

**PENERAPAN DIGITAL STORYTELLING BERBASIS NILAI LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 23 MALANG**

Andrean Priyo Rustari., S.Pd.¹, Dra. Siti Halimatus Sakdiyah, S.Pd., M.Pd.²,
Dra. Endah Retmawati³

(¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang)

(³SMPN 23 Kota Malang)

1andrepriyo1@gmail.com, 2halimatus@unikama.ac.id,

ABSTRACT

The low understanding of students regarding Pancasila values in Pancasila Education learning at Grade VII of SMP Negeri 23 Malang is a problem that requires innovative solutions. This study aimed: (1) to describe the implementation of local value-based digital storytelling; (2) to improve student learning activity; and (3) to enhance students' understanding of Pancasila values. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 32 students of class VII-4 at SMP Negeri 23 Malang in the academic year 2024/2025. Data were collected through structured observation, written essay tests, and student reflection sheets. Data validity was maintained through source and technique triangulation. Data analysis used descriptive qualitative and quantitative techniques. Results showed an increase in the average student score from 68 (pre-cycle) to 78 (cycle I) and 86 (cycle II), with classical completeness rising from 40.6% to 90.6%. Student learning activity improved from 37.8% in the pre-cycle to 88.6% in cycle II. Therefore, local value-based digital storytelling is proven effective in improving students' understanding of Pancasila values meaningfully and contextually.

Keywords: digital storytelling, local values, Pancasila Education, student understanding, classroom action research

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII SMP Negeri 23 Malang menjadi permasalahan yang perlu ditangani secara inovatif. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan penerapan metode digital storytelling berbasis nilai lokal; (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa; dan (3) meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII-4 SMP Negeri 23 Malang tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, tes tertulis berbentuk uraian, dan lembar refleksi siswa. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68 (prasiklus) menjadi 78 (siklus I) dan 86 (siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 40,6% menjadi 90,6%. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 37,8% pada prasiklus menjadi 88,6% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan digital storytelling berbasis nilai lokal terbukti efektif meningkatkan pemahaman nilai Pancasila secara bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci: digital storytelling, nilai lokal, Pendidikan Pancasila, pemahaman siswa, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan identitas kebangsaan peserta didik. Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan sekadar penguasaan konsep, melainkan internalisasi nilai-nilai luhur bangsa dalam kehidupan sehari-hari. Idealnya, siswa mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai panduan bersikap dan berperilaku di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Kemendikbudristek, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Hasil observasi awal yang dilaksanakan pada bulan Juli 2024 di kelas VII-4 SMP Negeri 23 Malang memperlihatkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya-jawab satu arah. Siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan mengalami kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Data awal menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 68, dengan ketuntasan klasikal sebesar 40,6% atau hanya 13 dari 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Aktivitas belajar siswa juga sangat rendah, hanya mencapai rata-rata 37,8%.

Kondisi ini bukan permasalahan yang berdiri sendiri. Beberapa penelitian terdahulu telah mengidentifikasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat SMP seringkali berlangsung secara teoritis dan tidak kontekstual. Hidayat et al. (2023) menemukan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Sementara itu, Suryani et al. (2022) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan, namun implementasinya masih sangat terbatas di sekolah-sekolah.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menawarkan berbagai solusi, antara lain penggunaan media audio visual (Pratiwi & Nugroho, 2021), pembelajaran berbasis proyek (Kurniawan, 2022), dan pemanfaatan platform digital (Lestari, 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran sekaligus memanfaatkan keterampilan

digital peserta didik. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penerapan metode digital storytelling berbasis nilai lokal dalam penelitian ini.

Digital storytelling adalah metode pembelajaran yang menggabungkan kegiatan bercerita dengan pemanfaatan media digital seperti gambar, video, audio, dan teks untuk menyampaikan pesan atau narasi yang bermakna (Robin, 2016). Dengan mengintegrasikan nilai lokal sebagai konteks cerita, siswa diajak membangun pemahaman nilai Pancasila melalui pengalaman nyata di lingkungan mereka sendiri. Metode ini selaras dengan karakteristik peserta didik Gen Z yang sangat familiar dengan teknologi digital dan konten visual (Putri & Dewi, 2023).

Berdasarkan paparan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan metode digital storytelling berbasis nilai lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Malang? (2) Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan metode tersebut? (3) Bagaimana peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah diterapkan metode tersebut?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan penerapan digital storytelling berbasis nilai lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; (2) meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII-4; dan (3) meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa.

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi empiris pada pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan budaya lokal dalam Pendidikan Pancasila. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna.

B. Kajian Pustaka

Pemahaman (understanding) merupakan kemampuan kognitif yang melampaui sekadar mengingat informasi. Dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001), pemahaman berada pada tingkat kedua dari enam tingkat proses kognitif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Mulyasa (2022) menegaskan bahwa pemahaman nilai Pancasila yang sesungguhnya tercermin dari kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, memaknai, dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam situasi kehidupan nyata.

Siswa kelas VII SMP berada pada rentang usia 12-13 tahun, yang menurut Piaget (dalam Santrock, 2014) termasuk dalam tahap operasional formal awal. Vygotsky (dalam John-Steiner & Mahn, 1996) melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menyatakan bahwa perkembangan kognitif optimal terjadi ketika peserta didik mendapatkan bantuan (scaffolding) yang tepat. Karakteristik generasi Z yang mendominasi siswa SMP saat ini juga menuntut guru untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran (Rideout & Robb, 2019).

Digital storytelling adalah proses pembuatan narasi personal atau tematis yang disampaikan melalui kombinasi media digital (Lambert, 2013). Robin (2016) mendefinisikan digital storytelling sebagai penggunaan alat-alat digital untuk menggabungkan berbagai jenis media dalam sebuah cerita yang bermakna. Tahapan yang dikembangkan oleh Lambert (2013) meliputi pemilihan topik, penelitian, penulisan skrip/storyboard, pemilihan media, perekaman narasi, pengeditan, serta presentasi. Smeda et al. (2014) melalui kajian sistematis terhadap 42 penelitian menemukan bahwa digital storytelling secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep peserta didik. Hidayat et al. (2023) menemukan bahwa siswa SMP yang menggunakan digital storytelling dalam pembelajaran PPKn menunjukkan peningkatan pemahaman konsep kewarganegaraan sebesar 27% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Nilai lokal (local wisdom) adalah nilai-nilai, norma, pengetahuan, dan praktik sosial yang berkembang dalam suatu komunitas masyarakat sebagai hasil adaptasi dengan lingkungan dan diwariskan secara antargenerasi (Sartini, 2004). Dalam konteks Kota Malang, nilai lokal yang relevan antara lain budaya gotong royong dalam kegiatan bersih desa, tradisi musyawarah dalam pemilihan RT/RW, serta toleransi antarumat beragama. Suryani et al. (2022) membuktikan bahwa integrasi nilai lokal Jawa dalam pembelajaran PPKn meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 34% dan pemahaman nilai kebangsaan sebesar 29%.

Integrasi digital storytelling dengan nilai lokal berlandaskan pada beberapa teori belajar utama: konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman (Slavin, 2019); teori belajar sosial Vygotsky yang menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial dalam konteks budaya (Wertsch, 1991); serta teori pembelajaran kontekstual

(Contextual Teaching and Learning) yang menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa (Johnson, 2002).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu (Smeda et al., 2014; Rahimi & Yadollahi, 2017; Suryani et al., 2022; Hidayat et al., 2023; Putri & Dewi, 2023), terdapat kesenjangan penelitian yang jelas: belum ada penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan digital storytelling dengan nilai lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP menggunakan desain PTK. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah: penerapan metode digital storytelling berbasis nilai lokal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas VII-4 SMP Negeri 23 Malang.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai observer. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart dengan tahapan siklikal: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis, McTaggart & Nixon, 2014).

Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII-4 SMP Negeri 23 Malang tahun pelajaran 2024/2025, terdiri dari 17 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 23 Malang, Jl. Raya Tlogowaru No. 5, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, selama empat bulan (Agustus–November 2024). Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit per pertemuan.

Tahap pra-siklus dilaksanakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran melalui observasi, wawancara guru, tes diagnostik, dan analisis dokumen nilai. Pada siklus I, perencanaan meliputi penyusunan RPP berbasis digital storytelling dengan topik gotong royong dan toleransi. Pelaksanaan tindakan terdiri dari tiga pertemuan: orientasi dan pemodelan, produksi cerita digital, serta presentasi dan evaluasi. Berdasarkan refleksi siklus I, perbaikan pada siklus II meliputi penambahan lembar refleksi metakognitif, penguatan scaffolding pada tahap storyboard, penambahan sesi peer-feedback yang lebih terstruktur, dan diversifikasi topik nilai lokal ke ranah musyawarah dan keadilan sosial.

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) observasi terstruktur untuk mengukur aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi dengan 7 indikator; (2) tes tertulis berbentuk uraian (5 soal) untuk mengukur pemahaman nilai Pancasila, dengan validitas dijamin melalui validasi ahli oleh dua dosen Pendidikan Pancasila; (3) lembar refleksi siswa pada siklus II; dan (4) dokumentasi berupa foto kegiatan dan produk cerita digital siswa.

Data aktivitas belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$, dengan P = persentase aktivitas, F = frekuensi siswa aktif, dan N = jumlah seluruh siswa. Data hasil belajar dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal ($KK = \text{jumlah siswa tuntas} / N \times 100\%$). Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles et al. (2014) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila: (1) rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai minimal 80% dengan minimal 75% siswa berada pada kategori aktif; (2) rata-rata nilai kelas mencapai minimal 80; dan (3) minimal 85% siswa (minimal 28 dari 32 siswa) mencapai KKM yaitu minimal 75.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

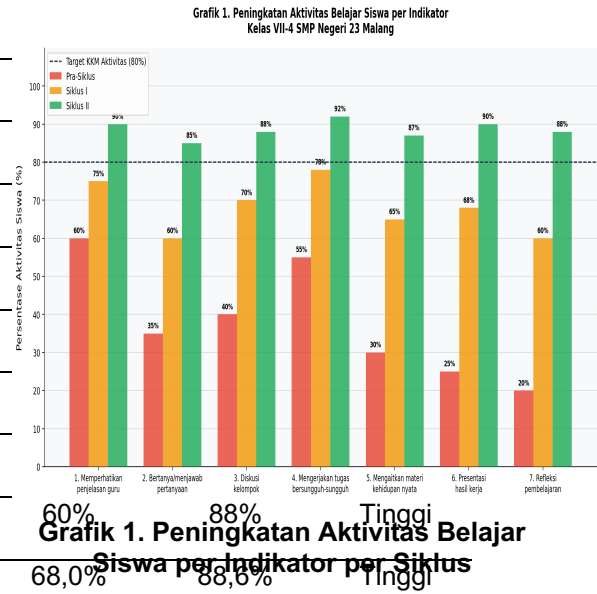
Berdasarkan observasi pra-siklus pada Agustus 2024, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII-4 berlangsung dengan metode ceramah dan tanya-jawab satu arah. Guru menghabiskan rata-rata 70% waktu pembelajaran untuk menjelaskan materi, sementara hanya 3-4 dari 32 siswa yang secara konsisten merespons pertanyaan guru. Tes diagnostik pra-siklus menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 68, dengan hanya 13 dari 32 siswa (40,6%) yang mencapai KKM. Aktivitas belajar pra-siklus rata-rata hanya 37,8%, dengan indikator terendah pada kegiatan menyampaikan hasil kerja (25%) dan melakukan refleksi pembelajaran (20%).

Pelaksanaan siklus I pada September 2024 menunjukkan peningkatan yang positif namun belum mencapai indikator keberhasilan. Antusiasme siswa cukup tinggi pada tahap produksi, dengan delapan kelompok bekerja secara bersamaan membuat cerita digital tentang nilai lokal Malang. Namun ditemukan kendala: sebagian siswa kesulitan pada tahap pengeditan video, refleksi pembelajaran

belum berjalan optimal karena tidak ada panduan terstruktur, dan sebagian kelompok masih terpaku pada penampilan visual tanpa mendalami makna nilai Pancasila.

Tabel 1
Aktivitas Belajar Siswa per Siklus

No	Indikator Aktivitas Siswa	Pra-siklus
1	Memperhatikan penjelasan guru	60%
2	Bertanya/menjawab pertanyaan	35%
3	Terlibat dalam diskusi kelompok	40%
4	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	55%
5	Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata	30%
6	Menyampaikan hasil kerja (presentasi)	25%
7	Melakukan refleksi pembelajaran	20%
Rata-rata Aktivitas		37,8%



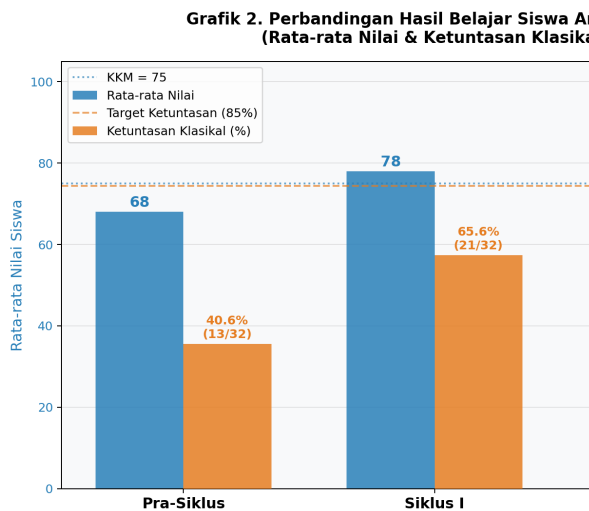
Berdasarkan refleksi siklus I, diidentifikasi tiga kelemahan utama: (1) aktivitas refleksi pembelajaran siswa masih rendah (60%) karena tidak ada panduan refleksi terstruktur; (2) kedalaman analisis nilai Pancasila dalam cerita digital masih dangkal, hanya 2 dari 8 kelompok yang mampu menjelaskan kaitan eksplisit antara narasi lokal dengan sila Pancasila; dan (3) pembagian peran dalam kelompok belum merata. Perbaikan yang disepakati untuk siklus II meliputi penambahan lembar refleksi metakognitif terstruktur, penguatan scaffolding melalui kartu panduan analisis nilai, dan sistem rotasi peran tertulis dalam kelompok.

Siklus II dilaksanakan pada Oktober 2024 dengan menerapkan perbaikan hasil refleksi siklus I. Kualitas diskusi kelompok meningkat signifikan; misalnya, salah satu kelompok berdebat secara produktif tentang keterkaitan tradisi arisan RT dengan sila kedua atau sila ketiga Pancasila, sebuah diskusi analitik yang tidak muncul pada siklus I. Penggunaan lembar refleksi metakognitif terbukti mendorong siswa berpikir lebih dalam tentang nilai Pancasila yang mereka rasakan.

Tabel 2
Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Rata-rata Nilai	Ketuntasan (%)	Jumlah Siswa Tuntas
-------	-----------------	----------------	---------------------

Pra-siklus	68,0	40,6%	13 dari 32
Siklus I	78,0	65,6%	21 dari 32
Siklus II	86,0	90,6%	29 dari 32

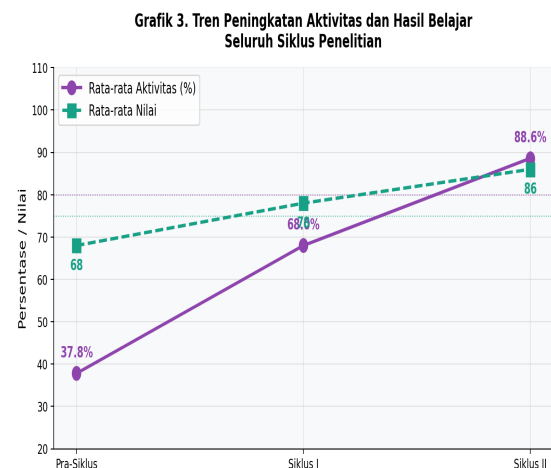


Grafik 2. Perbandingan Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Klasikal Antar Siklus

Perbandingan hasil antar siklus menunjukkan tren peningkatan yang konsisten. Rata-rata nilai siswa meningkat 10 poin dari pra-siklus ke siklus I (68 -> 78), dan 8 poin dari siklus I ke siklus II (78 -> 86), sehingga total peningkatan mencapai 18 poin atau 26,5% dari nilai pra-siklus. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40,6% menjadi 65,6% (siklus I) dan 90,6% (siklus II), melampaui indikator keberhasilan 85%. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 37,8% (pra-siklus) menjadi 68,0% (siklus I) dan 88,6% (siklus II), juga melampaui indikator keberhasilan 80%.

1. Penerapan Digital Storytelling Berbasis Nilai Lokal

Penerapan digital storytelling berbasis nilai lokal berlangsung melalui pendekatan siklus yang reflektif dan adaptif. Pada siklus I,



Grafik 3. Tren Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Seluruh Siklus

penekanan diberikan pada pengenalan metode dan proses produksi cerita digital; siswa antusias menggunakan smartphone sebagai alat produksi namun masih memerlukan bimbingan intensif untuk menghubungkan cerita dengan nilai Pancasila secara eksplisit. Temuan ini konsisten dengan Lambert (2013) yang menyatakan bahwa tahap awal implementasi digital storytelling sering lebih terfokus pada aspek teknis produksi. Perbaikan pada siklus II melalui penambahan lembar refleksi metakognitif terbukti mengubah fokus siswa dari sekadar membuat cerita menarik menjadi memahami makna nilai yang terkandung di dalamnya, sejalan dengan temuan Smeda et al. (2014). Vygotsky (dalam Wertsch, 1991) menjelaskan mekanisme ini melalui konsep internalisasi, yaitu

refleksi membantu siswa mengubah pengetahuan sosial menjadi pengetahuan individual yang bermakna.

2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Peningkatan aktivitas belajar dari 37,8% menjadi 88,6% merupakan peningkatan yang sangat signifikan. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (dari 30% menjadi 87%) dan melakukan refleksi pembelajaran (dari 20% menjadi 88%). Dari perspektif Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2020), peningkatan ini dapat dijelaskan melalui terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar: otonomi (siswa bebas memilih topik nilai lokal), kompetensi (siswa berhasil membuat produk digital yang dapat dilihat hasilnya), dan keterhubungan (siswa bekerja dalam kelompok dengan konteks sosial-budaya yang familiar). Temuan ini juga mendukung dan memperluas hasil penelitian Hidayat et al. (2023) tentang pembelajaran PPKn berbasis media digital.

3. Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila

Peningkatan rata-rata nilai dari 68 menjadi 86 dengan ketuntasan klasikal 90,6% menunjukkan bahwa digital storytelling berbasis nilai lokal efektif meningkatkan pemahaman nilai Pancasila, khususnya pada aspek menganalisis dan mencontohkan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Temuan ini dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget: ketika siswa membuat cerita digital tentang gotong royong sebagai representasi sila ketiga, mereka aktif melakukan asimilasi dan akomodasi pengetahuan (Slavin, 2019), sementara diskusi kelompok berfungsi sebagai scaffolding dalam ZPD (John-Steiner & Mahn, 1996). Integrasi nilai lokal Malang seperti tradisi bersih desa, forum RT, dan kerukunan antartetangga berfungsi sebagai jembatan kognitif antara konsep abstrak Pancasila dan pengalaman hidup siswa, sejalan dengan temuan Suryani et al. (2022). Penambahan refleksi metakognitif pada siklus II juga berkontribusi pada internalisasi nilai yang lebih dalam, sesuai dengan Anderson dan Krathwohl (2001) yang menyatakan bahwa pengetahuan metakognitif merupakan prasyarat

penting untuk mencapai pemahaman pada tingkat yang lebih tinggi.

4. Faktor Pendukung dan Kendala

Faktor pendukung keberhasilan penelitian ini meliputi ketersediaan smartphone pada seluruh siswa, kekayaan nilai lokal Kota Malang sebagai konteks narasi, semangat kolaborasi siswa, dan dukungan kepala sekolah. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan akses internet di sekolah, perbedaan kemampuan literasi digital antarsiswa, serta alokasi waktu produksi yang terbatas.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan digital storytelling berbasis nilai lokal di kelas VII-4 SMP Negeri 23 Malang berlangsung melalui tahapan orientasi dan pemodelan, produksi cerita digital, presentasi, dan refleksi, dengan penambahan lembar refleksi metakognitif pada siklus II terbukti meningkatkan kedalaman pemahaman siswa. Aktivitas belajar siswa meningkat signifikan dari rata-rata 37,8% (pra-siklus) menjadi 68,0% (siklus I) dan 88,6% (siklus II), melampaui indikator keberhasilan

80%. Pemahaman nilai-nilai Pancasila juga meningkat signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 68 (pra-siklus) menjadi 78 (siklus I) dan 86 (siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 40,6% menjadi 90,6%, melampaui indikator keberhasilan 85%.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan: (1) bagi guru Pendidikan Pancasila, metode digital storytelling berbasis nilai lokal dapat diterapkan secara berkelanjutan dengan menyesuaikan topik nilai lokal sesuai materi dan konteks budaya setempat, serta penambahan lembar refleksi metakognitif sejak siklus pertama sangat dianjurkan; (2) bagi sekolah, disarankan memperkuat infrastruktur jaringan internet dan mengembangkan program literasi digital; dan (3) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan platform berbagi video seperti YouTube atau TikTok sebagai media presentasi untuk meningkatkan dimensi literasi digital dan orisinalitas produksi.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for

- learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's educational objectives. Longman.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 109-132.
- Hidayat, R., Suryani, N., & Wibowo, A. (2023). Penggunaan media digital dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar PPKn siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 88-101.
- John-Steiner, V., & Mahn, H. (1996). Sociocultural approaches to learning and development: A Vygotskian framework. *Educational Psychologist*, 31(3-4), 191-206.
- Johnson, E. B. (2002). Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay. Corwin Press.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Kemendikbudristek.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer.
- Kurniawan, B. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan pemahaman nilai Pancasila siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-58.
- Lambert, J. (2013). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th ed.). Routledge.
- Lestari, S. (2023). Pemanfaatan platform digital Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(1), 78-91.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mulyasa, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka: Pengembangan karakter peserta didik. Bumi Aksara.
- Niemi, H., Harju, V., Vivitsou, M., Viitanen, K., Multisilta, J., & Kuokkanen, A. (2014). Digital storytelling for 21st-century skills in virtual learning environments. *Creative Education*, 5(9), 657-671.
- Pratiwi, D., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 123-130.
- Putri, A., & Dewi, R. (2023). Pengaruh digital storytelling terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 34-45.
- Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2017). Effects of digital storytelling on the development of EFL learners' narrative writing and reading comprehension. *Teaching English with Technology*, 17(3), 29-49.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2019). The Common Sense Census: Media use by tweens and teens. Common Sense Media.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory

- perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence* (15th ed.). McGraw-Hill.
- Sartini. (2004). Menggali kearifan lokal Nusantara: Sebuah kajian filsafati. *Jurnal Filsafat*, 14(2), 111-120.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6.
- Suryani, N., Wulandari, R., & Fauzi, A. (2022). Pembelajaran PPKn berbasis kearifan lokal Jawa untuk meningkatkan pemahaman nilai kebangsaan siswa SMP Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(2), 199-212.
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan global masa depan dalam transformasi pendidikan nasional*. Grasindo.
- Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Harvard University Press.