun struktur materi; (3) Memilih dan mengolah materi yang relevan, ringkas, dan menarik; (4) Integrasi media (multimedia, permainan bahasa) atau teknologi untuk variasi; serta (5) Petunjuk belajar, informasi pendukung, latihan, dan evaluasi yang beragam; (6) Validasi dan Revisi: Uji coba bahan ajar, kumpulkan umpan balik, dan lakukan perbaikan agar efektif dan praktis (Hamzah, 2021; Hartati et al., 2026).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, keseluruhan nilai-nilai kehidupan yang terdapat pada Turituran dapat dijadikan fondasi berharga anak bangsa, terutama religius, nasionalis, gotong royong, kerja keras, mandiri, tangguh, berani, jujur, bertanggung jawab, integritas, dan cinta tanah air. Pendekatan pembelajaran berbasis DL dan muatan kearifan lokal Turituran berbasis VAIV berhasil dikembangkan melalui IndoBERT sehingga dapat menguatkan literasi sastra anak SD. Desain bahan ajar pembelajaran berbasis DL dan VAIV dinyatakan sangat valid dan praktis oleh ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media, sehingga relevan dan layak digunakan sebagai bahan ajar guru dalam penguatan literasi sastra anak di SD. Pendekatan pembelajaran ini juga menjadikan pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan karena terintegrasi dengan kearifan lokal kontekstual anak untuk penguatan literasi sastra anak SD. Berdasarkan temuan tersebut, guru SD disarankan dapat memanfaatkan desain pembelajaran berbasis DL

dan VAIV dengan muatan Turituran yang lain sesuai nilai karakter yang ingin ditanamkan, sementara peneliti lanjutan diharapkan dapat menambah jumlah dan variasi data Turituran Batak dengan desain berbeda untuk penguatan literasi sastra anak secara kuantitatif. Pengembang fitur model lanjutan juga disarankan menambahkan fitur penjelasan alasan klasifikasi serta versi aplikasi mobile agar lebih mudah diakses guru di daerah 3T, sedangkan sekolah dan pengelola kependidikan diharapkan mendukung integrasi teknologi DL dengan kearifan lokal dalam kurikulum untuk melestarikan budaya sekaligus menguatkan karakter siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriani, A.-N., & Rudina, M. A. (2026). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar*. PGSD Al Ma'arif. <https://pgsd.almaata.ac.id/index.php/author/adm1n-pendidikan-guru-sekolah-dasar/>
- Arifin, J. (2020). Pengembangan aplikasi digital untuk pelestarian cerita rakyat Batak Toba. *Jurnal Teknologi Informasi Budaya*, 7(1), 23–36.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fadilah, S. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 89–97.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran* (Edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik). Pascal Books.
- Fiantika, F. R., dkk. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hamzah, A. (2021). *Penelitian berbasis proyek metode kuantitatif, kualitatif dan R & D: Kajian teoritik & contoh-contoh penerapannya*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hartati, S., dkk. (2026). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan interpersonal peserta didik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2037–2046.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. (t.t.). *Literasi*. Dalam *KBBI Daring*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi>
- Laksmi. (2020). Strategi perpustakaan menerapkan literasi untuk meningkatkan imajinasi, kreativitas, inovasi. *Alfuad Journal*, 4(1), 12–24.
- Mardi, M., dkk. (2025). Peningkatan literasi sastra siswa sekolah dasar melalui media digital dan pendekatan kontekstual. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6408>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.

- Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025 tentang Penetapan Arah Kebijakan Pendidikan Penerapan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) dan Penambahan Mata Pelajaran Pilihan Koding serta Kecerdasan Artifisial (AI) Mulai Tahun Ajaran 2025/2026.
- Riduwan. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Santoso, F. (2023). Keberagaman budaya lokal dalam cerita rakyat Jawa: Studi kasus dari Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 20(2), 89–102.
- Simatupang, C., dkk. (2024). Analisis peran tradisi lisan dalam melestarikan warisan budaya Indonesia. *Jurnal Intelek Insan Cendekia (JIIC)*, 1(4). <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sumarni, A. (2021). Menggali kearifan lokal dalam tradisi lisan Sunda: Studi kasus dari Jawa Barat. *Jurnal Budaya Jawa*, 12(2), 78–91.
- Suryadi, D. (2020). Peran sastra lisan dalam pelestarian budaya lokal di Indonesia. *Jurnal Kajian Budaya*, 8(1), 45–58.
- Susanto, C. (2023). Pentingnya dongeng anak dalam pelestarian budaya anak Nusantara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 67–79.
- Wibowo, B. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian tradisi lisan Jawa Tengah. *Jurnal Seni dan Budaya*, 10(3), 112–125.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta Journal*, 5(3), 111–118.