Eufemia: Journal of Indonesian Language and Literature Education
https://e-journal.uingusdur.ac.id/eufemia

DIGITAL STORYTELLING BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* DALAM PENGUATAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN PELESTARIAN CERITA RAKYAT MAHASISWA TADRIS BAHASA INDONESIA

Ika Martanti Mulyawati[1*], Sri Lestari[2]
[1,2] Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Korespondensi penulis : ika.martanti@staff.uinsaid.ac.id

Article history
Received: *26/5/2026,*
Revised: *2/10/2026 ,*
Accepted: *4/11/2026,*

Abstract

This study was motivated by the low speaking proficiency of university students and the declining interest of younger generations in folklore as part of local cultural heritage. Students tend to experience speaking anxiety*, encounter difficulties in developing oral academic communication, and perceive folklore merely as theoretical material that is less relevant to contemporary digital life. This research aims to analyze the implementation of* Digital Storytelling *through* Project-Based Learning *as a strategy to strengthen speaking skills while preserving folklore among students of the Indonesian Language Education Program (*Tadris Bahasa Indonesia*). The study employed a descriptive qualitative approach using* content analysis *and video documentation studies. The data were obtained from students' presentation videos, field observation transcripts, interviews, and local cultural documentation. Data analysis applied the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that students'* Digital Storytelling *videos contained various local wisdom values, such as religiosity, spirituality, respect for ancestors, cultural tolerance, mutual cooperation, moral education, self-purification, and historical preservation. In addition, students demonstrated improved cultural understanding, as reflected in their ability to explain local history, conduct active interviews with community members, interpret symbolic cultural values, and develop critical reflections on culture. The presentation videos also functioned as a form of* authentic assessment *because they simultaneously represented students' speaking skills, critical thinking, digital literacy, and cultural awareness. This study confirms that the integration of* Digital Storytelling *and* Project-Based Learning *can create literature learning that is more authentic, participatory, and relevant to twenty-first century education.*

Keywords: *Digital Storytelling, Project-Based Learning,* speaking skills, folklore, cultural literacy

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan

Circle is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

p-ISSN xxxx-xxxx
e-ISSN xxxx-xxxx

berbicara mahasiswa serta menurunnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Mahasiswa cenderung mengalami *speaking anxiety*, kesulitan membangun komunikasi akademik secara lisan, dan memandang folklore hanya sebagai materi teoritis yang kurang relevan dengan kehidupan digital masa kini. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *Digital Storytelling* melalui *Project Based Learning* sebagai strategi penguatan keterampilan berbicara sekaligus pelestarian cerita rakyat pada mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *content analysis* dan studi dokumentasi video. Data penelitian diperoleh dari video presentasi mahasiswa, transkrip observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi budaya lokal. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *Digital Storytelling* mahasiswa memuat berbagai nilai kearifan lokal seperti religiusitas, spiritualitas, penghormatan terhadap leluhur, toleransi budaya, gotong royong, pendidikan moral, kesucian diri, dan pelestarian sejarah. Selain itu, mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman budaya yang terlihat dari kemampuan menjelaskan sejarah lokal, melakukan wawancara aktif dengan masyarakat, menginterpretasikan nilai simbolik, dan membangun refleksi kritis terhadap budaya. Video presentasi juga berfungsi sebagai bentuk *authentic assessment* karena mampu merepresentasikan keterampilan berbicara, berpikir kritis, literasi digital, dan kesadaran budaya mahasiswa secara simultan. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi *Digital Storytelling* dan *Project Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran sastra yang lebih autentik, partisipatif, dan relevan dengan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, *Project Based Learning*, keterampilan berbicara, cerita rakyat, literasi budaya.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki mahasiswa pendidikan bahasa pada abad ke-21 karena tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa secara lisan, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan menyampaikan ide secara sistematis dalam berbagai situasi akademik maupun sosial. Chu et al. (2017) menjelaskan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan komunikasi yang terintegrasi dengan keterampilan berpikir dan literasi digital agar mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi. Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai pembelajar aktif yang dituntut mampu membangun argumentasi, mempresentasikan gagasan, dan terlibat dalam diskusi akademik secara komunikatif.

Bagi mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara menjadi kompetensi penting karena mereka dipersiapkan sebagai calon pendidik, akademisi, dan komunikator budaya yang akan mentransformasikan pengetahuan kepada masyarakat. Namun demikian, perkembangan era digital justru menghadirkan persoalan baru dalam praktik pembelajaran bahasa. Mahasiswa semakin terbiasa

menggunakan komunikasi berbasis media sosial dan teks digital, tetapi mengalami penurunan kepercayaan diri dalam komunikasi lisan formal seperti presentasi akademik dan *public speaking* (Mulyawati, 2025). Penelitian Subekti dan Damaryanan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memang membantu mahasiswa berlatih komunikasi informal, tetapi belum sepenuhnya mampu meningkatkan performa komunikasi akademik secara lisan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara memerlukan strategi yang lebih autentik, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata.

Permasalahan lain dalam pembelajaran berbicara adalah munculnya *speaking anxiety* yang menyebabkan mahasiswa kurang percaya diri ketika harus tampil di depan publik. Mulyawati, (2026) membahas dalam konferensi internasional berkaitan dengan kecemasan berbicara tersebut terlihat melalui munculnya *speech errors*, kesulitan mengembangkan gagasan secara spontan, penggunaan intonasi yang tidak stabil, dan kecenderungan menghindari komunikasi formal. Subekti dan Damaryanan (2023) menjelaskan bahwa kecemasan berbicara memiliki hubungan erat dengan rendahnya performa mahasiswa dalam presentasi akademik dan argumentasi lisan. Persoalan tersebut menjadi semakin kompleks ketika dikaitkan dengan pembelajaran sastra, khususnya pada materi cerita rakyat (*folklore*) yang mulai dianggap kurang menarik oleh generasi muda. Cerita rakyat sering dipandang sebagai materi lama yang bersifat teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan digital mahasiswa masa kini. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia memahami folklore hanya sebagai materi hafalan akademik, bukan sebagai representasi budaya yang hidup dan dapat dimaknai dalam konteks modern. Akibatnya, pembelajaran sastra cenderung kehilangan fungsi strategisnya sebagai media pendidikan karakter, transmisi nilai budaya, dan pelestarian kearifan lokal.

Dalam perspektif pendidikan progresif, kondisi tersebut menunjukkan perlunya transformasi model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna. Pemikiran John Dewey (1938) menegaskan bahwa pendidikan harus dibangun melalui pengalaman nyata (*learning by doing*), keterlibatan sosial, dan aktivitas reflektif yang memungkinkan peserta didik memahami realitas kehidupan secara langsung. Dewey memandang bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun melalui pengalaman, refleksi, dan tindakan sosial yang kontekstual. Berdasarkan pandangan tersebut, *Project Based Learning* (PjBL) menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas investigasi, eksplorasi, kolaborasi, dan produksi karya autentik. Thomas (2000) menjelaskan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti proses belajar sehingga mahasiswa memperoleh kesempatan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendapat tersebut diperkuat oleh Du dan Han (2016) yang menyatakan bahwa PjBL membantu mahasiswa mengembangkan pembelajaran yang aktif dan kontekstual melalui proses pemecahan masalah dan eksplorasi lapangan. Selain itu, Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins (2016) menjelaskan bahwa PjBL mendorong berkembangnya kemampuan komunikasi, kolaborasi, refleksi, dan otonomi belajar mahasiswa dalam konteks dunia nyata. Almulla (2020) juga menegaskan bahwa PjBL efektif meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena pembelajaran dibangun melalui pengalaman autentik yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, PjBL tidak hanya

memperkuat kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mahasiswa.

Dalam konteks pembelajaran sastra, implementasi PjBL menjadi semakin relevan ketika dipadukan dengan *Digital Storytelling* (DS). *Digital Storytelling* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan narasi, teknologi digital, audio visual, performa lisan, dan refleksi personal dalam satu produk pembelajaran yang komunikatif. Barua (2023) menjelaskan bahwa DS mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses produksi narasi digital yang kreatif dan partisipatif. Dalam praktiknya, DS tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga menjadi ruang konstruksi makna ketika mahasiswa menghubungkan pengalaman, pengetahuan akademik, dan realitas sosial melalui media digital. Ketika DS dipadukan dengan PjBL, mahasiswa tidak hanya mempelajari cerita rakyat sebagai teks sastra, tetapi juga melakukan observasi lapangan, wawancara dengan masyarakat, dokumentasi situs budaya, interpretasi nilai lokal, hingga penyusunan video presentasi berbasis proyek. Dalam skema tersebut, PjBL menyediakan struktur pembelajaran yang sistematis, sedangkan DS menjadi medium kreatif yang memungkinkan mahasiswa mentransformasikan hasil observasi menjadi narasi digital yang hidup dan komunikatif. Integrasi tersebut membuat pembelajaran sastra menjadi lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Digital Storytelling* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing atau *English as a Foreign Language* (EFL). Barua (2023) menemukan bahwa penggunaan DS mampu meningkatkan *learner engagement* dan hasil pembelajaran bahasa karena mahasiswa terlibat aktif dalam proses produksi cerita digital. Penelitian Li (2024) menunjukkan bahwa DS memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan *fluency*, *confidence*, dan *oral performance* mahasiswa EFL. Selain itu, Miao dan Lingling (2024) menjelaskan bahwa DS mampu menciptakan pembelajaran bahasa yang lebih komunikatif dan partisipatif karena mahasiswa terlibat dalam proses refleksi dan penyampaian pengalaman personal melalui media digital. Sirisrimangkorn (2021) juga menemukan bahwa proyek presentasi digital mampu meningkatkan *speaking performance*, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran bahasa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pembelajaran bahasa asing dan belum banyak mengaitkan DS dengan pembelajaran sastra lokal dan pelestarian budaya. Kajian mengenai penggunaan *Digital Storytelling* untuk preservasi cerita rakyat lokal pada mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Padahal, pendidikan bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada kompetensi komunikasi, tetapi juga memiliki tanggung jawab kultural dalam menjaga keberlanjutan warisan sastra lokal. Selain itu, penelitian yang menjadikan video presentasi mahasiswa sebagai bentuk *authentic assessment* sekaligus media preservasi budaya juga masih jarang dilakukan. Kondisi tersebut menjadi *research gap* utama dalam penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menempatkan mahasiswa bukan sekadar sebagai penyimak cerita rakyat, tetapi sebagai *digital storytellers* yang secara aktif merekonstruksi, merepresentasikan, dan menyebarluaskan nilai budaya lokal melalui media

digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan proyek observasi budaya yang menggeser posisi mahasiswa dari konsumen pengetahuan menjadi produsen narasi budaya. Melalui observasi lapangan, wawancara dengan narasumber, dokumentasi situs budaya, interpretasi folklore, dan penyusunan video presentasi digital, mahasiswa menjalani proses transformasi pedagogis yang menghubungkan keterampilan berbicara dengan literasi budaya dan literasi digital secara bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran sastra tidak lagi berhenti pada aktivitas membaca dan menganalisis teks, tetapi berkembang menjadi praktik budaya yang hidup melalui performa komunikasi digital. Pendekatan tersebut memberikan kontribusi baru dalam literatur pedagogi digital karena menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi, tetapi juga sebagai medium preservasi budaya yang memungkinkan mahasiswa menjadi agen pelestari kearifan lokal dalam ruang akademik dan sosial. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat pandangan Curdt-Christiansen dan Weninger (2015) bahwa bahasa dan teks tidak dapat dipisahkan dari konteks ideologi, budaya, dan identitas sosial masyarakat. Demuro dan Gurney (2018) juga menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa perlu dipahami sebagai praktik budaya yang menghubungkan bahasa dengan pengalaman sosial dan identitas penuturnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi *Digital Storytelling* melalui *Project Based Learning* dalam penguatan keterampilan berbicara dan pelestarian cerita rakyat pada mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman makna, pengalaman belajar, performa komunikasi, serta proses interpretasi budaya yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Lexy J. Moleong (2017), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara holistik melalui deskripsi mendalam terhadap perilaku, bahasa, tindakan, dan pengalaman subjek penelitian dalam konteks alamiah.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan utama, yaitu *content analysis* (analisis isi) dan studi dokumentasi video. Analisis isi digunakan untuk mengidentifikasi bentuk performa berbicara, struktur narasi digital, representasi budaya, serta makna yang muncul dalam video presentasi mahasiswa. Sementara itu, studi dokumentasi video dilakukan untuk menelaah proses komunikasi verbal dan nonverbal mahasiswa dalam praktik *Digital Storytelling*. Penggunaan video sebagai sumber data memungkinkan peneliti melakukan pengamatan berulang terhadap aspek retorika, ekspresi, intonasi, penggunaan bahasa, serta cara mahasiswa merepresentasikan cerita rakyat melalui media digital.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari video presentasi mahasiswa, transkrip hasil observasi lapangan, dan hasil wawancara mahasiswa selama pelaksanaan proyek cerita rakyat. Video presentasi digunakan sebagai data utama karena memuat performa lisan mahasiswa, struktur narasi digital, dokumentasi budaya lokal, serta hasil interpretasi mahasiswa terhadap folklore yang dikaji. Selain itu, transkrip observasi dan wawancara digunakan untuk memperkuat interpretasi mengenai pengalaman belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun data

sekunder diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, buku sastra lama, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan *Project Based Learning*, *Digital Storytelling*, keterampilan berbicara, dan pelestarian cerita rakyat.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia yang menempuh mata kuliah Sastra Lama pada semester berjalan. Mahasiswa dipilih secara purposif karena terlibat langsung dalam implementasi proyek *Digital Storytelling* berbasis observasi cerita rakyat. Dalam proyek tersebut, mahasiswa melakukan observasi lapangan ke situs budaya, melakukan wawancara dengan narasumber lokal, mendokumentasikan data budaya, serta menyusun video presentasi digital sebagai produk akhir pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta pembelajaran, tetapi juga sebagai peneliti lapangan dan pendongeng digital (*digital storytellers*) yang merekonstruksi kembali cerita rakyat melalui media digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi video, transkripsi video, wawancara lapangan, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung, terutama terkait keterlibatan mahasiswa dalam diskusi, observasi budaya, dan praktik presentasi digital. Dokumentasi video digunakan untuk merekam performa berbicara mahasiswa dalam produk *Digital Storytelling*. Selanjutnya, video ditranskripsikan untuk mempermudah proses analisis isi terhadap struktur narasi, penggunaan bahasa, serta representasi nilai budaya yang muncul dalam presentasi mahasiswa. Wawancara lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar mahasiswa, persepsi terhadap cerita rakyat, dan kendala yang dihadapi selama proses penyusunan proyek. Selain itu, catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan situasi pembelajaran, interaksi mahasiswa, serta fenomena komunikasi yang muncul selama penelitian berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña (2019). Model ini meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan seleksi, klasifikasi, dan penyederhanaan data berdasarkan fokus penelitian, terutama terkait performa berbicara, narasi digital, dan representasi budaya dalam video mahasiswa. Tahap berikutnya adalah penyajian data, yaitu menyusun hasil temuan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel analisis, dan kutipan data transkrip untuk mempermudah interpretasi penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan hubungan antara *Digital Storytelling*, *Project Based Learning*, penguatan keterampilan berbicara, dan pelestarian cerita rakyat berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis.

Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi video, wawancara, dan catatan lapangan. Sementara itu, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari mahasiswa, hasil observasi lapangan, dan dokumen pendukung lainnya sehingga interpretasi penelitian menjadi lebih objektif dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Digital Storytelling* melalui *Project Based Learning* tidak hanya berpengaruh terhadap penguatan keterampilan berbicara mahasiswa, tetapi juga mendorong berkembangnya pemahaman budaya dan kesadaran pelestarian cerita rakyat lokal. Berdasarkan analisis video presentasi mahasiswa, transkrip observasi lapangan, dan wawancara narasumber, ditemukan tiga temuan utama yang berkaitan dengan nilai kearifan lokal, peningkatan pemahaman budaya mahasiswa, serta fungsi video presentasi sebagai bentuk *authentic assessment* dalam pembelajaran sastra berbasis proyek.

Dominasi Nilai Kearifan Lokal dalam Video Digital Storytelling Mahasiswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa video presentasi mahasiswa memuat berbagai nilai kearifan lokal yang masih hidup dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut muncul melalui narasi sejarah, wawancara masyarakat, dokumentasi situs budaya, dan interpretasi mahasiswa terhadap cerita rakyat yang dikaji. Nilai religiusitas dan spiritualitas tampak dominan pada observasi makam Sunan Pandanaran dan Petirtaan Cabean Kunti. Pada video observasi makam Sunan Pandanaran, mahasiswa menjelaskan bahwa kegiatan ziarah bukan sekadar tradisi budaya, tetapi juga bentuk penghormatan terhadap perjuangan tokoh penyebar agama Islam.

> "Ziarah bagi umat Islam memiliki makna yang mendalam, yakni sebagai bentuk penghormatan kepada para ulama dan tokoh penyebar Islam." *(KD/CR/01)*

Selain itu, nilai spiritualitas juga ditemukan dalam narasi Petirtaan Cabean Kunti yang menggambarkan perjalanan spiritual manusia melalui tujuh sendang kehidupan.

> "Sendang pertapan menceritakan perjalanan spiritual seseorang melalui tirakat dan puasa." *(KD/CR/02)*

Nilai penghormatan terhadap leluhur tampak pada tradisi nyadran di makam Sunan Pandanaran.

> "Masyarakat datang bersama keluarga untuk membersihkan area makam, menabur bunga, dan berdoa bersama sebagai bentuk penghormatan kepada leluhur." *(KD/CR/03)*

Selain itu, nilai toleransi budaya terlihat pada narasi mengenai Candi Plaosan yang merepresentasikan perpaduan budaya Hindu dan Buddha.

> "Candi Plaosan dibangun sebagai bentuk penghormatan Rakai Pikatan kepada Pramudawardhani yang memperlihatkan perpaduan unsur Hindu dan Buddha." *(KD/CR/04)*

Nilai gotong royong dan kebersamaan muncul pada tradisi haul dan kegiatan sosial masyarakat di kawasan makam Sunan Pandanaran.

> "Kegiatan tersebut menjadi wadah silaturahmi sekaligus mempererat rasa kebersamaan antar warga."
> *(KD/CR/05)*

Sementara itu, nilai pendidikan moral ditemukan dalam narasi Petirtaan Cabean Kunti yang menekankan pentingnya kesucian diri dan pengendalian perilaku manusia.

> "Sendang kesucian menggambarkan pentingnya kesucian lahir batin dengan menjauhkan iri, dengki, sombong, dan berpikiran buruk."

(KD/CR/06)

Tabel 1. Nilai Kearifan Lokal dalam Video Digital Storytelling

Kode Data	Nilai Kearifan Lokal	Kutipan Data
KD/CR/01	Religiusitas	Penghormatan kepada ulama melalui ziarah
KD/CR/02	Spiritualitas	Tirakat dan perjalanan spiritual
KD/CR/03	Penghormatan leluhur	Tradisi nyadran dan doa bersama
KD/CR/04	Toleransi budaya	Perpaduan Hindu dan Buddha
KD/CR/05	Gotong royong	Silaturahmi dan kebersamaan warga
KD/CR/06	Pendidikan moral	Kesucian diri dan pengendalian perilaku
KD/CR/07	Pelestarian sejarah	Pemugaran dan pelestarian candi
KD/CR/08	Kesopanan budaya	Aturan berpakaian di kawasan sakral

Peningkatan Pemahaman Budaya Mahasiswa melalui Observasi Cerita Rakyat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman budaya setelah melakukan observasi lapangan dan penyusunan video *Digital Storytelling*. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan mahasiswa menjelaskan sejarah lokal, melakukan wawancara aktif dengan masyarakat, menginterpretasikan nilai simbolik, dan membangun refleksi kritis terhadap budaya lokal. Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah situs budaya secara lebih rinci dan kontekstual. Pada observasi Candi Cetho, mahasiswa menjelaskan bahwa candi tersebut merupakan peninggalan akhir Kerajaan Majapahit yang mencerminkan masa transisi budaya Hindu menuju Islam.

> "Candi Cetho menjadi bukti perkembangan keagamaan dan kebudayaan pada masa peralihan tersebut."
> *(KD/PB/01)*

Mahasiswa juga menunjukkan kemampuan melakukan wawancara aktif dengan masyarakat dan narasumber lokal. Dalam wawancara di Candi Cetho, mahasiswa menggali informasi mengenai tradisi masyarakat dan nilai sakral kawasan candi.

> "Kalau warga sekitar sini masih memakai candi ini untuk tempat ibadah atau sembahyang." *(KD/PB/02)*

Selain itu, mahasiswa mulai mampu menginterpretasikan nilai simbolik budaya. Pada observasi Candi Plaosan, mahasiswa memahami bahwa perpaduan arsitektur Hindu dan Buddha mencerminkan filosofi toleransi dan harmoni budaya.

> "Makna simboliknya jadi tempat ibadah antara Hindu dan Buddha." *(KD/PB/03)*

Refleksi kritis mahasiswa terhadap budaya lokal juga mulai berkembang. Mahasiswa tidak hanya mendeskripsikan situs budaya, tetapi juga menyadari pentingnya pelestarian sejarah untuk generasi muda.

> "Sekarang masyarakat tidak hanya sekadar berwisata, tetapi juga memahami dan menjaganya." *(KD/PB/04)*

Tabel 2. Peningkatan Pemahaman Budaya Mahasiswa

Kode Data	Indikator Pemahaman Budaya	Temuan
KD/PB/01	Menjelaskan sejarah lokal	Mahasiswa memahami sejarah budaya
KD/PB/02	Wawancara aktif	Mahasiswa menggali informasi budaya
KD/PB/03	Interpretasi simbolik	Mahasiswa memahami filosofi budaya
KD/PB/04	Refleksi kritis	Mahasiswa menyadari pentingnya pelestarian budaya
KD/PB/05	Observasi lapangan	Mahasiswa terlibat langsung dengan situs budaya

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* melalui *Digital Storytelling* mampu mengubah pembelajaran sastra dari pola *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Mahasiswa tidak lagi sekadar membaca dan menghafal cerita rakyat sebagai teks akademik, tetapi mengalami langsung konteks sosial budaya melalui observasi lapangan, wawancara masyarakat, dokumentasi situs budaya, dan penyusunan video presentasi digital. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Temuan ini sejalan dengan pemikiran John Dewey mengenai *learning by doing* yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika dibangun melalui pengalaman langsung dan refleksi sosial. Dalam penelitian ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari folklore secara teoritis, tetapi juga mengalami proses interpretasi budaya melalui keterlibatan langsung dengan masyarakat dan situs budaya lokal.

Selain itu, penggunaan *Digital Storytelling* berbasis proyek membuat pembelajaran sastra menjadi lebih bermakna karena mahasiswa menjalani proses eksplorasi, observasi, refleksi, dan interpretasi budaya secara simultan. Melalui video presentasi, mahasiswa tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merepresentasikan nilai religiusitas, penghormatan terhadap leluhur, toleransi budaya, dan pelestarian sejarah dalam bentuk narasi digital yang komunikatif. Temuan ini memperkuat pandangan Kokotsaki, Menzies, dan Wiggins (2016) yang menjelaskan bahwa *Project Based Learning* mampu mengembangkan komunikasi, kolaborasi, dan refleksi mahasiswa melalui aktivitas belajar autentik. Dalam konteks penelitian ini, video *Digital Storytelling* menjadi ruang konstruksi makna ketika mahasiswa menghubungkan pengalaman lapangan dengan interpretasi budaya dan kemampuan berbicara akademik mereka.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa video presentasi mahasiswa berfungsi sebagai bentuk *authentic assessment* dalam pembelajaran sastra. Video tidak hanya menampilkan hasil akhir pembelajaran, tetapi juga merepresentasikan proses berpikir kritis, kemampuan observasi, keterampilan berbicara, literasi digital, dan kesadaran budaya mahasiswa. Produk digital yang dihasilkan mahasiswa memperlihatkan kemampuan mereka dalam membangun narasi, mengorganisasi informasi budaya, serta menyampaikan pesan secara persuasif melalui media audio visual. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sirisrimangkorn (2021) yang menunjukkan bahwa *Digital Storytelling* efektif dalam meningkatkan *speaking performance* dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran sastra berbasis budaya lokal memiliki kontribusi penting dalam pendidikan karakter karena mahasiswa tidak hanya belajar keterampilan komunikasi, tetapi juga mengembangkan kesadaran terhadap pelestarian warisan budaya lokal di tengah transformasi digital pendidikan tinggi.

KESIMPULAN

Implementasi *Digital Storytelling* melalui *Project Based Learning* terbukti mampu memperkuat keterampilan berbicara mahasiswa sekaligus mendukung pelestarian cerita rakyat pada mahasiswa Tadris

Bahasa Indonesia. Pembelajaran berbasis proyek menjadikan mahasiswa tidak lagi sekadar membaca dan menghafal folklore sebagai teks sastra, tetapi terlibat langsung dalam proses observasi lapangan, wawancara masyarakat, dokumentasi budaya, serta penyusunan video presentasi digital yang komunikatif dan reflektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sastra dapat berkembang menjadi pengalaman belajar yang lebih autentik, partisipatif, dan kontekstual melalui integrasi teknologi digital dan budaya lokal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa video *Digital Storytelling* mahasiswa memuat berbagai nilai kearifan lokal seperti religiusitas, spiritualitas, penghormatan terhadap leluhur, toleransi budaya, gotong royong, pendidikan moral, kesucian diri, dan pelestarian sejarah. Melalui proses observasi dan interpretasi budaya, mahasiswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap sejarah lokal, simbol budaya, dan nilai sosial masyarakat. Selain itu, video presentasi berfungsi sebagai bentuk *authentic assessment* karena mampu merepresentasikan performa berbicara, kemampuan berpikir kritis, literasi digital, dan kesadaran budaya mahasiswa secara bersamaan.

Dengan demikian, integrasi *Digital Storytelling* dan *Project Based Learning* tidak hanya efektif dalam meningkatkan performa komunikasi akademik mahasiswa, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan literasi budaya dan preservasi cerita rakyat di era digital. Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran sastra berbasis proyek digital dapat menjadi alternatif pedagogis yang relevan untuk menciptakan pembelajaran abad ke-21 yang lebih bermakna, transformatif, dan berorientasi pada pelestarian budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Almulla, M. A. (2020). The effectiveness of the project-based learning (PBL) approach as a way to engage students in learning. *SAGE Open, 10*(3), 1–15. https://doi.org/10.1177/2158244020938702

Barua, S. (2023). Digital storytelling: Impact on learner engagement and language learning outcomes. *International Journal of Academic and Applied Research*, *7*(6), 25-39.

Chu, S. K. W., Reynolds, R. B., Tavares, N. J., Notari, M., & Lee, C. W. Y. (2017). *21st century skills development through inquiry-based learning: From theory to practice*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-2481-8

Curdt-Christiansen, X. L., & Weninger, C. (2015). Introduction: Ideology and the politics of language textbooks. In X. L. Curdt-Christiansen & C. Weninger (Eds.), *Language, ideology and education: The politics of textbooks in language education* (pp. 1–23). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315814259

Demuro, E., & Gurney, L. (2018). Mapping language, culture, ideology: Rethinking language in foreign language instruction. *Language and Intercultural Communication, 18*(3), 287–299. https://doi.org/10.1080/14708477.2018.1444621

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Du, X., & Han, J. (2016). A literature review on the definition and process of project-based learning and other relative studies. *Creative Education, 7*(7), 1079–1083. https://doi.org/10.4236/ce.2016.77112

Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools, 19*(3), 267–277. https://doi.org/10.1177/1365480216659733

Li, R. (2024). The impact of using Digital Storytelling on Chinese EFL learners' speaking ability. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences, 38*, 221–231. https://doi.org/10.54097/0nccg768

Miao, X. X., & Lingling. (2024). Digital storytelling in EFL education: Learning outcomes and methodologies. *International Journal of English Language Studies, 6*(4), 6–11. https://doi.org/10.32996/ijels.2024.6.4.2

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyawati, I. M. (2025). Surakarta Gastronomy in Student Presentations to Increase Self-Confidence and Reduce Speaking Anxiety. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, *6*(02), 235–244. https://doi.org/10.22515/tabasa.v6i02.13366

Mulyawati, Ika M., Endang Fauzia, Markhamah, Atiqa Sabardila. (2026). PjBL Based on Event Simulation to Overcome Speech Errors in Speaking Skills. *Proceeding International Conference* (ICONIE 2026). http://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/iconie

Sirisrimangkorn, L. (2021). Improving EFL undergraduate learners' speaking skills through project-based learning using presentation. *Advances in Language and Literary Studies, 12*(3), 65–72. https://doi.org/10.7575/aiac.alls.v.12n.3.p.65

Subekti, A. S., & Damaryanan, R. (2023). Impacts of using Instagram to practice speaking in English: Perspectives of Indonesian non-English major learners. *International Journal of Current Approaches in Language, Education and Social Sciences (CALESS), 5*(2), 38–54. https://doi.org/10.35452/caless.1351459

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation. https://tecfa.unige.ch/proj/eteach-net/Thomas_researchreview_PBL.pdf