
UPAYA MELESTARIKAN KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS DIGITAL STORYTELLING DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Luthfiah Hanum¹, Rianingsih Putri Lassari², Sabrina Aulia Rahma³, Suci Sutiasih⁴,
Zaitun⁵, Arita Marini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Jakarta

E-mail: ¹luthfiahhanum02@gmail.com, ²rianingsihputril.9c@gmail.com,

³Shabrinaaulia22@gmail.com, ⁴sucisth26@gmail.com, ⁵zaitun.akl17@gmail.com,

⁶aritamarini@unj.ac.id

Article History:

Received: 23-09-2023

Revised: 09-10-2023

Accepted: 23-10-2023

Keywords:

Melestarikan

Kebudayaan, Digital

Storytelling

Abstract: Perkembangan teknologi telah mendorong kemajuan di semua bidang kehidupan. Globalisasi tidak dapat kita hindari yang menyebabkan budaya dari luar negeri bebas masuk ke Indonesia. Kebudayaan Indonesia harus dijaga agar tetap lestari di era beragam budaya luar yang masuk. Upaya melestarikan budaya harus ditanamkan sejak dini, terutama pada anak usia sekolah dasar. Agar nilai kebudayaan Indonesia tidak pudar di era globalisasi, diperlukan alat bantu pembelajaran yang memanfaatkan digitalisasi, seperti pembelajaran berbasis digital storytelling. Penelitian ini dilakukan melalui studi literatur yang mengkaji dari berbagai sumber artikel dan jurnal yang berhubungan dengan upaya melestarikan kebudayaan Indonesia melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Dengan upaya melestarikan kebudayaan Indonesia, pendidik harus memiliki kemampuan digital dalam menyampaikan materi pelajaran, agar tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik yang saat ini sudah cakap dalam menggunakan teknologi

PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dalam ranah kehidupan yang memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi itu sendiri (Astuti & Rps, 2018). situasi di mana teknologi dapat mengubah hal-hal yang mungkin tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Contohnya, jika di masa lalu Anda tidak bisa berkomunikasi dengan orang yang jaraknya jauh, setelah adanya telepon/*handphone*, orang kini bisa berkomunikasi dalam jarak dan waktu yang tidak terbatas. (Jamun, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong

kemajuan di semua bidang kehidupan, termasuk kemajuan dalam bidang teknologi informasi. Hal ini telah membuka kesempatan bagi umat manusia untuk mengakses semua informasi global yang mengakibatkan terjadinya gejala dunia tanpa batas (Khodijah & Nurizzati, 2018). Sebuah penelitian baru-baru ini menyatakan bahwa "kehadiran TIK dalam pendidikan begitu penting, namun dampaknya belum begitu luas seperti halnya dalam aspek

lain (Dewi, Kesuma, Sunarsi, & Akbar, 2020).

Peran media digital dalam menyebarkan budaya Indonesia sangat penting saat ini. Peredaran informasi yang begitu cepat menyebabkan penyebaran informasi dapat dengan mudah diakses, terutama anak muda yang menghabiskan waktu dan minatnya di bidang media ini. Media digital yang dimaksud adalah internet, blog, dan jejaring sosial. Saat ini, pertumbuhan media digital sangat pesat. Pertumbuhan media digital yang begitu cepat dan mudah, memberikan kesempatan akses yang sama bagi semua orang di seluruh belahan dunia. Pertumbuhan media digital di Indonesia dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan internet dari berbagai kalangan.

Dalam pendidikan, teknologi berperan penting dalam pembelajaran di kelas, oleh sebab itu pendidik harus menguasai teknologi digital. Guru perlu merencanakan teknik pembelajaran yang inovatif, kreatif dengan menggunakan proses pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai macam teknologi atau digital dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam upaya melestarikan budaya Indonesia. Namun faktanya, saat ini masih ada kompetensi yang menjadi tuntutan era revolusi industri 4.0 belum terlaksana dengan baik. Kemunculan media pembelajaran dengan digital sudah sering di dengar di telinga, namun kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar di kelas. Mungkin guru tidak *update* dalam hal digital untuk pembelajaran atau guru yang paham digital tetapi enggan memanfaatkannya. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan semangat untuk selalu *update* dalam teknologi. Agar nilai kebudayaan Indonesia tidak pudar di era kemajuan teknologi ini, diperlukan alat bantu pembelajaran berupa materi pembelajaran yang interaktif dalam metode digital *storytelling*. Dengan adanya media digital sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik di kelas.

LANDASAN TEORI

Hakikat Kebudayaan

Kata Kebudayaan kerap kali disejajarkan, dari segi asal katanya dengan kata-kata: *cultuur* (bahasa Belanda), *kultur* (bahasa Jerman), *culture* (bahasa Inggris dan Perancis) atau *cultura* (bahasa Latin), bahkan ada sederetan kata lain yang tumpang tindih dengan kata kebudayaan yaitu: *civilization* (bahasa Inggris dan Perancis), *civilta* (bahasa Italia) dan *bildung* (bahasa Jerman). Padahal arti kata tersebut berbeda satu sama lain. Seperti *culture* (bahasa Perancis) searti dengan kata *bildung* (bahasa Jerman) dan *education* (bahasa Inggris) yang mengandung arti budi halus, keadaban, lalu disamakan dengan kata kebudayaan.

M. Abdul Karim mengatakan bahwa kata kebudayaan merupakan kata benda abstrak hasil penambahan ' ke ' dan akhiran ' an ' dari kata budaya yang memiliki pengertian yang sama dengan kultur dalam artian sebagai usaha otak manusia atau akal budi. Ada banyak sekali definisi kebudayaan menurut para ahli, antara lain adalah menurut E. B. Tylor dalam buku "Primitif Culture", bahwa kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan yang lain serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut C. Klukhohn dan W.H. Kelly menyatakan kebudayaan adalah sebagai hasil tanya jawab dari para ahli antropologi, sejarah, hukum, psikologi, yang implisit dan eksplisit, rasional, irasional terdapat pada setiap waktu sebagai pedoman yang potensial bagi tingkah laku manusia.

Dawson dalam buku "Age of the Gods", mengatakan bahwa kebudayaan adalah cara hidup bersama (*culture is common way of life*). Dr. K. Kupper mengemukakan kebudayaan adalah sistem gagasan yang menjadi pedoman dan pengaruh bagi manusia dalam bersikap dan berperilaku, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu Robert H Lowie merupakan segala sesuatu yang diperoleh individu dari masyarakat, mencakup kepercayaan, adat-istiadat, norma-norma artistik, kebiasaan makan, keahlian yang diperoleh bukan dari kreativitasnya sendiri melainkan merupakan warisan masa lampau yang didapat melalui pendidikan formal dan informal.

Selain pendapat dari para ahli barat, ada juga definisi kebudayaan menurut para ahli Indonesia, antara lain Sultan Takdir Alisyahbana mengatakan kebudayaan adalah manifestasi dari cara berpikir. Dr. Moh. Hattta, kebudayaan adalah ciptaan hidup dari suatu bangsa. Mangunsarkoro, kebudayaan adalah segala yang bersifat hasil kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas-luasnya. Drs. Sidi Gazalba, kebudayaan adalah cara berpikir dan merasa menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari golongan manusia yang membentuk kesatuan sosial dengan suatu ruang dan suatu waktu. Ki Hajar Dewantara, kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran dalam hidup dan penghidupan guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

Chudoba dan J. Schall menekankan pada kebudayaan sebagaimana dikutip oleh Mudji Sutrisno adalah kegiatan kreatif dan hidup dari nilai-nilai baru. Prof. A. Hasim mengatakan bahwa kebudayaan adalah penjelmaan (manifestasi) akal dan rasa manusia; hal mana berarti pula bahwa manusialah yang menciptakan kebudayaan atau dengan kata lain bahwa kebudayaan bersumber kepada manusia. Mudji Sutrisno menjelaskan bahwa sekarang ini kata kebudayaan diartikan sebagai perwujudan kehidupan setiap orang dan setiap kelompok orang yang berupaya mengolah dan mengubah alam sehingga membedakan manusia dengan hewan. Dengan demikian kebudayaan tidak hanya pengetahuan, alat-alat, pakaian, melainkan termasuk cara menghayati kematian, cara melaksanakan perkawinan dan lain-lain.

Hakikat IPS

Pendidikan IPS dan IPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih. Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Nama IPS ini sejajar dengan nama mata pelajaran Ilmu Alam atau disingkat IPA sebagai integrasi dari mata pelajaran Biologi, Fisika, dan Kimia.

Pengertian Pendidikan IPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. *The National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai 'studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat,' menambahkan bahwa tujuan utamanya adalah 'untuk membantu kaum muda (dalam hal ini peserta didik sekolah dasar) mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang

beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung (Schneider, 1994, p. 3).

Namun, definisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan global reformers adalah definisi dari Prof. Ni'man Somantri yang dikemukakan dalam forum komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. Somantri mendefinisikan Pendidikan IPS dalam dua jenis, yakni Pendidikan IPS untuk persekolahan dan Pendidikan IPS untuk perguruan tinggi. Pendidikan IPS dalam konteks sekolah merupakan integral dari berbagai disiplin ilmu, yakni ilmu geografi, sejarah, sosiologi, ilmu budaya, ilmu antropologi, ilmu psikologi sosial, dan ilmu-ilmu sosial lain yang saling berhubungan mengkaji masalah kehidupan sosial di masyarakat. Sedangkan Pendidikan IPS untuk perguruan tinggi lebih menekankan pada aspek disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dengan identitas bidang kajian elektik yang dinamakan "*an integrated system of knowledge*", "*synthetic discipline*", "*muhim dimensional*", dan "kajian konseptual sistematis", merupakan kajian baru yang berbeda dari kajian monodisiplin atau disiplin ilmu tradisional. Pendidikan IPS yang di Indonesia baru diperkenalkan di tingkat sekolah pada awal tahun 1970-an kini semakin berkembang sejalan dengan perkembangan pemikiran tentang sosial studies di negara-negara maju dan tingkat permasalahan sosial yang semakin kompleks.

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Bagaimana dan mengapa struktur disiplin ilmu tersebut dibangun dan dikembangkan serta kemana arah, tujuan, dan sasaran pengembangan dilakukan oleh masyarakat ilmiahnya.

Hakikat Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran adalah persiapan yang penting bagi anak di masa depan, untuk itu sekolah mempersiapkan para peserta didiknya untuk hidup dan bersosialisasi dalam masyarakat. Menurut Hamalik (2008) pembelajaran adalah suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik. Secara sederhana, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau lebih dan menggunakan strategi, metode, dan pendekatan tertentu kearah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pendidikan IPS adalah ilmu yang membahas antara manusia dan lingkungannya. Dengan adanya pembelajaran IPS di SD, diharapkan para peserta didik mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan peserta didik. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan para peserta didik dapat peka terhadap masalah - masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Hakikat Digital Story Telling

Digital story telling adalah sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti grafik, teks, rekaman, suara, lagu, musik, dan video dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu serta dikemas dalam format digital

yang menarik. Terdapat tujuh hal yang harus diperhatikan digital story telling, yaitu :

1. *Point of view* atau sudut pandang penonton dengan alur cerita yang disampaikan
2. *Dramatic question* atau sebuah pertanyaan kunci dimana jawabannya ditemukan pada rangkaian digital *storytelling* hingga pada akhir dan biasanya pertanyaan ini membuat penasaran selama menonton.
3. *Emotional content* atau konten atau materi yang dapat menggugah perasaan penonton secara emosional
4. *The gift of your voice* atau narasi yang menimbulkan sikap refleksi setelah menonton
5. *Soundtrack* atau suara, musik, lagu, rekaman suara yang dapat menambah kesan emosional.
6. *Economy* atau menggunakan gambar-gambar yang mudah untuk didapat dan tidak terlalu banyak tetapi materi dengan efektif tersampaikan.
7. *Pacing* atau cepat lambatnya irama yang digunakan dalam menyampaikan alur cerita. Pengertian lain, digital *storytelling* adalah sebuah media pembelajaran modern yang menggabungkan berbagai macam media pembelajaran dengan disertai runtutan cerita atau naskah sehingga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang penuh makna. Digital *storytelling* dapat dikemas oleh guru dengan menarik serta dapat diunggah melalui berbagai platform media sosial sehingga bisa diakses kapan saja dan disesuaikan oleh kondisi peserta didik. Pada pembuatan digital *storytelling*, guru tak hanya menguasai materi serta teknologi yang digunakan, tetapi juga harus bisa menggambarkan apa saja yang diperlukan oleh peserta didik agar tidak hanya memahami materi pembelajaran saja terkhususnya materi IPS saja, tetapi juga dapat mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari. Dengan digital *storytelling* yang menarik dapat diberikan dalam bentuk digital lalu diunggah ke berbagai platform media sosial, sehingga digital *storytelling* ini nanti dapat diakses oleh peserta didik siswa kapan saja, dimana saja, dan dalam berbagai macam kondisi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan *literature review*. *Literature review* merupakan metode penelitian untuk melakukan identifikasi, evaluasi, dan interpretasi terhadap semua hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu yang dipilih. Penelusuran artikel menggunakan database google scholar. Pencarian database pada google scholar dengan memasukkan kata kunci “melestarikan”, “kebudayaan”, “digital”. “*storytelling*”, dan “sekolah dasar”. Metode penelitian ini dapat membangun penelitian dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang ada dan juga merupakan bagian dari kegiatan penelitian akademik, terlepas dari disiplin ilmunya. Dalam proses menjalankan *literature review*, menggunakan teknik analisis dengan cara mencari kesamaan, mencari ketidaksamaan, memberi pandangan, membandingkan, dan meringkas sehingga mampu menyimpulkan setiap pendapat dari berbagai sumber yang diteliti (Rachmadyanti dan Wicaksono, 2017). Dengan mengintegrasikan temuan dan perspektif dari banyak temuan empiris, *systematic literature review* dapat menjawab pertanyaan penelitian dengan kekuatan yang tidak dimiliki oleh satu studi pun (Snyder, 2019). Agar *literature review* menjadi metodologi penelitian yang tepat, seperti penelitian lainnya, mengikuti langkah-

langkah yang tepat perlu diikuti dan tindakan diambil untuk memastikan akurat, tepat, dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya melestarikan kebudayaan Indonesia pada pembelajaran IPS berbasis digital *storytelling*, seperti dalam program pendidikan yang dikenal sebagai IPS merupakan ilmu sintetis karena konsep, generalisasi, dan kesimpulan ilmiahnya ditetapkan dan diamati berdasarkan faktanya. Disiplin ilmu IPS disusun secara metodis, menyeluruh, dan dimasukkan ke dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik menjadi anggota masyarakat yang matang dan sukses. Aspek-aspek seperti manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan, semuanya termasuk dalam ruang lingkup IPS. Guru yang mahir dalam teknologi digital akan menuai banyak manfaat seiring dengan berkembangnya bentuk-bentuk media baru. Peserta didik tidak akan merasa bosan setelah mengikuti pelajaran jika guru dapat memanfaatkannya secara maksimal dalam berbagai pelajaran. Hal ini dimungkinkan karena guru sekarang dapat menjelaskan pembelajaran tanpa menggunakan buku teks berkat teknologi digital. Peserta didik juga dapat mempertimbangkan isu-isu sosial dari perspektif kontekstual. Diharapkan dengan memberikan penjelasan yang kontekstual, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang mereka pelajari. Meskipun begitu, buku pegangan tetap menjadi sumber informasi utama, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menemukan materi yang lebih menarik jika disajikan melalui materi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Sumber belajar dapat berupa gambar yang mencerminkan realitas masyarakat atau informasi dari lingkungan sekitar peserta didik, yang akan menginspirasi mereka untuk belajar dan kemudian memperoleh sikap dan keterampilan sosial.

Peserta didik akan lebih mudah memahami peristiwa sosial atau gejala sosial yang berkembang karena teknologi informasi digital. Ketika peserta didik berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial yang tercakup dalam pelajaran, diharapkan mereka akan dapat merespons kesulitan sosial dengan lebih mudah dan efektif. Alih-alih menghafal materi dari buku pelajaran, peserta didik sekarang dituntut untuk fokus menggunakan metode yang lebih nyata untuk memecahkan masalah sosial. Jika dibandingkan dengan aspek psikomotorik dan emosional, pembelajaran terus mengutamakan peningkatan aspek kognitif. Meskipun demikian, pelajaran IPS juga harus mendorong pertumbuhan emosional peserta didik. Peserta didik di SD yang akan berinteraksi dengan masyarakat di masa depan perlu dipersiapkan untuk menghadapi segala isu sosial sejak dini. Guru harus menguasai teknologi digital ini agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Digital *storytelling* merupakan salah satu jenis teknologi berbasis komputer, dapat digunakan untuk mengatasi tantangan pembelajaran IPS. Penggunaan digital *storytelling* dalam pembelajaran IPS akan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, dan menyenangkan, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Karena penyusun media dapat memilih elemen multimedia, seperti gambar, suara, dan elemen lainnya, yang akan dimasukkan ke dalam cerita, maka digital *storytelling* merupakan salah satu alat pembelajaran yang paling efektif dan efisien. Digital *storytelling* dapat digunakan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda pada peserta didik, meningkatkan

antusiasme peserta didik terhadap materi pelajaran, menarik perhatian pada tujuan pembelajaran yang harus dicapai, dan menginspirasi partisipasi baik dalam lingkungan pembelajaran secara langsung maupun virtual. Guru dapat menggunakan narasi untuk mengilustrasikan kepada peserta didik terkait bagaimana cara mereka harus bertindak sebagai individu di lingkungan sekitar. Cerita yang ingin disampaikan oleh guru dapat disajikan dengan cara menggabungkan, baik secara langsung maupun tidak langsung, prinsip-prinsip moral atau karakter peserta didik dengan cerita itu sendiri.

Komponen penting yang ditawarkan oleh media digital *storytelling* adalah pertanyaan naratif, pertanyaan dramatis, konten emosional, gaya narasi, musik, durasi, dan ritme. Ada dua teori utama yang mempengaruhi konsep digital *storytelling*, yaitu penggunaan teknologi dalam pendidikan dan perubahan interaksi sosial. Ketika menggunakan digital *storytelling* dalam format 3D, proses pembelajaran akan lebih bermanfaat dibandingkan ketika menggunakan media 2D yang statis. Salah satu jenis media yang dapat dilihat dari sudut pandang yang bersifat tinggi, lebar, dan panjang disebut dengan media 3D. Ada tiga jenis media 3D yang tersedia untuk digunakan dalam dunia pendidikan: Visualisasi 3D, animasi 3D, dan animasi interaktif 3D. Lingkungan virtual 3D adalah salah satu contoh teknologi 3D yang digunakan dalam media pendidikan. Media 3D ini membantu peserta didik memahami suatu mata pelajaran secara lebih menyeluruh. Pembelajaran menjadi lebih interaktif ketika peserta didik dapat menavigasi secara mandiri berkat pengalaman mereka menggunakan media 3D di lingkungan virtual.

Untuk memastikan bahwa peserta didik memahami materi IPS dengan mudah, efektif, dan efisien, konten digital *storytelling* harus disesuaikan dengan budaya dan preferensi pribadi peserta didik. Salah satunya adalah berpusat pada gagasan kearifan lokal. Dengan demikian, ide budaya atau kearifan lokal digunakan untuk mengajarkan IPS kepada peserta didik. Kearifan lokal diakui sebagai puncak dari adat istiadat, kebiasaan, kepercayaan, dan perilaku masyarakat dalam kelompok tertentu. Dengan kata lain, kearifan lokal mengacu pada semua potensi di suatu daerah yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral dan ditandai dengan kualitas yang perlu diwariskan kepada generasi mendatang. Oleh karena itu, dunia pendidikan memiliki tanggung jawab untuk memasukkan gagasan kearifan lokal ke dalam kurikulumnya. Untuk mencegah agar peserta didik tidak mudah terpengaruh oleh budaya di luar budaya mereka, guru dapat melestarikan cara hidup lokal di suatu komunitas melalui pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam upaya melestarikan kebudayaan Indonesia berbasis digital *storytelling* sangat diperlukan di era serba teknologi saat ini. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *literatur review* yang menunjukkan penggunaan digital *storytelling* dalam pembelajaran IPS akan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, dan menyenangkan, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Karena penyusun media dapat memilih elemen multimedia, seperti gambar, suara, dan elemen lainnya, yang akan dimasukkan ke dalam cerita. Digital *storytelling* dapat digunakan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda pada peserta didik, meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap materi pelajaran, menarik perhatian pada tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Peserta didik akan lebih mudah memahami peristiwa sosial atau gejala sosial yang

berkembang karena teknologi informasi digital. Ketika peserta didik berpartisipasi dalam memecahkan masalah sosial yang tercakup dalam pelajaran, diharapkan mereka akan dapat merespons kesulitan sosial dengan lebih mudah dan efektif. Berdasarkan penelitian ini terbukti bahwa pengajaran dengan menggunakan digital *storytelling* dapat diterapkan peserta didik sekolah dasar dalam pelajaran IPS sebagai upaya melestarikan nilai kebudayaan Indonesia.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Prof. Dr. Arita Marini, M.E. yang membantu penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung, dan terima kasih kepada teman-teman kelompok 2 yang sudah mampu menyelesaikan penelitian ini mengenai "Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital *storytelling* di sekolah dasar".

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87.
- [2] Ari, Eka Nofri, Suyanti, Maya Kartika, Dian Nur Antika Eky, and Taufik Hidayat. *Pendidikan IPS*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2022.
- [3] Fortinasari, Paulina Besty, dkk. Digital Story Telling Sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (1), 24-32.
- [4] Husada, S. P. dkk. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran tematik dengan Menggunakan Metode Visual *Storytelling* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, (2020). 4 (2): 419-425.
- [5] Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni. "HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR." *Jurnal Kiprah Pendidikan Volume 1, Nomor 3*, 2022: 142.
- [6] Hopeman, Teofilus Ardian. Hakikat, Tujuan, dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, (2022). 1 (3), 141-149.
- [7] Inrevolzon. "KEBUDAYAAN DAN PERADABAN." *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam* Vol 13 No 2, 2013.
- [8] Najla, A. P. dkk. Digital *storytelling* untuk Meningkatkan Karakter Peserta didik SD pada Kurikulum "Merdeka Belajar". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, (2022). 2 (2): 413-424.
- [9] Parni. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, (2020). 3 (2), 96 - 105.
- [10] Ratri, S. Y. Digital *storytelling* pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter: Pendidikan Anak dan Karakter*, (2018). 1 (1): 1-8.
- [11] Suciati, S. dkk. Android-based 3D Digital *storytelling* development for learning batik. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, (2021). 5: 1-4.
- [12] Susanti, A. dkk. Pendampingan Media Digital *storytelling* berbasis Kerarifan Lokal untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru Bahasa Inggris SMP Trenggale. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, (2021).1 (1): 64-69.