


## Digital Storybook sebagai Inovasi Media Literasi Budaya dalam Meningkatkan Awareness terhadap Pelestarian Budaya Betawi di TBM Rumah Baca Zhafa

Linda Zakiah<sup>1\*</sup>, Nidya Chandra Utami<sup>2</sup>, Mahmud Yunus<sup>3</sup>, Hany Herlin Tiur Lumbantoruan<sup>4</sup>, Monica Cyma Angela Handari<sup>5</sup>

PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

E-mail: [lindazakiah@unj.ac.id](mailto:lindazakiah@unj.ac.id)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2830>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 September 2025

Revised: 26 September 2025

Accepted: 11 October 2025

#### Kata Kunci :

Digital Storybook; Inovasi Media; Literasi Budaya; Awareness; Budaya Betawi

#### Keywords

Digital Storybooks; Media Innovation; Cultural Literacy; Awareness; Betawi Culture



### ABSTRACT

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *awareness* terhadap budaya Betawi melalui pemanfaatan media digital inovatif yang relevan dengan karakter generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *digital storybook* sebagai media literasi budaya dalam meningkatkan *awareness* anak-anak terhadap pelestarian budaya Betawi di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Baca Zhafa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *one group pre-test and post-test*. Instrumen penelitian mencakup tes pengetahuan, angket sikap, serta observasi keterampilan anak dalam memahami, mengapresiasi, dan mempraktikkan unsur budaya Betawi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan (dari 48,50% menjadi 83,20%), sikap (dari skor 3,10 menjadi 4,55), serta keterampilan (dari 42,00% menjadi 78,50%). Temuan ini membuktikan bahwa *digital storybook* efektif tidak hanya dalam memperluas pemahaman kognitif, tetapi juga dalam membentuk sikap positif dan keterampilan praktis anak terhadap budaya Betawi.

*One effort that can be made to increase awareness of Betawi culture is through the use of innovative digital media that is relevant to the character of the younger generation. This study aims to analyze the effectiveness of digital storybooks as a cultural literacy medium in increasing children's awareness of Betawi cultural preservation in the Community Reading Garden (TBM) of the Zhafa Reading House. The research method used was a quasi-experimental study with a one-group pre-test and post-test design. The research instruments included a knowledge test, an attitude questionnaire, and observations of children's skills in understanding, appreciating, and practicing elements of Betawi culture. The results showed a significant increase in the aspects of knowledge (from 48.50% to 83.20%), attitude (from a score of 3.10 to 4.55), and skills (from 42.00% to 78.50%). These findings prove that digital storybooks are effective not only in expanding cognitive understanding, but also in forming positive attitudes and practical skills in children towards Betawi culture.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Linda Zakiah, et al (2025). Digital Storybook sebagai Inovasi Media Literasi Budaya dalam Meningkatkan Awareness terhadap Pelestarian Budaya Betawi di TBM Rumah Baca Zhafa, (2) 7626-7632 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2830>

### PENDAHULUAN

Pelestarian budaya lokal merupakan salah satu aspek penting dalam menjaga identitas bangsa di tengah arus globalisasi (Habibah, dkk, 2025). Budaya Betawi sebagai salah satu warisan budaya

Indonesia memiliki nilai sejarah, sosial, dan estetika yang tinggi (Aulia, dkk, 2025), namun menghadapi tantangan serius akibat perkembangan zaman dan kurangnya minat generasi muda dalam mengenal serta melestarikan budaya lokal (Suneki, Yunus, & Shodiqin, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada media digital yang interaktif dan visual dibandingkan media konvensional (Ariyani, dkk, 2024), sehingga diperlukan inovasi dalam memperkenalkan budaya kepada generasi muda dengan pendekatan yang relevan (Prensky, 2010; Suryani, 2019).

Rendahnya minat baca masyarakat memberikan urgensi untuk mengembangkan media interaktif yang menarik dalam meningkatkan literasi masyarakat Indonesia termasuk dalam literasi budaya (Utami, Azzahra, & Nuryani, 2023; Juniar, Usman, & Yunus, 2025). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran dan literasi yang kreatif, interaktif, serta berbasis digital menjadi alternatif solusi yang dapat meningkatkan awareness anak-anak terhadap pelestarian budaya (Hidayatdkk, 2024).. Digital storybook merupakan salah satu inovasi yang potensial (Maharani, Usman, & Yunus, 2025), yakni buku cerita berbasis digital yang memadukan teks, gambar, animasi, dan audio untuk memberikan pengalaman literasi yang lebih menarik dan menggembirakan (Robin, 2008; Sadik, 2020).

Berdasarkan hasil diskusi permasalahan dengan mitra, permasalahan yang ditemui yaitu masih kurangnya ketersediaan media literasi berbasis digital yang mengangkat konten budaya lokal, khususnya budaya Betawi, di Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Anak-anak yang menjadi anggota TBM Rumah Baca Zhafa cenderung lebih akrab dengan media hiburan digital populer dibandingkan dengan konten budaya yang bersifat edukatif. Hal ini berdampak pada rendahnya pengetahuan dan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai budaya Betawi (Zakiah, et al, 2023). Sebagai alternatif solusi, penggunaan digital storybook dinilai tepat karena dapat menjembatani kebutuhan anak akan media digital interaktif sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya lokal (Yunus, dkk, 2025).

Media *storybook* tidak hanya menyajikan cerita budaya Betawi secara menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi melalui narasi visual dan interaktif (Sukirman, 2015; Warsita, 2021). Dengan demikian, penerapan *digital storybook* di TBM Rumah Baca Zhafa diharapkan mampu menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan literasi budaya sekaligus membangun awareness anak terhadap pentingnya pelestarian budaya Betawi.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan model *participatory action research* (PAR) dalam konteks pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi kebutuhan, merancang, serta mengimplementasikan media inovatif berupa *digital storybook* dalam meningkatkan literasi budaya dan awareness anak terhadap pelestarian budaya Betawi.

Subjek penelitian adalah anak-anak usia 8–12 tahun yang menjadi anggota Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Baca Zhafa, Jakarta. Jumlah partisipan sebanyak 25 anak yang aktif mengikuti kegiatan literasi di TBM. Lokasi penelitian dipilih karena TBM Rumah Baca Zhafa berfungsi sebagai pusat literasi masyarakat dengan karakteristik anak-anak yang beragam secara sosial budaya, namun memiliki akses terbatas pada media literasi digital berbasis budaya lokal.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: Analisis Kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan pengelola TBM, dan kuesioner sederhana kepada anak-anak. Analisis kebutuhan difokuskan pada kondisi literasi, minat anak terhadap media digital, serta tingkat pengetahuan awal mereka tentang budaya Betawi. Perancangan dan Implementasi *Digital Storybook* yang dirancang dengan memuat cerita rakyat, tokoh, dan tradisi Betawi yang dikemas dalam format interaktif (teks, gambar ilustratif, animasi, dan audio). Implementasi dilakukan melalui kegiatan literasi di TBM dengan melibatkan anak-anak dalam sesi membaca bersama, eksplorasi mandiri, dan diskusi kelompok. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan awareness anak terhadap budaya Betawi. Selain itu, dilakukan observasi partisipatif dan wawancara untuk menilai respons anak terhadap media. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan perbandingan pre-test dan post-test dianalisis secara kuantitatif sederhana menggunakan persentase peningkatan.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlibatan anak dalam kegiatan literasi. Kuesioner sederhana untuk mengukur pengetahuan dan sikap anak terhadap budaya Betawi. Pedoman

wawancara bagi pengelola TBM dan fasilitator. Tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan awareness.

Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui teknik kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menghitung rata-rata skor serta persentase peningkatan untuk memberikan gambaran perubahan tingkat awareness anak setelah implementasi *digital storybook*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelatihan dan pendampingan manajemen pembelajaran inovatif

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2025 di Rumah Baca Zhaffa. Pelatihan dan pendampingan ini bertujuan melatih pengelola Rumah Baca Zhaffa dalam meningkatkan kemampuan manajemen pembelajaran inovatif berbasis digital Storybook. Jumlah peserta adalah 50 mitra yang terdiri dari 30 Anak dan 20 pengelola Rumah Baca Zhaffa.

Tabel 1. Hasil Pelatihan dan pendampingan manajemen pembelajaran inovatif berbasis *digital Storybook*

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan
Pengetahuan (konsep & teori)	52,80%	85,40%	32,60%
Sikap (motivasi & keyakinan)	3,05 (cukup setuju)	4,60 (sangat setuju)	1,55
Keterampilan (praktik digital storybook)	41,20%	81,70%	40,50%

Hasil pelatihan dan pendampingan manajemen pembelajaran inovatif berbasis *digital storybook* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 52,80% menjadi 85,40% (peningkatan 32,60%), sikap dari kategori “cukup setuju” (3,05) ke “sangat setuju” (4,60) dengan peningkatan 1,55 poin, serta keterampilan praktik meningkat dari 41,20% menjadi 81,70% (peningkatan 40,50%). Peningkatan di ketiga aspek tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis *digital storybook* mampu memberikan dampak nyata pada penguasaan konsep, perubahan sikap, dan penguatan keterampilan praktis peserta.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Robin (2008) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus mendorong keterlibatan emosional peserta. Dengan memadukan teks, gambar, suara, dan animasi, *digital storybook* mampu mengubah proses belajar yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan pengetahuan. Hal ini juga didukung oleh hasil Sadik (2020) yang menemukan bahwa penggunaan *digital storytelling* secara signifikan memperkuat keterlibatan siswa dan retensi pengetahuan.

Dari aspek sikap, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi dan keyakinan peserta setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini menguatkan temuan Prensky (2010) tentang *digital natives*, yaitu generasi yang lebih nyaman belajar menggunakan media digital sehingga lebih termotivasi ketika media pembelajaran disajikan dalam format interaktif. Warsita (2021) juga menekankan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan rasa percaya diri peserta dalam menguasai keterampilan baru.

Pada aspek keterampilan, peningkatan sebesar 40,50% menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengalaman praktik langsung yang berdampak signifikan. Hal ini sesuai dengan penelitian Sukirman (2015) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan teknis peserta dalam merancang media. Selain itu, penelitian Kurniawan & Santosa (2021) menekankan bahwa penguasaan literasi digital tidak dapat dicapai hanya melalui teori, melainkan melalui praktik berbasis proyek yang relevan dengan kebutuhan peserta.

Temuan ini juga konsisten dengan studi Suryani (2019) yang menyatakan bahwa media digital interaktif efektif meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Bahkan, jika dikaitkan dengan konteks pelestarian budaya lokal, hasil penelitian ini menguatkan Setiawan (2018) dan Sulasman & Gumilar (2013) yang menekankan pentingnya media inovatif dalam menginternalisasikan nilai-nilai budaya agar tetap relevan dengan generasi muda.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks pelatihan manajemen pembelajaran inovatif. Implementasi *digital storybook* terbukti mampu menjadi jembatan antara peningkatan kompetensi akademik (pengetahuan dan keterampilan) serta aspek afektif (motivasi dan keyakinan), sehingga relevan untuk diterapkan dalam program literasi, pelatihan guru, maupun pengembangan media berbasis budaya lokal. **Pelatihan dan pendampingan Awareness anak-anak anggota Rumah Baca Zhaffa terhadap budaya betawi**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2025 di Rumah Baca Zhaffa. Tujuan pelatihan dan pendampingan ini yaitu meningkatnya Awareness anak-anak anggota Rumah Baca Zhaffa terhadap budaya betawi. Jumlah peserta adalah 50 mitra yang terdiri dari 30 Anak dan 20 pengelola Rumah Baca Zhaffa.

Tabel 2. Hasil Pelatihan dan pendampingan Awareness anak-anak anggota Rumah Baca Zhaffa terhadap budaya betawi

Aspek yang Diukur	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	Peningkatan
Pengetahuan (sejarah, kesenian, tradisi Betawi)	48,50%	83,20%	34,70%
Sikap (kebanggaan & kepedulian terhadap budaya Betawi)	3,10 (cukup setuju)	4,55 (sangat setuju)	1,45
Keterampilan (mengenali, menirukan, atau mempraktikkan budaya Betawi)	42,00%	78,50%	36,50%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan di Rumah Baca Zhaffa berhasil meningkatkan *awareness* anak-anak terhadap budaya Betawi pada tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peningkatan signifikan terjadi pada aspek pengetahuan, dari 48,50% pada pre-test menjadi 83,20% pada post-test (kenaikan 34,70%). Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan literasi budaya berbasis kegiatan belajar interaktif mampu menumbuhkan pemahaman anak terhadap sejarah, kesenian, serta tradisi Betawi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Setiawan (2018) yang menegaskan bahwa pelestarian budaya lokal membutuhkan strategi edukatif yang kontekstual dan berbasis pengalaman langsung agar generasi muda mampu memahami nilai-nilai budaya secara mendalam.

Pada aspek sikap, rata-rata skor meningkat dari 3,10 (cukup setuju) menjadi 4,55 (sangat setuju), atau naik sebesar 1,45 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kebanggaan dan kepedulian anak terhadap budaya Betawi setelah mengikuti program. Peningkatan sikap positif ini konsisten dengan temuan Sulasman & Gumilar (2013) yang menekankan bahwa internalisasi budaya melalui literasi budaya dapat memperkuat identitas lokal dan membangun rasa bangga terhadap warisan budaya. Dengan demikian, program literasi budaya yang dilaksanakan tidak hanya memperluas pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk afeksi anak terhadap budaya lokal.

Aspek keterampilan juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 42,00% pada pre-test menjadi 78,50% pada post-test (kenaikan 36,50%). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu mengenali, menirukan, atau mempraktikkan unsur-unsur budaya Betawi, seperti tarian, musik tradisional, maupun ekspresi seni lainnya. Peningkatan ini selaras dengan penelitian Robin (2008) dan Sadik (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis media inovatif—seperti digital storytelling atau praktik langsung—mendorong partisipasi aktif dan keterampilan aplikatif peserta didik. Dengan demikian, penguatan literasi budaya berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam membangun kompetensi anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori bahwa pendidikan budaya berbasis literasi digital dan kegiatan interaktif mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak dalam melestarikan budaya lokal (Warsita, 2021). Program pendampingan di Rumah Baca Zhaffa menjadi bukti bahwa strategi pendidikan non-formal dapat menjadi solusi alternatif dalam menjaga keberlanjutan budaya Betawi di tengah arus globalisasi.

### **Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fasilitas pendukung untuk mengembangkan konten budaya betawi**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2025 di Rumah Baca Zhaffa. Tujuan pelatihan dan pendampingan ini agar Mitra terampil dalam memanfaatkan fasilitas pendukung untuk mengembangkan konten budaya betawi. Target peserta adalah 50 mitra yang terdiri dari 30 Anak dan 20 pengelola Rumah Baca Zhaffa.

Tabel 3. Hasil Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fasilitas pendukung untuk mengembangkan konten budaya betawi

<b>Aspek yang Diukur</b>	<b>Rata-rata Pre-Test</b>	<b>Rata-rata Post-Test</b>	<b>Peningkatan</b>
Pengetahuan (fasilitas & teknologi pendukung)	50,20%	84,70%	34,50%
Sikap (motivasi & kepedulian mengembangkan konten budaya Betawi)	3,15 (cukup setuju)	4,58 (sangat setuju)	1,43
Keterampilan (praktik pemanfaatan fasilitas & produksi konten)	44,30%	80,90%	36,60%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fasilitas pendukung untuk mengembangkan konten budaya Betawi memberikan dampak signifikan pada peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta. Pada aspek pengetahuan, terjadi peningkatan dari 50,20% pada pre-test menjadi 84,70% pada post-test, dengan kenaikan sebesar 34,50%. Peningkatan ini menandakan bahwa peserta lebih memahami fasilitas dan teknologi pendukung yang dapat digunakan untuk produksi konten budaya, seperti perangkat digital, aplikasi desain, maupun media sosial. Temuan ini konsisten dengan penelitian Warsita (2021) yang menegaskan bahwa literasi teknologi menjadi faktor penting dalam menunjang pelestarian budaya lokal melalui media digital. Dengan adanya peningkatan pemahaman, peserta mampu melihat peluang pemanfaatan teknologi sebagai sarana inovatif dalam menjaga eksistensi budaya Betawi.

Pada aspek sikap, rata-rata skor meningkat dari 3,15 (cukup setuju) menjadi 4,58 (sangat setuju), atau naik 1,43 poin. Hal ini mencerminkan peningkatan motivasi dan kepedulian peserta dalam mengembangkan konten budaya Betawi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Suryani & Putra (2019), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pelestarian budaya dapat memperkuat rasa tanggung jawab generasi muda terhadap budaya lokal, sekaligus menumbuhkan kebanggaan dalam menggunakannya sebagai identitas kolektif.

Aspek keterampilan juga mengalami peningkatan yang menonjol, dari 44,30% pada pre-test menjadi 80,90% pada post-test (kenaikan 36,60%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mampu mempraktikkan pemanfaatan fasilitas pendukung secara langsung, seperti pembuatan konten digital berupa video, ilustrasi, atau cerita visual tentang budaya Betawi. Hasil ini memperkuat temuan Robin (2008) dan Sadik (2020) yang menekankan bahwa keterampilan praktis dalam penggunaan teknologi digital dan media kreatif dapat mendorong lahirnya karya budaya yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang terstruktur mampu menjadi alternatif solusi dalam menjawab tantangan pelestarian budaya lokal di era digital. Dengan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, peserta diharapkan tidak hanya menjadi konsumen budaya, tetapi juga produsen konten yang berkontribusi pada penguatan identitas budaya Betawi. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2017) bahwa penguatan kapasitas generasi muda dalam pemanfaatan media digital merupakan kunci dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya di tengah globalisasi.

### **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fasilitas pendukung terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta terkait pengembangan konten budaya Betawi. Pada aspek pengetahuan, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan fasilitas dan teknologi digital. Pada aspek sikap, terlihat peningkatan motivasi dan kepedulian dalam melestarikan budaya Betawi melalui media digital. Sementara itu, pada

aspek keterampilan, peserta mampu mempraktikkan pemanfaatan fasilitas pendukung dalam memproduksi konten budaya secara lebih kreatif dan aplikatif.

Secara umum, temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai media strategis untuk memperkuat literasi budaya dan menjaga eksistensi budaya Betawi di era globalisasi. Program pelatihan sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih variatif, seperti desain grafis, animasi, dan produksi multimedia berbasis budaya lokal. Perlu adanya kolaborasi antara TBM, sekolah, dan komunitas budaya Betawi dalam memperluas dampak pemanfaatan konten digital sebagai sarana edukasi dan pelestarian. Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai latar belakang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas program.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang sudah berkontribusi memberikan pendanaan dalam pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat dan Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan izin pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Nomor Kontrak 11/UN39.14/C3/DT.05.00/PKM/2025.

## REFERENSI

- Ariyani, O. B., Renata, R., Wardoyo, R. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 200-204.
- Aulia, N. T., Yunus, M., Nabilah, M. R., Triarsuci, D., & Al-qodri, H. T. (2025). Analisis Implementasi Pendidikan Multikultural Terhadap Pembentukan Karakter Global Peserta Didik Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 336-347.
- Habibah, S., Yunus, M., Baihaqi, F. N., & Dila, A. (2025). Analisis Kearifan Lokal Di Sekolah Dalam Membentuk Sikap Multikultural Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 16(2), 190-196.
- Hidayat, L. N., Fauziyah, N. S., Febriana, V., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peranan pembelajaran IPS terhadap pembentukan karakter kepekaan sosial peserta didik di sekolah dasar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50-54.
- Juniar, V., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analysis Of Canva Puzzle Media Needs In Indonesian Language Learning For Elementary School Grade Iii. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 330-339.
- Kurniawan, A., & Santosa, H. (2021). Literasi digital dalam pendidikan: Tantangan dan peluang di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 123-134. <https://doi.org/10.24832/jpk.v6i2.4567>
- Zakiah, L., Marini, A., Sarkadi, S., Komarudin, K., Kusmawati, A., & Casmana, A. (2023). Implementation of teaching multicultural values through civic education for elementary school students. *Journal of Social Studies Education Research*, 14(1), 110-142.
- Maharani, R. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Storybook Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2735-2742.
- Utami, N. C. M., Azzahra, S. F., & Nuryani, N. (2023). Analysis of Speaking Skills with Storytelling Method in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 358-371.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sadik, A. (2020). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 807-828. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09756-4>
- Setiawan, H. (2018). Strategi pelestarian budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 9(1), 45-55.

- Sukirman. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 12–24.
- Sulasman, E., & Gumilar, I. (2013). *Ilmu budaya dasar: Mengenal budaya dalam kehidupan sehari-hari*. Bandung: Refika Aditama.
- Suneki, S., Yunus, M., & Shodiqin, A. (2025). The Role of Community Social Education in Preventing Religion-Based Conflict. *KnE Social Sciences*.
- Suryani, L. (2019). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 67–75.
- Warsita, B. (2021). Peran literasi digital dalam penguatan pendidikan budaya lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 157–170. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.23012>
- Yunus, M., Nurhasanah, N., Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4740-4746.