

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING BERBASIS KEARIFAN
LOKAL KOTA MALANG KELAS IV PADA MATERI CERITA TENTANG
DAERAH KU**

Naila Nisa' Uttohiriah¹, Moh. Farid Nurul Anwar², Chusnul Chotimah³
¹²³Program Studi PGSD FIP Universitas Tribhuwana Tunggaladewi
E-mail : ¹nisanaila1295@gmail.com, ²mohfaridnurulanwar@gmail.com
³chusnul.chotimah@unitri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital storytelling medium based on the local wisdom of Malang City on the subject of Stories about My Region for fourth-grade elementary school students that is valid and effective for use in learning. This study was motivated by the low level of interest and engagement among students because learning is still dominated by lecture methods and textbooks. The research used the Research and Development (R&D) method with a modified Borg and Gall model, through the stages of potential and problems, data collection, product design, design validation, product revision, small group trials, further revision, large group trials, and valid and effective products. The research subjects were 14 students and fourth-grade teachers at SDN Merjosari 3 Malang City. Data were obtained through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the media obtained a highly valid category from subject matter experts (95.45%), language experts (93.75%), media experts (95.31%), and student and teacher response questionnaires (95%). The pilot test results also showed that the media was effective in increasing student interest and learning outcomes, with average scores in the aspects of attitude (93.42), skills (87.77), and knowledge (93.88). Thus, the digital storytelling media based on the local wisdom of Malang City is valid and effective for use as learning media in elementary schools.

Keywords: Digital storytelling, local Wisdom, learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Kota Malang pada materi Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterlibatan siswa karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku teks. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi, melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi

lanjutan, uji coba kelompok besar, dan produk valid dan efektif. Subjek penelitian adalah 14 siswa dan guru kelas IV SDN Merjosari 3 Kota Malang. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi (95,45%), ahli bahasa (93,75%), ahli media (95,31%), dan angket respon siswa dan guru (95%). Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa media efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai pada aspek sikap (93,42), keterampilan (87,77), dan pengetahuan (93,88). Dengan demikian, media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Kota Malang valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Digital *storytelling*, Kearifan Lokal, Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan adalah proses mengajarkan orang untuk menyadari potensi diri mereka, baik spiritual maupun jasman, sesuai dengan norma sosial dan budaya dikenal sebagai pendidikan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan individu yang baik hati, cerdas, dan memiliki tujuan hidup yang kuat. pendidikan membantu siswa membangun sikap dan kepribadian positif, serta membantu mereka memperoleh informasi dan keterampilan (Abd Rahman et al., 2022)

Kearifan lokal berfokus tentang nilai-nilai dan pengetahuan yang muncul dalam suatu komunitas dan

diterapkan dalam kegiatan sehari-hari. Untuk melestarikan warisan budaya dan membantu pencapaian tujuan pendidikan, komponen-komponen lokal harus diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar (Fitriyah et al., 2024). Guru dapat menumbuhkan pemahaman dan kecintaan terhadap adat istiadat masyarakat dan membantu siswa memahami lingkungan budaya mereka dengan menambahkan pengetahuan lokal (Pingge, 2017)

Rendahnya antusiasme siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Kota Malang dalam belajar merupakan permasalahan utama penelitian ini. Hal ini terjadi disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media dan strategi pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau buku teks. Secara psikologis, siswa merasa

bosan ketika mereka jenuh dengan rutinitas dan kesulitan menentukan tujuan pembelajaran (Abdullah & Yucel, 2022). Hal tersebut menyebabkan siswa jarang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik. Siswa menjadi lebih pasif dan mudah bosan ketika media dan metode pembelajaran yang digunakan kurang beragam, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang kurang ideal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, solusi yang diberikan peneliti adalah pengembangan media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal untuk mengatasi masalah tersebut. Solusi ini terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya. Pemaparan dini terhadap kearifan lokal Kota Malang membantu anak-anak untuk mengembangkan kecintaan terhadap tanah air, rasa bangga terhadap daerah mereka, dan pemahaman akan pentingnya melestarikan budaya.

Digital *storytelling* adalah hasil dari penggunaan teknologi komputer

untuk membuat cerita dengan mengolah dan mengubah berbagai jenis konten, seperti tulisan, suara, dan visual bergerak. Salah satu kebutuhan dasar manusia adalah cerita sendiri, yang dapat digunakan oleh orang yang bekerja di bidang pers untuk menyampaikan pesan kepada publik. Digital *storytelling* adalah jenis cerita pendek yang unik yang berfokus pada menyampaikan cerita melalui penggunaan gambar dan narasi suara pencerita. Media ini biasanya berdurasi singkat, sekitar 2 hingga 3 menit, dan menggambarkan jalan cerita dengan menggunakan sekitar 30 foto atau gambar digital. Gambar diam sering dipilih karena proses pembuatannya lebih mudah daripada rekaman video atau film pendek. Media digital *storytelling* merupakan pendekatan inovatif dalam menyampaikan nilai-nilai sosial budaya di lingkungan sekolah dasar (Wirda, 2025)

Dalam *storytelling*, ada banyak gaya penceritaan yang berbeda, mulai dari yang lucu, menyentuh, informatif, hingga yang menghibur. Seiring dengan kemajuan teknologi di era digital, teknik digital *storytelling* diperkirakan akan menjadi salah satu

tren penting dalam dunia kehumasan di masa mendatang (Widianingsih & Cahyani, 2020). Selain menjadi sarana ekspresi yang kreatif, media ini juga berpotensi besar dalam meningkatkan minat literasi, terutama di kalangan generasi muda masa kini (Fadillah & Dini, 2021)

Kearifan lokal dapat dipahami sebagai hasil akumulasi dari pengetahuan serta kebijakan yang lahir, tumbuh, dan diwariskan dalam suatu komunitas. Di dalamnya tercakup cara pandang teologis, kosmologis, dan sosiologis masyarakat. Kearifan lokal di Indonesia berfungsi sebagai landasan filosofis serta pandangan hidup yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, seperti sistem nilai sosial dan ekonomi, pola arsitektur, pengobatan tradisional, hingga pengelolaan lingkungan (Romadi & Kurniawan, 2017). Kearifan lokal juga dapat menjadi penanda jati diri bangsa.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup (*worldview*) suatu komunitas tentang berbagai fenomena alam dan sosial yang sudah ada sejak lama di lingkungannya. Istilah kearifan lokal berasal dari kata "kearifan" (*wisdom*)

dan "*local*". Istilah ini juga sering disebut dengan berbagai istilah lain, seperti kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan lokal (*local knowledge*), dan kecerdasan lokal (*local genius*) (Shufa, 2018)

Banyak cerita berasal dari tradisi lisan yaitu cerita yang diceritakan dari mulut ke mulut oleh masyarakat sejak dulu. *Storytelling* bukan hanya untuk hiburan, tapi juga cara untuk menjaga dan meneruskan budaya suatu kelompok atau bangsa. Kegiatan bercerita tidak hanya menjadi bagian dari warisan budaya, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan relevan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan modern. Menurut Nuraini Asriati dalam (Pingge, 2017) menjelaskan bahwa kearifan lokal masyarakat tercermin dalam unsur kebudayaan, mencakup nilai dan norma, etika, keyakinan, adat istiadat, hukum adat, serta aturan-aturan khas yang dijalankan bersama.

Media digital *storytelling* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan memadukan narasi, gambar, musik, dan video. Proses pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual,

dan menarik ketika metode ini untuk berbagi cerita rakyat, sejarah lokal, dan nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan siswa. Menurut (Risna, 2018), pendidik yang inovatif dapat mengurangi kejenuhan siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini menjadi lebih menarik ketika dipadukan dengan media digital yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui navigasi interaktif, musik, animasi, dan grafik. Media digital *storytelling* sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat dan relevan, teknik bercerita yang dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas, daya ingat, dan karakter moral mereka disebut mendongeng. Penggunaan media digital *storytelling* telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam hal teks naratif dalam cerita fantasi (Anwar et al., 2025).

Produk yang di kembangkan berupa media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Kota Malang yang di tunjukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Agar menarik bagi anak-anak, media ini menggunakan teks, musik, dan animasi untuk

menggambarkan cerita rakyat, budaya, dan kondisi lingkungan Kota Malang. Tujuan pembuatan media ini adalah untuk membantu instruktur mengajarkan konten "Cerita tentang Daerahku" sesuai dengan Kurikulum Merdeka, meningkatkan antusiasme belajar siswa, dan menumbuhkan kesadaran serta rasa hormat terhadap budaya lokal. Untuk menjamin kualitas dan efektivitasnya, media ini juga telah diuji coba kepada siswa dan diverifikasi oleh para ahli media.

Penelitian ini diharapkan dapat memajukan ilmu pendidikan, khususnya di bidang media digital. Temuan ini berpotensi meningkatkan gagasan tentang penggunaan digital *storytelling* yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menekankan nilai penggunaan pengetahuan lokal sebagai alat pembelajaran kontekstual, yang dapat berfungsi sebagai dasar dan titik acuan bagi penelitian masa depan tentang penggabungan budaya lokal ke dalam pendidikan.

Alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat menyampaikan materi *Cerita tentang Daerahku*. Media digital *storytelling* ini dapat

membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, serta sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Guru juga terbantu dalam membangun suasana belajar yang aktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara tepat, temuan penelitian ini dapat membantu meningkatkan mutu proses pendidikan. Media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu upaya sekolah dalam mewujudkan pembelajaran berbasis budaya lokal sekaligus mendukung pencapaian *Profil Pelajar Pancasila*.

Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran ini karena media digital yang dihasilkan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka dalam belajar. Siswa belajar mengidentifikasi, menghargai, dan memelihara pengetahuan lokal, selain memahami materi pelajaran. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan memperkuat identitas lokal sejak usia dini.

B. Metode Penelitian

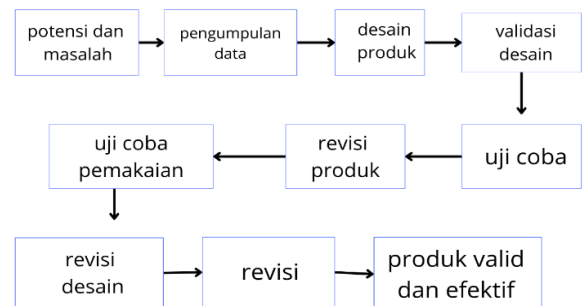
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Metode R&D tidak hanya berfokus pada penemuan pengetahuan baru, tetapi juga pada pengembangan dan validasi produk pendidikan. Dalam kasus ini, media cerita digital yang didasarkan pada kearifan lokal Kota Malang digunakan untuk menceritakan kisah kepada siswa di kelas empat sekolah dasar. Disesuaikan dengan konteks penelitian di tingkat sekolah dasar, model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall digunakan dalam penelitian ini. Model ini dipilih karena sistematis dan telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran di Indonesia dan di luar negeri.

Menurut Maydiantoro dalam (Nawali et al., 2024) *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia

pendidikan. Prosedur penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan secara bertahap dan sistematis untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di lapangan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini.

Metode sistematis yang dikenal sebagai model pengembangan *Borg and Gall* digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Diciptakan oleh *Meredith D. Gall dan Walter R. Borg* pada tahun 1983, model ini telah menjadi salah satu referensi penting untuk pengembangan media pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Untuk mendapatkan umpan balik yang akurat dan tidak bias, pengembangan model ini menekankan betapa pentingnya validasi melalui uji coba pada pengguna sasaran pada skala kecil maupun besar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibuat tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan konteks pembelajaran yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan siswa. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran setelah menggunakan media cerita rakyat digital yang didasarkan pada kearifan lokal. Siswa juga dapat mengidentifikasi tokoh, latar, dan pesan moral, dan menguasai nilai-nilai budaya lokal Kota Malang yang disampaikan oleh media. Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Kota Malang efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD pada materi *Cerita tentang Daerahku*.



Sumber: (Anwar et al., 2022)

Gambar 1. Model pengembangan *Borg and Gall*

Data hasil validasi ahli dianalisis dengan rumus persentase:

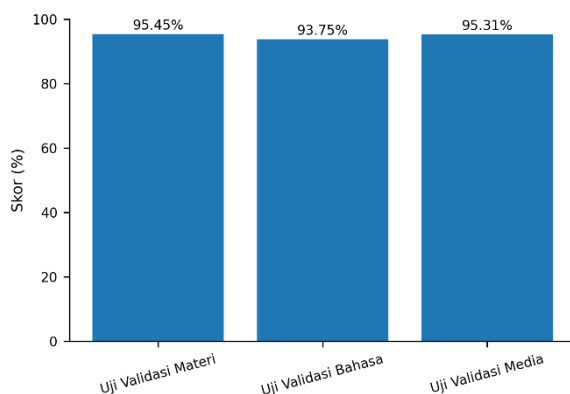
$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Ket: p = Persentase Nilai

$\sum x$ = Total Poin Siswa

$\sum x_i$ = Jumlah Skor Maksimal

Persentase skor yang diperoleh kemudian dikategorikan untuk menentukan kriteria persentase instrumen. Keefektifan diukur berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media serta respon siswa dan guru terhadap penerapan media tersebut. Menurut (Irhasyuarna & Yulinda, 2022). keefektifan media pembelajaran diukur berdasarkan ketuntasan hasil tes belajar peserta didik. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai setidaknya 75%.



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal

Kota Malang. Produk ini dirancang untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan materi "Cerita tentang Daerahku". Produk dikembangkan menggunakan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Untuk membuat pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa, peneliti membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memadukan elemen teknologi dan kearifan lokal. Hal tersebut dilakukan karena minat dan keterlibatan siswa yang rendah dalam pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks.

Grafik 1 hasil uji coba validasi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori dengan persentase 95,45% sangat valid. Hasilnya menunjukkan bahwa cerita rakyat Roro Anteng dan Joko Seger yang disiarkan di media telah memenuhi tujuan pembelajaran kelas IV dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dengan tepat. Jumlah persentase validasi yang tinggi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi syarat-

syarat berikut: kesesuaian isi, ketepatan konsep, kelengkapan materi, dan relevansi dengan kehidupan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Tafonao, 2018) yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran ditentukan oleh kemampuannya dalam menyampaikan materi secara jelas, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, perolehan skor validasi materi sebesar 95,45% memperkuat bahwa media cerita digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, baik dari segi substansi materi maupun relevansinya terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan dan keefektifan yang tinggi serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kalimat disusun secara sederhana, komunikatif, dan runtut, sehingga siswa lebih mudah memahami cerita. Hal tersebut mendukung pendapat (Nurfadhillah et al., 2021) bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik

siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV, dengan 95,75% dengan kategori valid.

Validasi ahli media menghasilkan 95,31% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa elemen seperti tampilan visual, kombinasi warna, ilustrasi, animasi, audio, dan navigasi telah dirancang sesuai dengan prinsip desain pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. (Suryani et al., 2018) menyatakan bahwa tampilan dan navigasi yang mudah membuat media mudah digunakan dan dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa.

Media digital *storytelling* yang didasarkan pada kearifan lokal Kota Malang menerima tanggapan yang sangat positif, menurut nilai persentase 95,00% dari angket respons siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bermanfaat untuk digunakan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam pembelajaran materi Cerita tentang Daerahku.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Nama	IPAS		
		Sikap	Ket	Peng
1	Aisyah R.S	95	90	95,50
2	Aldo A.L	93	86	90
3	Azka A.P	90	84,20	90
4	Jeny M.A	95	88	96,45
5	M. Hafizh N.	95	86	90
6	Nimas A.	96	90	96,50
7	Revandi A.	95	90	95
8	Robbi H.	90	86,35	93
9	Wahyu R.	93	87	95
10	Shandy P.	93	88,73	96
11	Refalina A.	95	90	97
12	Ibrahim A.	94	87,50	95
13	Ahmad N.P	92	86	90,50
14	Talita N.A	92	89	94,50
Rata-rata		93,42	87,77	93,88

Tabel 2 Rekapitulasi Muatan Pelajaran

Muatan pelajaran	Hasil belajar		
	Sikap	Ket	Peng
IPAS	93,42	87,77	93,88
Rata-rata	93,42	87,77	93,88
Predikat	A	A	A
Kriteria keefektifan	Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa media dapat membantu pembelajaran secara menyeluruh, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, menumbuhkan sikap positif, dan melatih keterampilan mereka selama proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Irhasyuarna & Yulinda, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan efektif apabila mampu

membantu siswa mencapai tingkat pembelajaran terbaik mereka.

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada kevalidan dan keefektifan produk yang dikembangkan sebagai indikator utama sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kevalidan dan keefektifan produk yang dikembangkan dalam penelitian sebelum digunakan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa produk tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan prinsip pengembangan media yang berlaku. Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh klaim (Nurfadhillah et al., 2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa di sekolah dasar dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan kemampuan mereka untuk memahami konsep. Siswa dalam penelitian ini dapat mengoperasikan media digital secara mandiri berkat bahasa komunikatif, ukuran font yang jelas, dan kemudahan navigasi. Hal ini menunjukkan lagi bahwa membuat media yang ramah anak sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas dan integrasi multimedia dibandingkan dengan penelitian (Munajah, 2023) yang mengembangkan bahan ajar digital berbasis cerita tetapi tetap linier dan kurang interaktif. Media yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa termasuk animasi, narasi suara, evaluasi interaktif, dan teks dan gambar. Hal ini menunjukkan adanya kebaruan (*novelty*) dalam penelitian: pengembangan media *storytelling* yang lebih komprehensif dan kontekstual yang didasarkan pada kearifan lokal Kota Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital yang didasarkan pada kearifan lokal Kota Malang memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi (95,45%), ahli bahasa (93,75%), dan ahli media (95,31%). Selain itu, media juga dinyatakan efektif karena meningkatkan hasil belajar siswa dan guru (95%). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian (Romadi & Kurniawan, 2017), yang

menekankan betapa pentingnya kearifan lokal sebagai dasar untuk pembentukan karakter dan identitas budaya peserta didik. Media ini mengangkat cerita rakyat Roro Anteng dan Joko Seger dengan nilai-nilai seperti tanggung jawab, pengorbanan, kerja sama, dan rasa syukur. Karena siswa belajar dari budaya yang dekat dengan lingkungan mereka sendiri, integrasi nilai-nilai ini membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Keefektifan adalah tingkat keberhasilan suatu media pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan belajar setelah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Keefektifan media juga dapat Dengan nilai rata-rata 93,42 untuk aspek sikap, 87,77 untuk aspek keterampilan, dan 93,88 untuk aspek pengetahuan, pembelajaran pada muatan pelajaran IPAS menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mampu mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembentukan sikap, penguasaan keterampilan, dan penguasaan pengetahuan.

Efektivitas media ditentukan oleh hasil belajar siswa dan tanggapan guru dan siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

D. Kesimpulan

Dalam penelitian dan pengembangan ini digunakan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga mampu menghasilkan produk yang valid dan efektif. Produk yang dikembangkan berupa media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Kota Malang yang memuat cerita rakyat Roro Anteng dan Joko Seger, disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan narasi suara yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV pada materi Cerita tentang Daerahku. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dengan skor ahli materi 95,45%, ahli

bahasa 93,75%, ahli media 95,31%, dan angket respon siswa guru 95,00%, serta uji coba kelompok kecil dan besar membuktikan media ini efektif meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal, guru disarankan menggunakannya secara inovatif dan mengombinasikannya dengan metode lain, serta peneliti selanjutnya dianjurkan mengembangkan media yang lebih luas dan interaktif dengan subjek penelitian yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Abdullah, A., & Yucel, M. (2022). *Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.
- Anwar, M. F. N., Nandini, D. P., & Rozhana, K. M. (2025). Storytelling interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas III MI Miftakhul Amal Bluluk. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 104–115.

- Anwar, M. F. N., Widodo, W., Rozana, K. M., & Yani, Y. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Nilai Karakter di Kelas II Tema 1 Subtema 2 SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 247–255.
- Fadillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98.
- Fitriyah, S., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2024). E-modul pembelajaran terpadu dengan model immersed berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13581>
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6–16.
- Munajah, R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Nawali, J., Savika, H. I., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289–298.
- Pingge, H. D. (2017a). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Pingge, H. D. (2017b). *Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Risna. (2018). *Penerapan metode storytelling dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.
- Romadi, & Kurniawan. (2017). *Kearifan Lokal dalam Dinamika Budaya Indonesia*. Pustaka Cendekia.
- Shufa. (2018). *Kearifan Lokal dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia*. Pustaka Nusantara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam

meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.

Widianingsih, Y., & Cahyani, I. P. (2020). Digital storytelling melalui media sosial dalam aktivitas kehumasan pada perguruan tinggi alih status. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 8(2), 109.

Wirda, W. (2025). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(3), 78–88.