



**PEMBELAJARAN SASTRA LISAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELALUI
MEDIA DIGITAL *STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI ILMIAH MAHASISWA**

Taslim Makatita¹, Sarban Akohilo²

STKIP Gotong Royong Masohi^{1,2}

e-mail: makatitaalin@gmail.com¹, akohisarban@gmail.com²

Diterima: 22/06/2026; Direvisi: 08/09/2026; Diterbitkan: 17/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal perlu dirancang agar tidak hanya mempertahankan pengetahuan budaya, tetapi juga memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran sastra lisan melalui media *digital storytelling* yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal. Penelitian menggunakan metode *Educational Design Research* dengan model Plomp dan Nieveen yang meliputi tahap investigasi awal, perancangan, realisasi atau konstruksi, pengujian dan revisi, serta implementasi. Partisipan penelitian berjumlah 28 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Gotong Royong Masohi yang mengikuti mata kuliah Kritik Sastra; teknik *sampling* disesuaikan dengan penetapan subjek penelitian. Hasil validasi ahli terhadap modul memperoleh rata-rata 84% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji kepraktisan mencapai 93% pada uji satu lawan satu dan 89% pada uji kelompok kecil, keduanya berkategori sangat praktis. Rata-rata literasi digital meningkat dari 49% pada *pre-test* menjadi 76,36% pada *post-test*, dengan nilai *N-gain* 0,76 berkategori tinggi. Keterampilan komunikasi ilmiah juga meningkat dari 80% pada pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua. Temuan tersebut menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak dan praktis digunakan sebagai alternatif pembelajaran sastra lisan yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan penguatan literasi digital dan komunikasi ilmiah mahasiswa.

Kata Kunci: Sastra Lisan, Kearifan Lokal, Digital Storytelling, Literasi Digital, Komunikasi Ilmiah.

ABSTRACT

Local wisdom-based oral literature learning needs to be designed not only to preserve cultural knowledge but also to provide opportunities for students to develop digital literacy and scientific communication skills. This study aims to develop oral literature learning through *digital storytelling* media integrated with local wisdom values. The study employed the *Educational Design Research* method using the Plomp and Nieveen model, which consists of the initial investigation, design, realization or construction, testing and revision, and implementation stages. The participants were 28 students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program at STKIP Gotong Royong Masohi who were enrolled in the Literary Criticism course; the *sampling* technique was adjusted to the determination of the research subjects. The expert validation results for the module obtained an average score of 84%, categorized as very valid, while the practicality tests reached 93% in the one-to-one trial and 89% in the small-group trial, both categorized as very practical. The average digital literacy score increased from 49% in the *pre-test* to 76.36% in the *post-test*, with an *N-gain* score of 0.76, categorized as high. Scientific communication skills also increased from 80% in the first meeting to 92% in the second meeting. These findings indicate that the developed



module is feasible and practical as an alternative for oral literature learning that integrates local wisdom with the strengthening of students' digital literacy and scientific communication skills.

Keywords: *Oral Literature, Local Wisdom, Digital Storytelling, Digital Literacy, Scientific Communication.*

PENDAHULUAN

Sastra lisan tidak hanya dapat ditempatkan sebagai warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan yang memungkinkan mahasiswa memahami hubungan antara bahasa, pengalaman sosial, dan nilai kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran bahasa dan sastra, keberadaan sastra lisan menjadi semakin bermakna ketika materi tidak berhenti pada kegiatan membaca atau mengenali unsur cerita, melainkan diarahkan pada proses menelusuri, mendokumentasikan, menginterpretasikan, dan mengomunikasikan kembali pengetahuan budaya tersebut. Maulida et al. (2025) menempatkan pendokumentasian sastra lisan sebagai salah satu upaya untuk memperkuat pembelajaran sastra yang berpijak pada kearifan lokal, sedangkan Saputra (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra berbasis kearifan lokal dapat dibangun melalui keterhubungan antara materi pembelajaran dan karakter budaya setempat. Dengan demikian, persoalan pembelajaran sastra lisan bukan semata-mata bagaimana mempertahankan keberadaan cerita tradisional, tetapi bagaimana mengubahnya menjadi pengalaman akademik yang memungkinkan mahasiswa memproduksi dan mengembangkan pengetahuan dari lingkungan budayanya sendiri.

Persoalan tersebut menjadi lebih kompleks ketika pembelajaran sastra berlangsung dalam lingkungan yang semakin terdigitalisasi. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami isi dan nilai suatu karya, tetapi juga perlu memiliki kemampuan untuk menemukan informasi, menilai sumber, mengolah informasi, serta menyajikannya melalui media digital secara bertanggung jawab. Siregar (2022) menunjukkan bahwa literasi digital memiliki keterkaitan dengan pengembangan kemampuan berbahasa dan karakter mahasiswa dalam konteks pembelajaran, sementara Pratama et al. (2022) menegaskan adanya peran mahasiswa dalam penguatan literasi digital. Temuan Djarwo et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa literasi digital dapat dikaitkan dengan konteks pembelajaran yang berbasis etnosains, sehingga pengembangan kompetensi digital tidak harus dipisahkan dari pengetahuan yang bersumber dari lingkungan budaya dan pengalaman lokal. Kondisi tersebut memberikan dasar bahwa pembelajaran sastra lisan dapat menjadi ruang yang strategis untuk mempertemukan penguasaan budaya dengan kecakapan mahasiswa dalam menggunakan informasi dan teknologi digital.

Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sastra tidak otomatis menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna apabila teknologi hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian materi. Media yang digunakan perlu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi dengan informasi, mengonstruksi makna, serta menghasilkan representasi pengetahuan dalam bentuk yang sesuai dengan karakter lingkungan digital. Fajrie et al. (2024) memperlihatkan bahwa media belajar digital berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai sumber bacaan sastra anak, sedangkan Dewi et al. (2025) menunjukkan perlunya pemberdayaan pendidik dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran sastra. Pada sisi lain, Alfiana et al. (2024) memperlihatkan bahwa pemanfaatan media video digital dalam pembelajaran dapat berkaitan dengan minat belajar peserta didik pada era literasi digital. Ketiga temuan tersebut memperlihatkan peluang pemanfaatan media digital dalam

pembelajaran, tetapi masih diperlukan rancangan yang secara khusus mengarahkan mahasiswa untuk mengolah sastra lisan berbasis kearifan lokal menjadi produk digital yang memiliki fungsi pedagogis dan akademik.

Salah satu bentuk media yang memiliki karakter tersebut adalah *digital storytelling*, karena proses pembelajarannya dapat menghubungkan narasi, visual, suara, informasi, dan aktivitas produksi mahasiswa dalam satu pengalaman belajar. Dewi dan Sari (2022) menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap *digital storytelling* dapat ditempatkan dalam pengalaman proyek lintas disiplin, terutama ketika mahasiswa memperoleh ruang untuk membangun keberanian dan kemampuan berkomunikasi. Penelitian Da dan Hajar (2024) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital storytelling* untuk mendukung keterampilan menulis narasi, sedangkan Leandro et al. (2026) menunjukkan pemanfaatan *digital storytelling* dalam pendidikan tinggi melalui *podcast* untuk membangun identitas dan keterlibatan. Sementara itu, Fajrideani et al. (2024) mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis cerita rakyat untuk mendukung kemampuan bernalar kritis siswa. Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *digital storytelling* memiliki ruang penggunaan yang luas dalam pembelajaran bahasa, sastra, dan pendidikan tinggi, tetapi belum secara khusus menjelaskan bagaimana media tersebut dapat dirancang untuk mengintegrasikan sastra lisan berbasis kearifan lokal dengan literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa dalam satu desain pembelajaran.

Kebutuhan tersebut semakin relevan karena kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi secara ilmiah tidak cukup dibangun melalui aktivitas menulis akademik saja. Komunikasi ilmiah mencakup kemampuan memperoleh informasi, membaca sumber secara ilmiah, menyimak dan mengamati, menulis, merepresentasikan informasi, serta menyajikan pengetahuan kepada orang lain. Penggunaan media digital dalam pembelajaran perlu diarahkan agar mahasiswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi mengalami rangkaian aktivitas yang menuntut mereka memilih informasi, mengolahnya menjadi pengetahuan, dan menyampaikan kembali hasil pemikirannya. Nisa et al. (2026) memperlihatkan perhatian terhadap penggunaan pembelajaran berbasis proyek dan video dalam pengembangan keterampilan komunikasi serta kreativitas mahasiswa, sedangkan Kaptan dan Cakir (2025) menemukan keterkaitan *digital storytelling* dengan literasi digital, keterampilan abad ke-21, dan pencapaian belajar. Dengan demikian, pengintegrasian *digital storytelling* dalam pembelajaran sastra lisan berpotensi memberikan konteks aktivitas yang lebih autentik bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi digital sekaligus kemampuan mengomunikasikan pengetahuan.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas media digital berbasis kearifan lokal, *digital storytelling*, literasi digital, keterampilan menulis, komunikasi, maupun pembelajaran sastra, kajian-kajian tersebut cenderung menempatkan variabel tersebut secara terpisah. Penelitian tentang kearifan lokal lebih banyak menekankan pemanfaatannya sebagai sumber atau konteks materi, sedangkan penelitian *digital storytelling* banyak diarahkan pada keterampilan menulis, komunikasi, keterlibatan, atau keterampilan abad ke-21. Pada saat yang sama, penelitian mengenai literasi digital dan komunikasi mahasiswa belum secara spesifik menempatkan sastra lisan lokal sebagai sumber pengetahuan yang diproduksi kembali melalui *digital storytelling*. Celah tersebut menjadi semakin penting dalam konteks pembelajaran sastra di perguruan tinggi karena mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai calon pendidik dan pengguna pengetahuan yang perlu mampu mengolah kekayaan budaya lokal ke dalam bentuk pembelajaran yang relevan dengan lingkungan digital. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan pada integrasi sastra lisan

berbasis kearifan lokal, *digital storytelling*, literasi digital, dan keterampilan komunikasi ilmiah dalam satu rancangan pembelajaran yang dikembangkan secara sistematis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling* bagi mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra. Pengembangan tersebut tidak hanya berorientasi pada menghasilkan media pembelajaran, tetapi juga pada penyusunan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa menelusuri informasi budaya, memahami materi sastra, mengolah informasi secara digital, serta mengomunikasikan pengetahuan melalui aktivitas akademik yang terstruktur. Fokus penelitian mencakup kualitas produk yang dikembangkan serta perubahan capaian literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan fokus tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa model pemanfaatan kekayaan sastra lisan lokal sebagai sumber pembelajaran yang sekaligus relevan dengan kebutuhan literasi digital dan komunikasi ilmiah di pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Educational Design Research* (EDR) yang diarahkan pada pengembangan dan pengujian modul pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling*. Proses pengembangan mengadaptasi kerangka Plomp dan Nieveen yang terdiri atas lima tahapan, yaitu investigasi awal, perancangan, realisasi atau konstruksi, pengujian dan revisi, serta implementasi. Pada tahap investigasi awal dilakukan identifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan yang berkaitan dengan pembelajaran sastra lisan, sedangkan tahap perancangan digunakan untuk menyusun rancangan modul dan komponen pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap realisasi menghasilkan *prototype* awal yang selanjutnya diperiksa melalui proses validasi dan penyempurnaan produk, kemudian tahap pengujian dilakukan melalui uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan sebelum produk diterapkan pada pembelajaran. Tahap implementasi menjadi bagian akhir untuk memperoleh data penggunaan modul dalam pembelajaran sastra lisan. Seluruh rangkaian tersebut melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Gotong Royong Masohi yang sedang mengikuti mata kuliah Kritik Sastra, dengan jumlah subjek sebanyak 28 mahasiswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, *walkthrough*, angket, dan tes yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap tahap pengembangan. Wawancara digunakan pada tahap awal untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, sedangkan *walkthrough* digunakan sebagai sarana penilaian terhadap rancangan dan kelayakan produk oleh validator pada aspek materi, bahasa, dan desain. Penilaian validator menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari skor 1 untuk kategori sangat tidak baik sampai skor 5 untuk kategori sangat baik, kemudian skor yang diperoleh dikonversi ke dalam persentase validitas. Produk dikategorikan sangat valid apabila memperoleh persentase 81–100%, valid pada rentang 61–80%, cukup valid pada rentang 41–60%, tidak valid pada rentang 21–40%, dan sangat tidak valid pada rentang 0–20%. Selanjutnya, angket respons mahasiswa digunakan untuk memperoleh data kepraktisan produk melalui uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil. Penilaian kepraktisan juga menggunakan skala Likert, dengan kategori sangat praktis pada persentase 81–100%, praktis 61–80%, cukup praktis 41–60%, tidak praktis 21–40%, dan sangat tidak praktis 0–20%.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengolah skor hasil validasi, respons mahasiswa, dan tes hasil belajar ke dalam bentuk persentase serta indeks

peningkatan. Data validasi dianalisis dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian hasilnya digunakan untuk menentukan kategori validitas produk. Data kepraktisan dianalisis dengan cara yang sama untuk menetapkan tingkat kepraktisan modul berdasarkan respons mahasiswa pada uji satu lawan satu dan kelompok kecil. Pada uji lapangan, tes diberikan kepada 28 mahasiswa melalui *pre-test* sebelum penggunaan modul dan *post-test* setelah penggunaan modul dalam dua kali pertemuan; peningkatan capaian literasi digital dianalisis menggunakan *N-gain*. Selain itu, keterampilan komunikasi ilmiah diamati melalui enam aspek, yaitu pencarian informasi, membaca ilmiah, menyimak atau mengamati, menulis ilmiah, representasi informasi, dan penyajian pengetahuan. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk nilai persentase dan kategori capaian untuk menggambarkan validitas, kepraktisan, peningkatan literasi digital, serta perkembangan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa tanpa melakukan generalisasi di luar subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Pengkajian Awal

Tahap pengkajian awal dilakukan melalui analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kritik Sastra dan diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, minat mahasiswa, hasil belajar, serta penggunaan modul dan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa semester II masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sementara pembelajaran masih didominasi penyampaian materi secara lisan, penggunaan metode ceramah, keterbatasan media pembelajaran, dan belum digunakannya modul berbasis media digital. Tujuan pembelajaran selanjutnya disesuaikan dengan RPS dan kurikulum yang berlaku pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Gotong Royong Masohi.

Gambar 1a dan Gambar 1b menyajikan tampilan modul pembelajaran pada tahap awal pengembangan, yaitu sebelum dan setelah proses validasi.



Gambar 1a. Tampilan Modul Ajar Sebelum Divalidasi



Gambar 1b. Tampilan Modul Ajar Setelah Divalidasi

Gambar 1a memperlihatkan tampilan awal *prototype-1*, sedangkan Gambar 1b memperlihatkan tampilan modul setelah memperoleh masukan dari validator. Perubahan tersebut menunjukkan adanya proses penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi terhadap tampilan dan kelayakan modul yang dikembangkan. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada beberapa bagian tampilan agar produk menjadi lebih sistematis, menarik, dan mudah digunakan oleh pengguna. Kedua

gambar tersebut digunakan untuk mendokumentasikan perubahan tampilan produk selama proses pengembangan.

2. Tahap Perancangan dan Realisasi/Konstruksi

Tahap perancangan diarahkan pada penyusunan modul pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling*. Perancangan dilakukan dengan mengacu pada perangkat pembelajaran dan RPS, kemudian dikembangkan menjadi kumpulan materi dan lembar kerja mahasiswa yang disusun dalam satu unit modul. Produk awal yang dihasilkan pada tahap ini disebut *prototype-1*. Pada tahap realisasi/konstruksi, *prototype-1* dilengkapi dengan instrumen pendukung berupa lembar validasi ahli, angket respons mahasiswa, soal kompetensi literasi digital, dan rubrik pembelajaran. Gambar 2a dan Gambar 2b menyajikan dokumentasi masukan validator pada aspek desain dan materi.



Gambar 2a. Saran Untuk Ranah Desain

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR CAPAIAN	
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Memahami, mengidentifikasi isi cerita rakyat dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat baik lisan maupun tulis, serta langkah-langkah media digital Storytelling.	1.1. Mahasiswa dapat memahami, mengidentifikasi dan isi pokok cerita rakyat dengan bahasa sendiri. 1.2. Mahasiswa dapat menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat.
2. Memahami, mengidentifikasi isi legenda dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam legenda baik lisan maupun tulis.	2.1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi isi pokok legenda dengan bahasa sendiri. 2.2. Mahasiswa dapat menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam legenda.
3. Memahami, mengidentifikasi isi mitos dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam mitos baik lisan maupun tulis.	3.1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi isi pokok mitos dengan bahasa sendiri. 3.2. Mahasiswa dapat menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam mitos.
4. Memahami, mengidentifikasi isi pantun dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam pantun baik lisan maupun tulis.	4.1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi isi pokok pantun dengan bahasa sendiri. 4.2. Mahasiswa dapat menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam pantun.
5. Memahami, mengidentifikasi isi syair dan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam syair baik lisan maupun tulis.	5.1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi isi pokok syair dengan bahasa sendiri. 5.2. Mahasiswa dapat menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam syair.

Gambar 2b. Saran Untuk Ranah Materi

Gambar 2.a dan Gambar 2.b merupakan saran dari validator internal untuk perbaikan pada ranah desain dan ranah materi. Masukan tersebut mencakup aspek yang perlu disempurnakan agar tampilan dan isi modul lebih sesuai dengan tujuan pengembangan serta karakteristik pengguna. Hasil penilaian dan saran validator selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap bagian-bagian *prototype-1* yang masih memerlukan perbaikan. Proses revisi dilakukan sebelum produk memasuki tahap uji coba untuk memastikan bahwa modul yang dikembangkan telah memenuhi aspek desain dan materi yang diperlukan.

3. Hasil Validasi Modul Pembelajaran

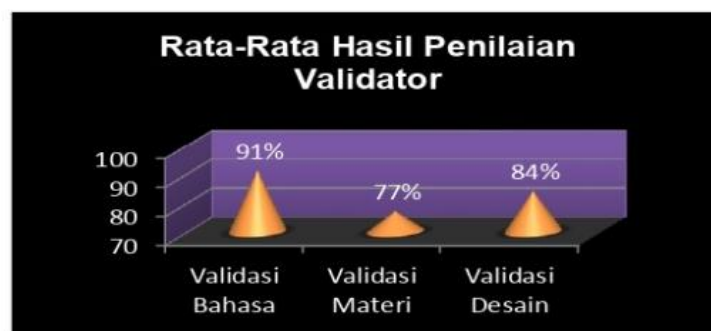
Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang menilai tiga aspek, yaitu materi, bahasa, dan desain. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator pada masing-masing aspek dengan menggunakan skala penilaian lima tingkat. Hasil penilaian dari setiap validator kemudian dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat validitas produk pada masing-masing aspek yang dinilai. Selanjutnya, persentase hasil validasi disesuaikan dengan kriteria validitas yang telah ditetapkan dalam penelitian untuk menentukan tingkat kelayakan produk sebelum digunakan pada tahap berikutnya. Rekapitulasi hasil validasi dari ketiga aspek tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Modul Pembelajaran

Aspek yang divalidasi	Skor diperoleh	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Materi	58	75	77%	Valid

Aspek yang divalidasi	Skor diperoleh	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Bahasa	68	75	91%	Sangat valid
Desain	63	75	84%	Sangat valid
Rata-rata	—	—	84%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, persentase validasi aspek materi sebesar 77%, aspek bahasa sebesar 91%, dan aspek desain sebesar 84%. Rata-rata hasil validasi ketiga aspek mencapai 84%. Dengan demikian, berdasarkan rentang kriteria validitas yang digunakan, nilai rata-rata tersebut berada pada kategori sangat valid. Data validasi tersebut merupakan hasil penilaian tiga validator terhadap *prototype-1* sebelum digunakan pada tahap uji coba.



Gambar 3. Menyajikan Rekapitulasi Persentase Penilaian Ketiga Validator

Gambar 3 menampilkan persentase hasil validasi produk pada tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek materi, bahasa, dan desain. Persentase tersebut menunjukkan tingkat penilaian validator terhadap kelayakan produk berdasarkan masing-masing aspek yang telah ditetapkan dalam lembar validasi. Berdasarkan hasil penilaian, nilai rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah sebesar 84%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memperoleh penilaian yang baik dari validator dan memenuhi kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian. Hasil persentase pada masing-masing aspek serta nilai rata-rata keseluruhan selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan produk untuk melanjutkan ke tahap penelitian berikutnya.

4. Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Uji coba satu lawan satu dilakukan terhadap tiga mahasiswa menggunakan angket respons terhadap *prototype-1*. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan awal mahasiswa mengenai modul pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun kejelasan penyajian materi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respons mahasiswa setelah menggunakan *prototype-1* sebagai bahan pertimbangan dalam menilai kepraktisan produk. Hasil penilaian pada tahap uji coba satu lawan satu kemudian disajikan pada Tabel 2 bersama dengan hasil uji coba grup kecil agar data kepraktisan produk dapat disajikan secara lebih sistematis dan mudah dibandingkan.

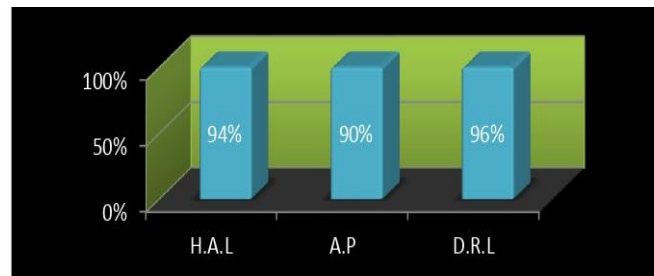
Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Modul Pembelajaran

Tahap uji coba	Jumlah mahasiswa	Persentase rata-rata	Kategori
Satu lawan satu	3	93%	Sangat praktis

Tahap uji coba	Jumlah mahasiswa	Persentase rata-rata	Kategori
Grup kecil	8	89%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 2, uji coba satu lawan satu menghasilkan persentase rata-rata sebesar 93%. Uji coba grup kecil yang melibatkan delapan mahasiswa menghasilkan persentase rata-rata sebesar 89%. Kedua hasil tersebut berada pada rentang 81–100% sesuai dengan kriteria kepraktisan yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respons yang sangat baik dari mahasiswa pada tahap uji coba satu lawan satu maupun uji coba grup kecil. Dengan demikian, produk dapat dinyatakan praktis berdasarkan tanggapan mahasiswa dan dapat dilanjutkan ke tahap penggunaan atau pengujian berikutnya.

Gambar 4 dan Gambar 5 menyajikan dokumentasi serta rekapitulasi hasil uji coba satu lawan satu.



Gambar 4. Grafik Rata-Rata Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu Terhadap Modul Pembelajaran



Gambar 5. Dokumentasi Uji Coba Satu Lawan Satu Terhadap Modul Pembelajaran

Gambar 4 memperlihatkan persentase rata-rata respons mahasiswa pada tahap uji coba satu lawan satu sebesar 93%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan *prototype-1* berdasarkan aspek-aspek yang dinilai melalui angket. Hasil tersebut menjadi salah satu indikator bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang baik pada tahap uji coba awal. Selanjutnya, Gambar 5 mendokumentasikan pelaksanaan uji coba satu lawan satu terhadap *prototype-1* sebagai gambaran proses penggunaan produk oleh mahasiswa pada tahap tersebut.

5. Hasil Uji Coba Grup Kecil

Uji coba grup kecil dilakukan terhadap delapan mahasiswa menggunakan angket respons terhadap *prototype-2*. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan mahasiswa

setelah menggunakan modul pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling*. Mahasiswa memberikan tanggapan terhadap modul berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan produk yang telah direvisi dari tahap sebelumnya. Data hasil uji coba grup kecil digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan *prototype-2* berdasarkan respons mahasiswa. Hasil uji coba grup kecil dicantumkan pada Tabel 2 dan dilengkapi dengan dokumentasi visual pada Gambar 6 dan Gambar 7 sebagai gambaran pelaksanaan penggunaan produk.

Gambar 6 dan Gambar 7 menyajikan hasil serta dokumentasi uji coba grup kecil.



Gambar 6. Grafik Rata-Rata Hasil Uji Coba Grup Kecil Terhadap Modul Pembelajaran



Gambar 7. Dokumentasi Uji Coba Grup Kecil Terhadap Modul Pembelajaran

Gambar 6 memperlihatkan persentase rata-rata respons mahasiswa sebesar 89%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan *prototype-2* pada tahap uji coba grup kecil. Gambar 7 memperlihatkan pelaksanaan uji coba grup kecil menggunakan *prototype-2* sebagai dokumentasi proses penggunaan modul oleh mahasiswa. Kedua gambar tersebut melengkapi data kepraktisan yang telah disajikan pada Tabel 2 sekaligus memberikan gambaran mengenai hasil dan pelaksanaan uji coba grup kecil.

6. Hasil Uji Lapangan dan Literasi Digital

Uji lapangan dilakukan terhadap 28 mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Gotong Royong Masohi. Pelaksanaan uji lapangan dilakukan dalam dua pertemuan, dengan *pre-test* diberikan sebelum mahasiswa menggunakan modul dan *post-test* diberikan setelah mahasiswa selesai menggunakan modul pembelajaran. Pemberian kedua tes tersebut bertujuan untuk memperoleh data kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan modul yang dikembangkan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis menggunakan *N-gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan skor literasi digital mahasiswa setelah menggunakan modul. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai gambaran mengenai efektivitas penggunaan modul dalam meningkatkan literasi

digital mahasiswa.

Tabel 3. Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-gain* Literasi Digital

Komponen hasil	Nilai/jumlah	Keterangan
Rata-rata <i>pre-test</i>	49%	—
Rata-rata <i>post-test</i>	76,36%	—
Mahasiswa dengan <i>N-gain</i> tinggi	19 mahasiswa (67,86%)	Tinggi
Mahasiswa dengan <i>N-gain</i> sedang	9 mahasiswa (32,14%)	Sedang
Rata-rata <i>N-gain</i> klasikal	0,76	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor *pre-test* mahasiswa sebesar 49%, sedangkan rata-rata skor *post-test* sebesar 76,36%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor mahasiswa setelah menggunakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Sebanyak 19 mahasiswa memperoleh *N-gain* dalam kategori tinggi dan sembilan mahasiswa berada pada kategori sedang. Secara klasikal, rata-rata *N-gain* mencapai 0,76 dan termasuk kategori tinggi berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran memberikan peningkatan kemampuan mahasiswa yang cukup baik berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 8. Grafik Klasifikasi Nilai *N-Gain* Berdasarkan Capaian Mahasiswa

Gambar 8 menunjukkan bahwa 67,86% mahasiswa berada pada kategori *N-gain* tinggi dan 32,14% berada pada kategori sedang. Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan yang tinggi setelah menggunakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Distribusi tersebut sesuai dengan jumlah mahasiswa pada masing-masing kategori yang tercantum dalam Tabel 3. Hasil ini memperkuat temuan bahwa penggunaan modul memberikan peningkatan kemampuan mahasiswa berdasarkan hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*.

7. Hasil Keterampilan Komunikasi Ilmiah

Keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa diamati selama dua pertemuan menggunakan rubrik keterampilan komunikasi ilmiah. Penilaian dilakukan untuk memperoleh gambaran kemampuan mahasiswa dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Penilaian mencakup enam aspek, yaitu pengambilan informasi, membaca ilmiah, menyimak dan mengamati, menulis ilmiah, representasi informasi, dan penyajian pengetahuan. Pertemuan pertama berfokus pada materi sastra lisan berbasis kearifan lokal, sedangkan pertemuan kedua berfokus pada penggunaan media *digital storytelling*. Hasil pengamatan pada kedua pertemuan tersebut digunakan untuk melihat

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.12882>

perkembangan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Keterampilan Komunikasi Ilmiah Mahasiswa

Aspek keterampilan	Capaian yang dilaporkan
Pengambilan informasi	83%
Membaca ilmiah	90%
Menyimak dan mengamati	93%
Menulis ilmiah	87%
Representasi informasi	80%
Penyajian pengetahuan	83%
Rata-rata pertemuan 1	80%
Rata-rata pertemuan 2	92%

Berdasarkan Tabel 4, capaian rata-rata keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa pada pertemuan pertama adalah 80%, sedangkan pada pertemuan kedua mencapai 92%. Enam aspek yang diamati memiliki capaian masing-masing sebagaimana tercantum dalam tabel. Nilai yang dilaporkan untuk aspek pengambilan informasi adalah 83%, membaca ilmiah 90%, menyimak dan mengamati 93%, menulis ilmiah 87%, representasi informasi 80%, dan penyajian pengetahuan 83%.



Gambar 9. Tampilan Keterampilan Komunikasi Ilmiah Mahasiswa

Gambar 9 memperlihatkan hasil pengukuran keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa selama implementasi *prototype-2*. Capaian rata-rata yang tercatat adalah 80% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 92% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan capaian keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan *prototype-2*. Gambar 9 melengkapi data hasil pengukuran yang telah disajikan pada Tabel 4 dengan memberikan gambaran visual mengenai perubahan capaian mahasiswa pada kedua pertemuan.



Gambar 10. Implementasi Modul Pembelajaran Sastra Lisan Berbasis Kearifan Lokal Melalui Media *Digital Storytelling*

Gambar 10 mendokumentasikan aktivitas mahasiswa ketika menggunakan *prototype-2* untuk menyelesaikan lembar kerja mahasiswa. Pada kegiatan tersebut, mahasiswa bekerja secara aktif untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas yang terdapat dalam lembar kerja. Dosen memberikan arahan selama proses pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami tahapan kegiatan dan penggunaan *prototype-2*. Selain itu, dosen dan pengamat melakukan pemantauan terhadap kegiatan kelompok serta penilaian keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi tersebut memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas mahasiswa selama implementasi *prototype-2*.

Pembahasan

Pembelajaran sastra lisan pada pendidikan tinggi tidak cukup ditempatkan sebagai kegiatan memahami cerita, puisi, atau tradisi verbal, tetapi perlu diarahkan pada kemampuan mahasiswa membaca makna budaya dan mengolahnya menjadi pengetahuan yang dapat dikomunikasikan dalam konteks kekinian. Posisi tersebut menjadi semakin relevan di wilayah yang memiliki kekayaan budaya seperti Maluku, karena sastra lisan menyimpan pengetahuan, nilai sosial, identitas, dan pengalaman kolektif yang dapat menjadi sumber belajar kontekstual. Adam et al. (2024) memperlihatkan bahwa praktik literasi sastra berbasis kearifan lokal dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa dan sastra, sehingga materi lokal tidak berhenti sebagai warisan budaya, tetapi dapat difungsikan sebagai bagian dari pengalaman literasi. Temuan Fajrie et al. (2024) juga menunjukkan kebutuhan terhadap media belajar digital yang mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber bacaan sastra, sehingga pengembangan pembelajaran sastra perlu mempertimbangkan sekaligus dimensi budaya dan perubahan karakteristik sumber belajar.

Persoalannya, kedekatan mahasiswa dengan lingkungan budaya tidak dengan sendirinya menjamin bahwa sastra lisan dapat dipelajari secara optimal melalui pembelajaran yang berlangsung di perguruan tinggi. Materi sastra yang bersumber dari lingkungan lokal perlu dikemas dalam bentuk yang memungkinkan mahasiswa melakukan eksplorasi, dokumentasi, pengolahan, dan penyampaian kembali informasi secara aktif. Penggunaan media berbasis kearifan lokal dalam penelitian Ngazizah et al. (2022) menunjukkan bahwa nilai lokal dapat diterjemahkan ke dalam media pembelajaran sehingga materi menjadi lebih kontekstual bagi peserta didik. Pada saat yang sama, Amir dan Solida (2022) menegaskan relevansi pembelajaran berbasis proyek dalam memberikan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar yang menghasilkan pengalaman dan produk pembelajaran.

Dengan demikian, persoalan pembelajaran sastra lisan bukan semata-mata keterbatasan materi, melainkan bagaimana materi budaya tersebut dirancang menjadi pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa berperan sebagai pengolah sekaligus penyampai pengetahuan.

Perubahan tersebut berkaitan erat dengan kebutuhan literasi digital mahasiswa. Literasi digital dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan teknologi untuk menemukan, memilih, mengolah, dan menyampaikan informasi secara bertanggung jawab. Pratama et al. (2022) menempatkan mahasiswa sebagai salah satu aktor penting dalam penguatan literasi digital, sedangkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat membuka ruang bagi aktivitas belajar yang lebih variatif dan dekat dengan karakteristik lingkungan teknologi mahasiswa. Alfiyana et al. (2024) menunjukkan bahwa media berbasis video dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran pada era literasi digital, sehingga teknologi tidak semata menjadi sarana penyampaian materi tetapi juga bagian dari pengalaman belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran sastra lisan di perguruan tinggi perlu diarahkan pada penggunaan teknologi yang memiliki fungsi pedagogis, terutama teknologi yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan materi, memproduksi konten, dan mengomunikasikan hasil pengolahan informasi.

Salah satu bentuk media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *digital storytelling*, karena pendekatan ini memungkinkan informasi naratif dikonstruksi melalui perpaduan teks, suara, gambar, video, dan unsur visual lainnya. Fajrideani et al. (2024) mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis cerita rakyat yang memuat nilai kearifan lokal dan diarahkan untuk mendukung kemampuan bernalar kritis siswa; temuan tersebut menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat ditransformasikan ke dalam bahan ajar digital tanpa melepaskan substansi lokalnya. Pada konteks pendidikan tinggi, Meletiadou (2022) juga menunjukkan penggunaan *educational digital storytelling* sebagai pendekatan untuk mendukung keterampilan menulis mahasiswa, sehingga format cerita digital memiliki relevansi dengan aktivitas produksi bahasa. Chaisriya et al. (2023) lebih lanjut menunjukkan bahwa integrasi *digital storytelling* dengan strategi metakognitif dapat digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan kemampuan komunikasi seperti menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan presentasi.

Meskipun demikian, kemampuan menghasilkan dan mengonsumsi konten digital belum identik dengan kemampuan komunikasi ilmiah. Mahasiswa tetap membutuhkan kemampuan untuk menemukan informasi yang relevan, memahami informasi secara kritis, menyusun gagasan berdasarkan bukti, merepresentasikan informasi, serta menyampaikan pengetahuan dengan struktur yang dapat dipahami oleh orang lain. Mustika (2023) menempatkan komunikasi ilmiah sebagai salah satu keterampilan yang perlu diperhatikan pada mahasiswa, sedangkan Mayani et al. (2023) secara khusus membahas keterampilan komunikasi ilmiah dalam proses pembelajaran. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital perlu dihubungkan dengan aktivitas komunikasi yang terukur, bukan hanya dengan frekuensi penggunaan teknologi. Dalam konteks pembelajaran sastra lisan, kebutuhan tersebut menjadi lebih kompleks karena mahasiswa perlu mengubah informasi budaya yang bersifat naratif menjadi pengetahuan yang dapat disusun dan dikomunikasikan secara akademik.

Hubungan antara media digital dan kemampuan komunikasi juga perlu dipahami melalui karakteristik informasi yang diterima mahasiswa. Media audio-visual, misalnya, dapat memberikan pengalaman menyimak sekaligus menyediakan bahan yang dapat dikembangkan

menjadi aktivitas menulis dan komunikasi, sebagaimana dikaji Anidi et al. (2025) dalam kaitannya dengan keterampilan menyimak dan kemampuan menulis. Mutoharoh et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi ruang yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi mahasiswa, sehingga lingkungan digital dapat dipandang sebagai bagian dari proses komunikasi, bukan sekadar saluran penyampaian materi. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mempertemukan sastra lisan berbasis kearifan lokal, *digital storytelling*, literasi digital, dan komunikasi ilmiah mahasiswa dalam satu desain pembelajaran. Celah inilah yang penting dikaji karena pembelajaran sastra lisan memiliki karakter materi yang berbeda dari pembelajaran berbasis media digital pada umumnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menempatkan sastra lisan berbasis kearifan lokal sebagai substansi pembelajaran, *digital storytelling* sebagai bentuk mediasi, serta literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah sebagai kemampuan yang dikembangkan melalui pengalaman belajar mahasiswa. Posisi penelitian ini berbeda dari studi yang hanya berfokus pada pengembangan media berbasis kearifan lokal, penelitian yang menekankan kemampuan literasi digital, maupun penelitian *digital storytelling* yang berorientasi pada keterampilan bahasa tertentu. Kebaruan penelitian terletak pada upaya mengintegrasikan keempat unsur tersebut dalam desain pembelajaran sastra lisan pada konteks mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya melalui proses pengembangan, validasi, uji kepraktisan, dan implementasi pembelajaran. Atas dasar *research gap* tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling* serta mengkaji validitas, kepraktisan, dan capaian penerapannya dalam mendukung literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran sastra lisan berbasis kearifan lokal melalui media *digital storytelling* yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai rancangan pengalaman belajar yang menghubungkan kekayaan budaya lokal dengan tuntutan kompetensi digital mahasiswa. Berdasarkan rangkaian pengembangan dan uji coba, modul memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran sastra lisan, sementara penerapannya menunjukkan adanya perubahan capaian literasi digital dan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa. Perubahan tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata capaian literasi digital dari 49% pada *pre-test* menjadi 76,36% pada *post-test* dengan nilai *N-gain* 0,76 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan keterampilan komunikasi ilmiah meningkat dari rata-rata 80% pada pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua. Temuan ini memberi makna bahwa pembelajaran sastra lisan dapat diarahkan tidak hanya pada pemahaman dan apresiasi terhadap karya budaya, tetapi juga pada pembentukan kemampuan mahasiswa dalam mengakses, mengolah, menyajikan, dan mengomunikasikan informasi melalui lingkungan digital.

Ke depan, modul yang dikembangkan memiliki prospek untuk diterapkan sebagai alternatif bahan ajar pada pembelajaran sastra lisan, khususnya pada konteks pendidikan bahasa dan sastra yang memiliki kekayaan budaya lokal. Pengembangan berikutnya perlu memperluas variasi sastra lisan dan konteks daerah yang digunakan agar modul dapat diuji pada karakteristik mahasiswa yang lebih beragam serta menghasilkan bahan pembelajaran yang lebih adaptif. Aspek representasi informasi juga perlu memperoleh perhatian lebih lanjut melalui kegiatan yang memberi ruang lebih besar kepada mahasiswa untuk menyusun tabel,



skema, grafik, atau bentuk visualisasi data sebagai bagian dari komunikasi ilmiah. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan kelompok pembandingan, jumlah subjek yang lebih luas, dan desain penelitian yang lebih kuat sehingga perubahan literasi digital dan komunikasi ilmiah dapat diuji secara lebih meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. H., Ali, S. U., Muahmmad, H. H., Marasabessy, F., & Soleha, L. K. (2024). The practice of local wisdom-based literary literacy in language and literature learning at junior high school of Ternate City. *English Education and Literature Journal*, 4(02), 107–119. <https://doi.org/10.53863/ejou.v4i02.1129>
- Alfiyana, Y., Serani, D., & Fricticarani, A. (2024). Efektifitas pemanfaatan video TikTok sebagai media pembelajaran TIK untuk meningkatkan minat belajar peserta didik era literasi digital. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.546>
- Amir, A., & Solida, A. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis proyek dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 2112–2116. <https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/3018>
- Anidi, A., Parisu, C. Z. L., Arung, F., & Juwairiyah, A. (2025). Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak dan kemampuan menulis siswa SD kelas V ditinjau dari kemandirian belajar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(1), 116–125. <https://www.jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/256>
- Chaisriya, K., Kaeophanuek, S., & Gilbert, L. (2023). The effects of integrating digital storytelling with metacognition strategies (DSTMC) learning model to enhance communication abilities. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep416. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12986>
- Da, F. B., & Hajar, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. *Chatra: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 82–90. <https://doi.org/10.62238/chatra.v2i2.156>
- Dewi, A. C., Suhaeb, S., Mantasia, M., Saharuddin, S., & Ashadi, N. R. (2025). Pemberdayaan guru dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran sastra di SMPN 2 Makassar. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 122–133. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i1.1262>
- Dewi, P., & Sari, D. E. (2022). Perception of digital storytelling in overcoming fear for speaking English through interdisciplinary project of gender issues. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 1635–â. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i2.2748>
- Djarwo, C. F., Inggame, M. M., Jukwati, J., Rumbrapuk, A. J., & Astuti, N. (2025). Analisis literasi digital berbasis etnosains dalam pembelajaran kimia untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 15(1), 62–77. <https://doi.org/10.23887/jppii.v15i1.93346>
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan bahan ajar digital storytelling cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3170–3187. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4093187>

- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Kaptan, E., & Cakir, R. (2025). The effect of digital storytelling on digital literacy, 21st century skills and achievement. *Education and Information Technologies*, 30(8), 11047–11071. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13287-6>
- Leandro, A., Morais, J., & Silva, E. (2026). Digital storytelling in higher education: The use of podcasts in building institutional identity and engagement. *Innovative Higher Education*, 51(2), 905–924. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10755-025-09839-4>
- Maulida, S. Z., Lestari, O. W., & Butsaman, V. (2025). Pendokumentasian sastra lisan sebagai upaya penguatan pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal. *Prosiding IKAPROBSI*, 1(1), 1372–1386. <https://prosiding-ikaprobsi.org/sii/article/view/97>
- Mayani, C., Maknun, D., & Ubaidillah, M. (2023). Analisis keterampilan komunikasi ilmiah pada pembelajaran biologi. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(1), 13–28. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.2>
- Meletiadiou, E. (2022). Using educational digital storytelling to enhance multilingual students' writing skills in higher education. *IAFOR Journal of Education*, 10(2), 111–130. <https://repository.londonmet.ac.uk/7887/>
- Mustika, D. (2023). Analisis keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi ilmiah dan kolaborasi mahasiswa pendidikan fisika. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 6(02), 1–9. <https://doi.org/10.33059/gravitasi.jpfs.v6i02.8993>
- Mutoharoh, T., Sangadah, D. L., Adxkia, H. H., & Maysaroh, Y. (2025). Analisis konten media digital Instagram terhadap kemampuan berkomunikasi mahasiswa pendidikan biologi. *Integrasi: Jurnal Kesatuan Ilmu*, 1(1), 37–42. <https://journal.innoscientia.org/index.php/integrasi/article/view/104>
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Development of comic media based on local wisdom in integrated thematic learning. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 8(2), 147–154. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>
- Nisa, G. A., Fadilla, N. R., Salsabila, A. P., Zahra, S. A., Sholihah, L. A., & Uli, A. A. (2026). Analisis persepsi mahasiswa Pendidikan Fisika terhadap efektivitas model PjBL berbasis video eksplanasi dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan kreativitas. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(1), 119–125. <https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.3887>
- Pratama, A. Y., Gusrianti, N., & Haq, K. A. (2022). Peran mahasiswa dalam meningkatkan literasi digital: Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 96–101. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22876>
- Saputra, D. G. (2025). Model pembelajaran bahasa dan sastra berbasis kearifan lokal Makassar. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4496>
- Siregar, N. H. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan karakter pelajar anak bangsa pada pertukaran mahasiswa merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–8. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/1291>