

Desain *Digital storytelling* Berbasis Budaya Lokal di Pemalang sebagai Inovasi Media Pembelajaran Menulis Teks Cerpen pada Siswa SMA

¹Alfian Hidayat, ²Ariesma Setyarum

^{1,2}Universitas Pekalongan, Indonesia

¹Alfianhidayat371@gmail.com, ²rizma2208@gmail.com

Abstract

This research is the development stage of a *digital storytelling* learning media based on local culture in Pemalang for innovation in learning to write short story texts in Indonesian lessons. In the research, the methods used are ADD, Analyze, Design and Development. The data obtained in this study was obtained through observation by providing questionnaires to students in grade XI (eleven) at SMA Negeri 1 Petarukan, SMK Al-Khoiriyah Petarukan and SMK Negeri 1 Petarukan. At the observation stage, it was found that the three schools were still using past learning methods such as lectures and the use of media that was limited to power point (PPT). Therefore, the researcher seeks to update the learning media so that students are motivated in learning activities. The results obtained in obtaining expert validation for *digital storytelling* learning media based on local culture in Pemalang obtained the following results, very feasible, namely (88%) in the media aspect, very feasible namely (94%) in the language aspect and feasible namely (77.5%) in the material aspect, with these results the *digital storytelling* learning media based on local culture in Pemalang is expected to be able to increase the learning motivation of students, especially in learning to write short story texts.

Keywords: Short stories, *Digital storytelling*, Learning media, Pemalang Culture.

Abstrak

Penelitian kali ini merupakan tahap pengembangan dari sebuah media pembelajaran *digital storytelling* yang berbasis budaya lokal di Pemalang untuk inovasi pembelajaran menulis teks cerpen pada pelajara Bahasa Indonesia. Dalam penelitian kali metode yang digunnnakan Adalah ADD, *Analyze* (analisis), *Design* (desain) dan *Development* (pengembangan). Data yang diperoleh dalam pennelitian kali ini didapatkan melalui observasi dengan memberikan pertanyaan berbentuk angket pada siswa kelas XI (sebelas) pada SMA Negeri 1 Petarukan, SMK Al-Khoiriyah Petarukan dan SMK Negeri 1 Petarukan. Pada tahap observasi ditemukan bahwa ketiga sekolah tersebut masih menggunakan metode pembelajaran yang lampau seperti ceramah dan penggunaan media yang sebatas *power point* (PPT). Oleh karena itu peneliti berupaya untuk memperbarui media pembelajaran supaya peserta didik termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dalam perolehan validasi ahli untuk media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang memperoleh hasil sebagai berikut, sangat layak yaitu (88%) pada aspek media, sangat layak yaitu (94%) pada aspek bahasa dan layak yaitu (77,5%) pada aspek materi, dengan hasil ini media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran menulis teks cerpen.

Kata kunci: Cerpen, *Digital storytelling*, Media Pembelajaran, Budaya Pemalang

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia sepanjang hayat. hal tersebut dikarenakan pedidikan sebagai salah satu aspek pendukung kemajuan manusia pada semua bidang, mulai dari ekonomi, sosial, sejarah hingga aspek kehidupan lainnya. Pendidik

berperaan dalam memberikan pengetahuan sehingga peserta didik mampu menggali potensi dalam diri mereka, selain menyampaikan ilmu pengetahuan pendidik juga berperan sebagai pembimbing, motivator dan juga inspirator bagi peserta didik, karena sejatinya Pendidikan kepribadian dan akhlak adalah pondasi utama dalam menjalani kehidupan. Pendidikan yang kian maju dengan adanya teknologi menuntut seluruh elemen yang terlibat dalam dunia pendidikan di Indonesia utamanya pada seorang pendidik, seorang pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman serta kurikulum yang sering berubah-ubah. Pendidik dituntut untuk mampu menguasai materi dan penerapan kurikulum yang tengah dilaksanakan pada Pendidikan di Indonesia. Maharani (2021)

Pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menulis teks Cerita pendek seringkali cenderung membosankan dan monoton dikarenakan pendidik dalam metode atau cara mengajarnya masih sering menggunakan cara yang sudah lama digunakan, seperti menggunakan buku lalu dibacakan ulang kepada peserta didik. Sedangkan cerpen pengertian sendiri, merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri, akan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, jika pengarang, pendongeng, dan penyimak sama-sama sama baik. Terkait dengan pengertian cerpen tersebut tentu jika pembelajaran seputar cerpen hanya disampaikan hanya dengan membacakan cerpen maka tentunya pembelajaran cerpen akan terasa membosankan oleh karena itu pembelajaran mengenai teks cerpen bisa dilakukan dengan strategi yang dapat dilakukan, antara lain melalui media storytelling yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kemampuan anak, dan daya serap pada peserta didik. Widyarningsih (2024)

Sistem Pendidikan yang semakin maju membuat media pembelajaran juga mengikuti perkembangan dengan materi menulis teks cerpen penulis dengan menggabungkan antara media pembelajaran *digital storytelling* atau mendengarkan cerita dengan bentuk digital dengan budaya lokal yang ada di Pemalang sebagai media pembelajaran yang tepat sebagai sarana referensi dalam menulis cerpen. *Digital storytelling* (DST) merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti "bercerita digital". *Digital storytelling* adalah media bercerita yang menggunakan media digital, seperti gambar, audio, dan video, untuk menyampaikan sebuah narasi atau pesan. Dalam konteks pembelajaran, DST (*Digital storytelling*) dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pemahaman konsep.

Hasil dari wawancara peneliti mengenai analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Petarukan, pada tanggal 7 Maret 2025 kepada salah satu Guru Bahasa Indonesia bernama Irmawati. Memperoleh hasil yaitu, penggunaan media di salah satu sekolah Kabupaten Pemalang tersebut masih hanya sebatas PPT dan buku dibantu dengan metode ceramah maka dari itu peneliti berupaya untuk memperbarui media dan yang sudah umum digunakan pada beberapa sekolah.

Konsep dasar *digital storytelling*. Narasi merupakan inti dari *digital storytelling* (DST) adalah cerita yang ingin disampaikan. Cerita ini bisa berupa pengalaman pribadi, kisah fiksi, informasi sejarah, atau konsep ilmiah yang diubah menjadi narasi yang menarik. Media *digital storytelling* (DST) menggunakan berbagai media digital untuk menghidupkan cerita. Ini bisa berupa foto, ilustrasi, rekaman suara, musik, animasi, atau video. Selanjutnya ada Teknologi, Pembuatan *digital storytelling* (DST) melibatkan penggunaan teknologi, seperti perangkat

lunak pengeditan video atau audio, aplikasi presentasi dan aplikasi smartapps guna membentuk setiap komponen untuk menjadi satu bagian aplikasi. Penelitian mengenai *digital storytelling* sebagai pembelajaran pernah dilakukan oleh Aisyah, Andri Kurniawan dan Titah Kinasih dalam artikel yang berjudul "*Mengembangkan digital storytelling berbasis Budaya Lokal*". Penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 tersebut membahas mengenai bagaimana digitalisasi dan budaya bersatu untuk berperan sebagai pembelajaran. Salah satu tujuan dari penelitian tersebut adalah mengintegrasikan teknologi dan budaya, keseimbangan antara digitalisasi dan budaya dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kretifitas peserta didik.

Budaya dalam sudut pandang sastra yaitu sebagai latar belakang yang membentuk dan mempengaruhi karya sastra. Semua nilai, norma, adat istiadat, kepercayaan, dan struktur sosial yang dianut oleh masyarakat tertentu disebut sebagai budaya. Sastra seringkali berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan, mengkritik, atau merefleksikan budaya masyarakat tempat karya tersebut diciptakan. Budaya atau adat istiadat yang diambil sebagai referensi pembuatan media *digital storytelling* merupakan budaya yang berasal dari kabupaten Pemalang, Jawa Tengah, terdapat berbagai macam ciri khas dan budaya yang masih bertahan hingga saat ini mulai dari makanan khas hingga adat istiadat yang masih. Salah satu makanan yang menjadi ciri khas dari Kabupaten Pemalang adalah *Grombyang*, makanan berbahan dasar daging sapi serta santan menjadi salah satu makanan khas dari Kabupaten Pemalang. Selain makanan ada juga adat istiadat yang terdapat di Kabupaten Pemalang terutama di daerah pesisir pantai yaitu baritan, adat istiadat tersebut masih dilakukan hingga saat ini oleh warga Pemalang, kegiatan tersebut untuk memperingati tahun baru islam serta terdapat juga seni Tari Selendang. Keunikan budaya lokal tidak hanya menjadi bahan cerita yang menarik, tetapi juga menawarkan nilai-nilai, perspektif dunia, dan identitas kolektif yang berharga. Melalui media cerita digital, masyarakat lokal dan global dapat mengabadikan, mempromosikan dan mendapatkan warisan budaya ini, membantu mempertahankan keberagaman budaya di tengah arus globalisasi yang beragam.

Media yang dirancang pada penelitian kali ini merupakan perpaduan antara budaya modernisasi dalam dunia pembelajaran yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang yang bertujuan untuk memperbarui media atau bahan ajar yang sudah terlalu sering digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis teks cerpen.

Metode

Metode dalam penelitian kali ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Penelitian pengembangan kali ini bertujuan untuk menciptakan produk pembaruan dari penelitian terdahulu untuk menghasilkan produk tertentu, hal ini bertujuan untuk menciptakan inovasi dari produk tersebut baik pembaruan maupun penyempurnaan dari produk sebelumnya. Penelitian pengembangan berikut ini diperlukan analisis dan uji kelayakan tentang sebuah media pembelajaran *digital storytelling*. Penelitian kali ini menghasilkan produk mengenai media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal yang terdapat di kabupaten Pemalang. Model penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Rusmayana (14:2021). pengambilan model ADDIE dalam pengembangan produk, model penelitian pengembangan *ADDIE* dinilai lebih rasional dan lebih lengkap, model ini dapat digunakan dalam berbagai penelitian produk seperti, media pembelajaran, bahan ajar dan pengembangan produk lainnya. Penelitian pengembangan kali ini hanya sampai pada tahap ADD (*Analyze, Design, Development*) yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa “Desain Media *Digital storytelling* Berbasis Budaya Lokal Di Pemalang Sebagai Inovasi Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa SMA”. Tahap terakhir dalam penelitian kali ini adalah uji kelayakan, hasil pada penelitian kali ini akan melalui validasi ahli untuk mendapatkan nilai kelayakan sebuah produk.

Dalam penelitian kali ini terdapat penggunaan angket pertanyaan untuk mendapatkan sebuah data penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangannya media pembelajaran pada penelitian kali ini, data analisis kebutuhan diambil di tiga sekolah yang terdapat di Kabupaten Pemalang sekolah tersebut merupakan, SMA Negeri 1 Petarukan, SMK Al-Khoiriyah Petarukan dan SMK Negeri 1 Petarukan. Setiap sekolah diambil satu kelas sebagai sampel pengambilan data analisis kebutuhan media pembelajaran.

Penggunaan kuesioner fisik dalam penelitian kali ini digunakan untuk mendapatkan kriteria kelayakan sebuah media pembelajaran, terdapat tiga aspek kelayakan yang akan diuji pada penelitian kali ini, tiga aspek tersebut adalah, aspek kelayakan media, aspek penggunaan bahasa dan aspek pendalaman kompetensi dalam media pembelajaran, pengujian kelayakan media pembelajaran akan dilakukan oleh ketiga ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa serta ahli media. Setelah data kelayakan diperoleh, data tersebut akan di olah dengan kriteria minimal skor kelayakan yaitu 60, dengan penghitungan total masing-masing perolehan skor setiap uji kelayakan akan dibagi dengan jumlah pertanyaan. Dengan kriteria satu pertanyaan mendapat rentang nilai 20 hingga 100, lalu skor akan dijumlah dan dibagi jumlah pertanyaan.

Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Kebutuhan

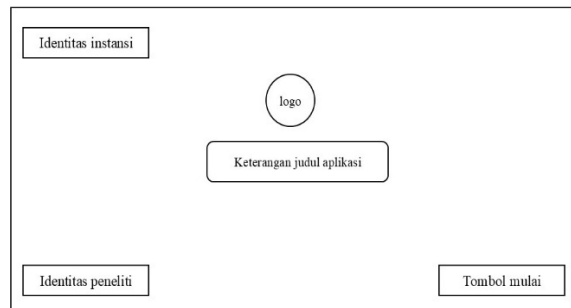
Berdasarkan hasil dari pertanyaan angket yang telah diberikan kepada tiga sekolah yakni SMA Negeri 1 Petarukan, SMK Al-Khoiriyah Petarukan dan SMK Negeri 1 Petarukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran baru dalam yakni *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang sebagai sarana pembelajaran baru dalam materi menulis teks cerpen dalam hal ini peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa peserta didik tertarik dalam pembelajaran digital, dikarenakan peserta didik merasa penggunaan metode ceramah yang sering digunakan oleh pendidik terasa membosankan.

b. Desain Media *Digital storytelling* Berbasis Budaya Lokal di Pemalang

Media pembelajaran *digital storytelling* sebagai inovasi pembelajaran menulis teks cerpen dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan media pembelajaran. Terdapat tiga indikator dalam pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* kali ini, yaitu. 1. Desain/*prototipe* media pembelajaran *digital storytelling*. 2. Pengembangan desain media pembelajaran *digital storytelling*. 3. Validasi ahli mengenai kelayakan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang. Pada tahap kali ini merupakan rancangan berupa desain *interface* pada media *digital storytelling* berbasis budaya lokal di

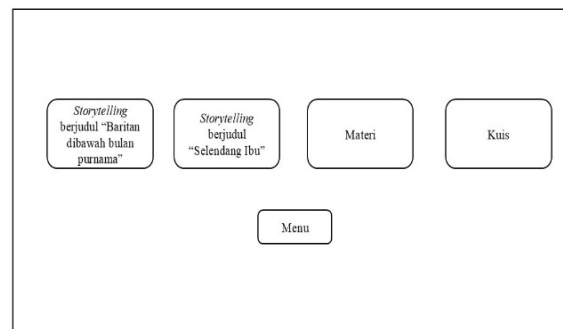
Pemalang yang terdiri dari bagian pembuka aplikasi, bagian menu aplikasi, bagian *storytelling* bagian materi serta bagian penutup aplikasi. Peneliti mengambil referensi dari modul ajar kelas XI (sebelas) kurikulum merdeka sebagai acuan dalam membuat isi materi.

Gambar 1. Desain Interface Bagian Pembuka



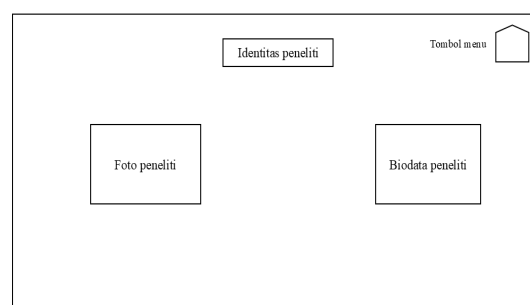
Gambar 1. Memperlihatkan bagian interface pembuka aplikasi, yang berisi logo aplikasi *digital storytelling*, yang berisi DST yaitu singkatan dari *digital storytelling*, terdapat juga nama instansi serta nama kreator/peneliti dan juga terdapat tombol navigasi mulai untuk menuju ke halaman selanjutnya.

Gambar 2. Desain *Interface* Bagian Menu



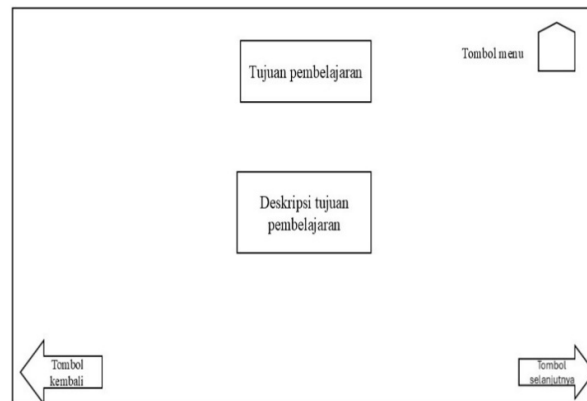
Pada halaman selanjutnya terdapat bagian menu. Berdasarkan gambar 2. pada bagian menu terdapat empat pilihan yaitu, dua storytelling berjudul "*Baritan di Bawah Bulan Purnama*" dan "*Selendang Ibu*" terdapat juga pilihan materi dan kuis.

Gambar 3. Desain *Interface* Bagian Identitas Peneliti



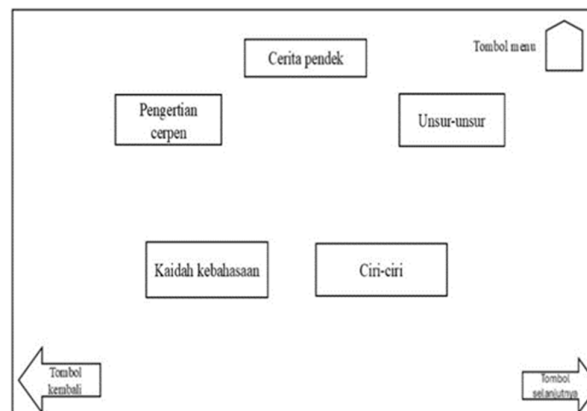
Gambar 3. merupakan halaman identitas peneliti/kreator terdapat foto peneliti di sebelah kiri serta biodata peneliti pada sebbelah kanan, serta tombol untuk kembali ke menu di pojok kanan atas.

Gambar 4. Desain Interface Tujuan Pembelajaran



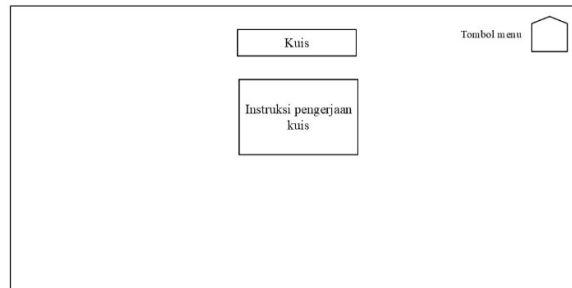
Gambar 4 merupakan halaman tujuan pembelajaran, tersaji deskripsi dari tujuan pembelajaran, deskripsi pembelajaran berada di tengah halaman, di pojok kanan atas terdapat tombol navigasi untuk kembali ke halaman menu, di pojok bawah kanan terdapat tombol untuk ke halaman selanjutnya, di pojok kiri terdapat tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Gambar 5. Desain *Interface* Bagian Materi



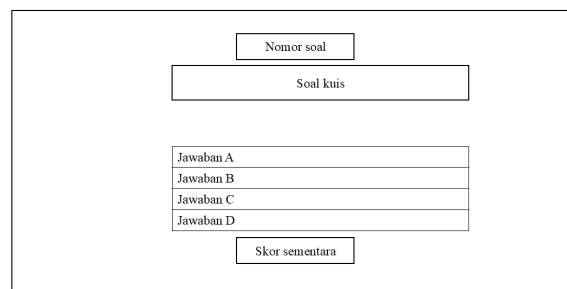
Gambar 5. merupakan halaman materi menulis teks cerita pendek terdapat empat subbab materi menulis cerita pendek yaitu, pengertian cerita pendek, kaidah kebahasaan cerita pendek ciri-ciri cerita pendek dan unsur-unsur cerita pendek, di pojok kanan atas terdapat tombol navigasi untuk kembali ke halaman menu, di pojok bawah kanan terdapat tombol untuk ke halaman selanjutnya, di pojok kiri terdapat tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Gambar 6. Desain *Interface* Bagian Kuis



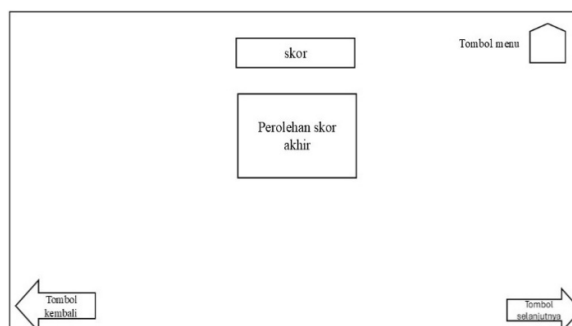
Gambar 6. berisi halaman kuis, berisi intruksi mengenai pengerjaan kuis serta tombol navigasi untuk kembali ke menu, untuk mengerjakan kuis pengguna harus menekan tombol kuis yang berada di atas intruksi pengerjaan kuis.

Gambar 7. Desain *Interface* Bagian Soal Kuis



Gambar 7. berisi halaman soal kuis terdapat soal diatas bagian pilihan jawaban dan juga terdapat empat pilihan jawaban di bagian tengah, serta skor pemerolehan sementara dari soal yang telah terjawab, soal kuis yang telah terjawab otomatis langsung berpindah ke halaman selanjutya.

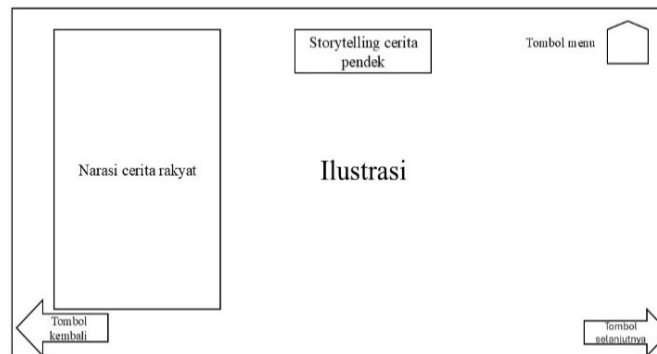
Gambar 8. Desain Interface Bagian Pemerolehan Skor



Gambar 8. Merupakan bagian akhir kuis terdapat skor akhir dari pemerolehan keseluruhan jaawaban yag telah diperoleh, di pojok kanan atas terdapat tombol navigasi untuk

kembali ke halaman menu, di pojok bawah kanan terdapat tombol untuk ke halaman selanjutnya, di pojok kiri terdapat tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Gambar 9. Desain *Interface* Bagian *Storytelling*

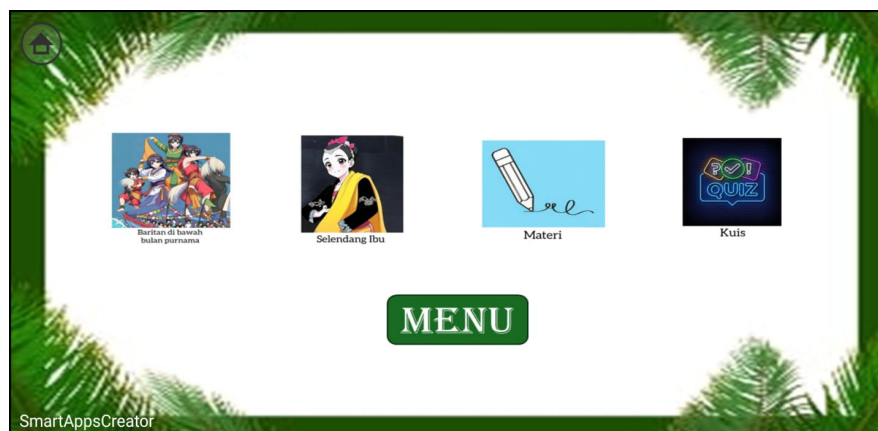


Gambar 9. menggambarkan halaman *storytelling* mengenai cerita pendek berbasis budaya lokal di Pemalang, disajikan narasi dibagian kiri serta gambar ilustrasi cerita pendek berada di bagian kanan dan terdapat suara peneliti/kreator, di pojok kanan atas terdapat tombol navigasi untuk kembali ke halaman menu, di pojok bawah kanan terdapat tombol untuk ke halaman selanjutnya, di pojok kiri terdapat tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya.

c. Hasil Akhir

Hasil akhir dari media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang dapat dilihat pada Gambar 10. berikut:

Gambar 10. Hasil Akhir Media Bagian Menu



Hasil akhir dari media pembelajaran *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang terdapat lima bagian yaitu, 1) bagian pembuka 2) bagian *storytelling* berjudul “barisan di bawah bulan purnama” 3) bagian *storytelling* berjudul “Selendang ibu” 4) bagian materi 5) bagian kuis sebagai bagian penutup aplikasi. Bagian-bagian tersebut merupakan hasil akhir dari sebuah penyusunan aset secara keseluruhan mulai dari gambar iustrasi, tombol navigasi, materi, dan kuis yang terdapat di akhir media *digital storytelling*.

d. Hasil Validasi Ahli

Penilaian uji kelayakan media *digital storytelling* terdapat tiga aspek uji yaitu, uji kelayakan media, uji kelayakan bahasa dan uji kelayakan materi, penilaian uji kelayakan untuk setiap aspek validasi menggunakan cara nilai total pertanyaan dibagi jumlah pertanyaan, dengan rentang nilai untuk satu pertanyaan mendapatkan 20, 40, 60, 80, 100, lalu total nilai tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan yang ada pada setiap uji kelayakan.

1. Uji Kelayakan Media

No	Nilai	Kriteria	Simpulan
1	20	Sangat Tidak layak	Belum bisa digunakan, masih memerlukan konsultasi
2	21-40	Tidak layak	Dapat digunakan dengan banyak revisi
3	41-60	Cukup layak	Dapat digunakan dengan cukup banyak revisi
4	61-80	Layak	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
5	81-100	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi

Berikut ini akan disajikan tabel yang memperlihatkan hasil uji kelayakan media

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Tabel 1. Memperlihatkan uji kelayakan media terdapat 10 pertanyaan dengan perolehan nilai, 5 pertanyaan Mendapatkan nilai 100 untuk setiap satu pertanyaan dan 5 pertanyaan mendapat nilai 80 untuk setiap satu pertanyaan, dengan total nilai sebesar 900.

$$900 : 10 = 90$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji kelayakan media mendapatkan nilai 90 dengan kriteria “sangat layak”.

2. Uji Kelayakan Bahasa

Pada uji kelayakan bahasa terdapat 10 pertanyaan dengan perolehan nilai, 5 pertanyaan Mendapatkan nilai 100 untuk setiap satu pertanyaan dan 5 pertanyaan mendapat nilai 80 untuk setiap satu pertanyaan, dengan total nilai sebesar 900.

$$900 : 10 = 90$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji kelayakan media mendapatkan nilai 90 dengan kriteria “sangat layak”.

3. Uji Kelayakan Materi

Pada uji kelayakan bahasa terdapat 8 pertanyaan dengan perolehan nilai, 7 pertanyaan Mendapatkan nilai 80 untuk setiap satu pertanyaan dan 1 pertanyaan mendapat nilai 60 untuk setiap satu pertanyaan, dengan total nilai sebesar 620.

$$620 : 8 = 77,5$$

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji kelayakan media mendapatkan nilai 77,5 dengan kriteria “layak”.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dalam tiga uji kelayakan diperoleh hasil 90 dengan kriteria “sangat layak” dengan kategori dapat digunakan tanpa ada revisi pada bagian uji kelayakan media, mendapatkan nilai 90 dengan kriteria “sangat layak” dengan kategori dapat digunakan tanpa ada revisi pada uji kelayakan bahasa dan mendapatkan nilai 77,5 dengan kriteria “layak” dengan kategori sedikit revisi sebelum digunakan dalam pembelajaran pada uji kelayakan materi. Hasil pada uji kelayakan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah layak untuk digunakan pada pembelajaran menulis teks cerpen meskipun ada sedikit kekurangan pada aspek materi untuk mendapatkan sedikit revisi yang sesuai dengan kriteria sebelum nantinya diimplementasikan dalam pembelajaran.

Simpulan

1. Simpulan

Hasil pada penelitian berupa media pembelajaran yang berupa aplikasi *digital storytelling*, dengan muatan budaya lokal di Pemalang sebagai referensi cerita pendek, berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan hasil dari media yang diinginkan oleh responden untuk materi pembelajaran menulis teks cerpen berupa digital storytelling dengan presentase sebesar 71,6%, sedangkan untuk analisis kebutuhan isi materi pada media storytelling mendapatkan hasil budaya tempat tinggal, dengan pemerolehan presentase sebesar 72,7%, penelitian menunjukkan bahwa media *digital storytelling* yang dirancang memperoleh nilai kelayakan rata-rata tinggi dari tiga aspek penilaian ahli, yaitu 88 pada aspek media, 94 pada aspek bahasa, dan 77,5 pada aspek materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran menulis cerpen di tingkat SMA maupun SMK. Media *digital storytelling* dirancang dengan pendekatan ADD (*Analyze, Design and Development*) secara umum pendekatan ini meliputi analisis kebutuhan, design serta pengembangan produk media pembelajaran, dengan menggabungkan budaya lokal, narasi cerita pendek serta gambar ilustrasi dengan audio dan suara narator media pada penelitian kali ini menunjukkan pembaruan serta untuk membangkitkan semangat belajar siswa. penelitian ini membuktikan bahwa integrasi cerita budaya lokal dalam bentuk *digital storytelling* dapat menjadi solusi atas rendahnya variasi media pembelajaran di sekolah. Penggunaan aplikasi *SmartApp* dan teknologi AI (*Artificial intelligence*) dalam pengembangan produk menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat bersinergi dengan konten lokal untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, media ini mampu membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan karakter peserta didik zaman sekarang sekaligus memperkuat nilai-nilai budaya daerah dengan hasil media pembelajaran berbentuk aplikasi diharapkan penggunaan media lebih mudah dipahami oleh siswa maupun guru, hal ini juga bentuk dari efisiensi perkembangan dalam dunia teknologi dan kini akan dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pendidik dan sekolah mulai mengintegrasikan media *digital storytelling* berbasis budaya lokal di Pemalang sebagai alternatif media pembelajaran kreatif, khususnya dalam materi menulis cerpen. Guru dapat menyesuaikan isi cerita dengan budaya setempat agar siswa lebih mudah memahami nilai-nilai sosial dan tradisi daerahnya. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut hingga tahap implementasi di kelas untuk melihat efektivitasnya secara langsung terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini hingga tahap *Implementation* dan *Evaluation* dalam model *ADDIE* dikarenakan pada penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan, serta memperluas cakupan budaya lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Pengembangan fitur interaktif tambahan seperti *platform* pembelajaran daring juga dapat dilakukan agar media ini semakin menarik dan fungsional. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, media *digital storytelling* ini berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran unggul yang mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi dan budaya.

Daftar Pustaka

- Affrida, Ervin Nurul dkk. (2024). Mengembangkan Modul Ajar Digital Story Telling Berbasis Budaya Lokal. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(04), 1102–1106.
- Aisyah., Kurniawan A., Kinasih T. (2024) “Mengembangkan *Digital storytelling* Berbasis Budaya Lokal” jurnal Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*. Vol. 6, pp. 105-112.
- Andreanty V., Harjono H. S., Priyanto (2024) “Pengembangan Media *Digital storytelling* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA” *Jurnal Onoma: Pendidikan*, 10(3).
- Arifan F, S.T,M.eng “Kumpulan cerpen bertema budaya” diakses pada 21 oktober 2025 dari : www.scribd.com
- Batubara H. H (2022) “Media Pembelajaran Digital” Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Darvia, I., Sukmawaty, & Baderiah. (2024). Pengaruh Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) terhadap Keterampilan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pi Kelas V SD. *Primary Education Journal or Primary School Journal*, 4(2), 129–138. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i2.4305>
- Dewi, Anita Candra (2024). Komik Digital Sebagai Sarana Pelestarian Sastra Dan Budaya Lokal. *Journal Sultra Elementary School*, 5(2), 1123-1132.
- Hanum, Luthfiah dkk(2023). Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis *Digital storytelling* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1165–1672.
- Khatimah, H., Kartini, Arif Pamelessangi, A., & Alahuddin. (2025). Penggunaan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Percakapan di Kelas X. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 1(2), 45–48.
- Kristiyono, J., Puspita Sari, R., Arkansyah, M., & Murtadlo, A. (2024). Penguatan Identitas Kebangsaan di Era Digital: Integrasi Budaya Majapahit Melalui *Digital storytelling* dan Literasi Media. *Prosiding Seminar Nasional Kusuma*, 2(1), 198-210.

- Maharani (2021) "Penerapan Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi SKI Kelas III DI MIN I Aceh Tengah" Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
- Pagarra H (2022) "Media Pembelajaran" Pekanbaru: PT. Badan Penerbit UN
- Pariwisata provinsi Jawa Tengah: "Kabupaten Pemalang Seni Budaya" (2025). Diakses pada 01 Mei 2025 dari: <https://visitjawatengah.jatengprov.go.id/id/regency/kabupaten-Pemalang/seni-budaya>
- Rusmayana T. (2021) "Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19" Bandung: PT. Widina Bhakti Persada Bandung.Vol 7 (5)
- Salam, & Munirah. (2025). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fabel melalui Teknik Paired Storytelling pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 1(1), 1-6.
- Suryani, L., Sukmawaty, S., Muassar, M., & Ahmiranti, A. (2024). Development of Luwu Culture Through Interactive Educational Games Based on Android Smartphones by Using Abode Animate CC. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5253-5266.
- Syarifa A. (2024). "Suara dari Banyuwangi". Diakses pada 21 Oktober 2025 dari Cerpen-budaya.kompasiana.com
- Widyaningsih L & Assidik G. K. (2024). "Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Berbasis Pembelajaran Multimodal Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*. Vol 10 (2).