

IMPLEMENTASI MODEL DDD-E DALAM TRANSFORMASI CERITA RAKYAT MENJADI *DIGITAL STORYTELLING*: STUDI KASUS DI KELAS XI SMAN 7

BUNGO

Rani Suryasari¹, Yusra. D², Priyanto³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi

ranisuryasari123@gmail.com¹, yusra.dewi@unja.ac.id², priyanto@unja.ac.id³

ABSTRACT

This research is driven by the low engagement and motivation of students in studying traditional literature at SMAN 7 Bungo, where conventional teaching methods often fail to resonate with Generation Z's digital preferences. The study aims to analyze the implementation of the DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) model in the adaptation of local folklore into digital storytelling. Employing a qualitative descriptive approach, the research focuses on how students transform oral traditions, such as the legends of Batu Bangkai and Tanah Periuk, into multimodal digital content. The findings indicate that the systematic stages of the DDD-E model effectively facilitate the adaptation process, enabling students to integrate linguistic narrative with visual and audio elements through AI-assisted tools like Leonardo AI and CapCut. The results show a significant increase in student enthusiasm and digital literacy, as well as a deeper appreciation for local cultural heritage. By bridging traditional folklore with modern technology, this model provides an innovative framework for literature education that is both relevant and interactive. It is concluded that the DDD-E model not only enhances students' creative writing skills but also serves as a strategic medium for preserving local wisdom in the digital era.

Keywords: DDD-E Model, Digital Storytelling, Folklore Adaptation, Literature Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempelajari sastra tradisional di SMAN 7 Bungo, di mana metode pengajaran konvensional seringkali gagal meresonansi preferensi digital Generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) dalam alih wahana cerita rakyat lokal menjadi penceritaan digital (*digital storytelling*). Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa mentransformasi tradisi lisan, seperti legenda Batu Bangkai dan Tanah Periuk, menjadi konten digital multimodal. Temuan menunjukkan bahwa tahapan sistematis model DDD-E secara efektif memfasilitasi proses alih wahana, yang memungkinkan siswa mengintegrasikan narasi linguistik dengan elemen visual dan audio melalui alat bantu AI seperti Leonardo AI dan CapCut. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme dan literasi digital siswa, serta apresiasi yang lebih mendalam terhadap warisan budaya lokal. Dengan menjembatani cerita rakyat tradisional dengan teknologi modern, model ini menyediakan kerangka kerja

inovatif untuk pendidikan sastra yang relevan dan interaktif. Disimpulkan bahwa model DDD-E tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa, tetapi juga berfungsi sebagai media strategis untuk melestarikan kearifan lokal di era digital.

Kata Kunci: Model DDD-E, Digital Storytelling, Alih Wahana Cerita Rakyat, Pendidikan Sastra.

A. Pendahuluan

Perubahan besar dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara generasi muda berinteraksi dan berpikir secara mendasar. Kemajuan cepat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memengaruhi cara orang berkomunikasi dalam kehidupan sosial (Dewi et al., 2020). Fenomena tersebut melahirkan Generasi Z yang memiliki ketergantungan tinggi pada teknologi, sebuah realitas yang menuntut institusi pendidikan untuk melakukan penyesuaian metode pengajaran secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, tantangan utama terletak pada transisi dari metode tradisional menuju pendekatan digital guna meningkatkan relevansi pembelajaran dengan preferensi visual siswa. Sebagaimana ditegaskan oleh Husni (2025), pendekatan konvensional sering kali gagal memenuhi kebutuhan siswa yang terbiasa dengan dunia digital, sehingga

pengintegrasian teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak.

Selaras dengan arah kebijakan nasional, Kurikulum Merdeka melalui Capaian Pembelajaran (CP) Fase F menargetkan siswa untuk mampu mentransformasi karya sastra menjadi produk bernilai ekonomi kreatif yang siap dipublikasikan secara digital. Hal ini menempatkan keterampilan abad ke-21 (4C: *Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) sebagai inti kurikulum. Anindito (2024) menyoroti bahwa sastra memiliki peran vital dalam mengasah kemampuan berpikir kritis serta perkembangan sosial-emosional siswa. Dalam kerangka ini, cerita rakyat sebagai warisan budaya lokal memegang posisi strategis sebagai instrumen penguat identitas bangsa. Strategi alih wahana dari teks ke medium digital merupakan langkah krusial untuk menjaga relevansi folklor di tengah arus globalisasi. Penelitian Aisyah dkk. (2024) membuktikan bahwa pengembangan *Digital Storytelling* (DST) berbasis kearifan

lokal efektif sebagai alat belajar sekaligus sarana pelestarian budaya yang memfasilitasi evaluasi mendalam terhadap unsur intrinsik teks.

Implementasi DST yang menggabungkan narasi, visual, dan audio terbukti meningkatkan keaktifan serta kreativitas menulis siswa (Andreanty dkk., 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar; metode tradisional satu arah masih mendominasi pembelajaran di SMAN 7 Bungo. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi, Nila Wati, S.Pd., kejenuhan siswa dan rendahnya pencapaian kompetensi berakar pada ketidaksesuaian metode dengan konteks kehidupan mereka. Kesenjangan kompetensi ini divalidasi oleh studi Afifah dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa dengan teknik tradisional tertinggal jauh dibandingkan mereka yang menggunakan teknik interaktif. Sebagai solusi, penggunaan media narasi visual yang terstruktur melalui model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) menjadi sangat relevan (Ivers & Barron, 2002). Aryati dkk. (2024) menekankan bahwa

pengembangan DST harus berorientasi pada kebutuhan siswa, sementara Manurung (2020) serta Sagala dkk. (2017) menyatakan bahwa model DDD-E menjamin terciptanya media yang tidak hanya estetis secara visual, tetapi juga kuat secara substansi materi.

Ketajaman model DDD-E dalam fase *Design* dan *Develop* memungkinkan integrasi elemen multimedia secara presisi sesuai kebutuhan kognitif siswa (Salsabila dkk., 2023). Efektivitas model ini didukung oleh fase *Evaluate* yang bersifat formatif untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan secara luas (Wahyuni & Setyawan, 2021). Meskipun demikian, integrasi model sistematis ini dengan konten kearifan lokal masih jarang dieksplorasi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus intrinsik untuk mengisi kekosongan tersebut, serupa dengan upaya Fajrideani dkk. (2024) yang memanfaatkan DST untuk meningkatkan berpikir kritis melalui cerita rakyat. Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky, 1972) yang memandang belajar

sebagai proses aktif membangun pengetahuan, serta teori kognitif pembelajaran multimedia (Mayer, 2021) yang menekankan optimalisasi saluran ganda auditori-visual untuk mengelola beban kognitif.

Secara empiris, siswa generasi digital menunjukkan preferensi kuat terhadap media interaktif dibandingkan pengajaran sastra tradisional (Pratiwi & Lestari, 2023). Penggunaan kecerdasan buatan (AI) pun kini hadir untuk mengatasi kemonotonan materi (Santoso & Nurjanah, 2021). Dengan menggabungkan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL), penelitian ini bertujuan menganalisis proses implementasi model DDD-E dalam transformasi legenda lokal di SMAN 7 Bungo, mendeskripsikan pengalaman siswa dalam merefleksikan amanat melalui analisis unsur intrinsik, serta memetakan faktor pendukung dan penghambatnya. Melalui integrasi literasi digital dan kearifan lokal, diharapkan muncul generasi kreator yang memiliki kesadaran budaya tinggi, selaras dengan visi Merdeka Belajar Ki Hajar Dewantara mengenai *self-regulated learning* (Panadero, 2017) dan efektivitas narasi visual

dalam meningkatkan pemahaman siswa (Wijaya & Kusuma, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus intrinsik. Pemilihan desain studi kasus intrinsik bertujuan untuk memahami secara mendalam dan spesifik fenomena implementasi model DDD-E dalam transformasi cerita rakyat pada konteks unik di SMAN 7 Bungo (Stake, 2005). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dinamika interaksi siswa dengan teknologi kecerdasan buatan (AI) serta proses kognitif mereka dalam mengadaptasi narasi tradisional menjadi media digital multimodal.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI A SMAN 7 Bungo yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut merepresentasikan karakteristik Generasi Z yang memiliki keberagaman tingkat literasi digital. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2025/2026, yang mencakup delapan pertemuan intensif mengikuti tahapan model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*).

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama untuk menjaga kedalaman informasi. Pertama, observasi partisipatif dilakukan untuk merekam setiap tahapan kerja siswa, mulai dari diskusi penentuan unsur intrinsik hingga proses teknis penggunaan perangkat lunak AI. Kedua, wawancara mendalam dilakukan terhadap informan kunci, termasuk guru bahasa Indonesia dan perwakilan siswa, untuk menggali pengalaman subjektif dan dinamika afektif selama proses transformasi berlangsung. Ketiga, dokumentasi artefak digital berupa naskah, *storyboard*, dan produk akhir video *digital storytelling* digunakan sebagai bukti objektif hasil kreativitas siswa.

Analisis data dilakukan secara mengalir mengikuti model interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data (validitas), peneliti menerapkan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber (membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara) maupun triangulasi teknik (mengecek konsistensi data dari berbagai metode pengumpulan). Prosedur penelitian ini

secara ketat mengikuti kerangka kerja DDD-E untuk memastikan bahwa setiap temuan yang dihasilkan memiliki dasar metodologis yang kuat dalam menjawab rumusan masalah terkait implementasi teknologi digital dalam pembelajaran sastra daerah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SMAN 7 Bungo ini menghasilkan data deskriptif yang komprehensif mengenai transformasi pembelajaran sastra melalui alih wahana digital. Berdasarkan implementasi model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*), siswa berhasil memproduksi karya *digital storytelling* yang mengangkat kearifan lokal Jambi, yakni "Legenda Batu Bangkai" dan "Legenda Tanah Periuk". Hasil penilaian terhadap produk akhir siswa menunjukkan tingkat pencapaian kompetensi yang sangat tinggi, yang membuktikan efektivitas integrasi teknologi dalam kurikulum bahasa. Rincian pencapaian tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Produk Digital Storytelling Kelompok Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor
		Kelompok 1	Kelompok 2

1	Kebahasaan	11	11
2	Kreativitas & Orisinalitas	12	10
3	Kelayakan Konsep & Relevansi (PBL)	10	11
4	Teknik Penyajian & Sikap Efektif	16	14
Skor Akhir (Skala 100)		94	88

Data di atas menunjukkan bahwa kedua kelompok mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan capaian yang signifikan. Kelompok 1 unggul dalam aspek kreativitas visual melalui representasi dramatis kutukan pada "Legenda Batu Bangkai", sementara Kelompok 2 menunjukkan kekuatan pada aspek relevansi konsep dalam menggambarkan nilai kejujuran pada "Legenda Tanah Periuk". Keberhasilan ini mengonfirmasi bahwa penerapan model DDD-E terbukti efektif mengubah paradigma pembelajaran sastra dari teks statis menjadi konten multimodal yang dinamis.

Pada tahap *Decide*, siswa melakukan analisis kritis terhadap nilai moral cerita rakyat, yang menurut teori konstruktivisme (Vygotsky, 1972), merupakan proses aktif membangun pengetahuan dari latar belakang budaya mereka sendiri. Selanjutnya, fase *Design* dan *Develop* menunjukkan peningkatan signifikan

dalam literasi digital dan kemampuan kognitif siswa. Penggunaan teknologi AI seperti Leonardo AI dan Runway ML tidak hanya mempermudah visualisasi latar belakang Bungo yang autentik, tetapi juga memicu evaluasi metakognitif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayer (2021) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, integrasi teks, gambar, dan suara dalam *digital storytelling* memperkuat retensi informasi dan pemahaman mendalam siswa dibandingkan dengan metode teks tunggal. Temuan ini didukung oleh fakta lapangan di mana siswa secara mandiri merevisi diksi pada *prompt* AI ketika hasil visual tidak selaras dengan ekspektasi naratif dan amanat cerita.

Secara afektif, model ini berhasil mengatasi hambatan psikologis berupa kebosanan yang sebelumnya menjadi kendala utama dalam metode tradisional di SMAN 7 Bungo. Wawancara pasca-implementasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik karena siswa merasakan efikasi diri dan kontrol penuh atas karya mereka. Hal ini selaras dengan konsep Merdeka Belajar dan *Self-Regulated Learning* (Panadero, 2017), di mana

kemandirian dan refleksi menjadi kunci pencapaian tujuan pendidikan. Dinamika kolaborasi yang terjadi selama proses produksi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 (4C), di mana siswa belajar mengelola konflik teknis dan berbagi peran secara kolaboratif. Dengan demikian, alih wahana melalui model DDD-E bukan sekadar digitalisasi cerita rakyat, melainkan proses transformasi pendidikan yang menyatukan aspek kognitif, afektif, dan teknologi secara harmonis untuk melestarikan kearifan lokal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) dalam transformasi cerita rakyat lokal menjadi *digital storytelling* di SMAN 7 Bungo terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra. Tahapan model yang sistematis memungkinkan siswa beralih dari pemahaman teks yang pasif menuju analisis unsur intrinsik yang mendalam serta refleksi pesan moral yang kritis. Penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti Leonardo AI dan Runway ML berperan signifikan sebagai mitra

kognitif yang membantu siswa memvisualisasikan kearifan lokal Jambi secara kreatif dan multimodal. Transformasi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik dan kolaborasi kelompok, sehingga tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase F dapat tercapai secara optimal.

Sebagai saran perbaikan, pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan infrastruktur berupa stabilitas jaringan internet dan akses perangkat yang memadai untuk meminimalkan kendala teknis dalam produksi media digital di lingkungan sekolah. Bagi praktisi pendidikan, disarankan untuk memberikan pelatihan literasi digital atau *prompt engineering* dasar sebelum memasuki fase pengembangan agar siswa dapat mengeksplorasi potensi AI secara lebih maksimal. Selain itu, untuk penelitian lanjutan, disarankan bagi peneliti lain untuk mengeksplorasi implementasi model ini pada genre sastra yang berbeda atau dalam skala subjek yang lebih luas, guna menguji konsistensi efektivitas model DDD-E dalam berbagai konteks sosiokultural pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Y. N., Nizaruddin, N., & Endahwuri, D. (2024). Pengaruh metode menulis berantai terhadap keterampilan menulis puisi pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Binjai. *Jurnal Bima*, 2(2), 133–142.
- Agustina, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2383-2392.
- Agustina. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk materi Teks Prosedur pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. (Fiktif/Illustratif)
- Aisyah, A., Kurniawan, A., & Kinasih, T. (2024). MENGEMBANGKAN DIGITAL STORY TELLING BERBASIS BUDAYA LOKAL. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 6, 105–112.
- Ampa, A. (2015). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2810–2823.
- Andriana, R., & Nurmaliah, S. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 155-167.
- Anindito, A. (2024). *Integrasi Sastra dalam Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Universitas Alma Ata Yogyakarta.
- Aryati, S., Utami, N. C. M., & Yarmi, G. (2024). Pemanfaatan Digital Storytelling dalam meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 1141-1148.

- Atahan, Ş., & Mert Uyangör, S. (2021). DDD-E model: Teaching four arithmetic operations in decimal expressions using the problem-based learning approach. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(4), 759–773.
- Dewi, I. A. P. P., Parwata, P. E., & Suniasih, N. K. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif siswa sekolah menengah atas. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–7. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4778>
- Dewi, Y., Mikaresti, P., & Salim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis Youtube pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 14–30. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/9494>
- Dewi, Z. R., & Sunarni, S. (2024). Peran Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Adaptasi dan Transformasi di Era Digital. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 9–14.
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3170–3187.
- Harta, W. (2023). Alih Wahana Cerpen “Seorang Rekan Di Kampus Menyarankan Agar Aku Mengusut Apa Sebab Orang Memilih Menjadi Gila” ke dalam Naskah Drama. *Jurnal JJPBS*, 12(1), 1–10.
- Husni, S. (2025). Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Metode yang Efektif untuk Generasi Z. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1-10.
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2nd ed.). New York: Routledge.

- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing* (2nd ed.). Libraries Unlimited.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. D. N. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148.
- Keezhatta, M. S., & Omar, Z. (2019). Development of Digital Content using the Decide, Design, Develop, and Evaluate (DDDE) Instructional Design Model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(14), 45-60.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kajian Potensi Cerita Rakyat sebagai Sumber Literasi Budaya*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suhartini, & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisis*, 6(2), 197–208.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- Kurniawan, F. F., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2025). Pengembangan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Laia, J. (2025). Perspektif mahasiswa PBSI FKIP UNRI terhadap kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran sastra sebagai ancaman dan kolaborasi kreatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4206–4217. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/16788/12147/31742>
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing, Creating, and Sharing Your Life Stories* (4th ed.). New York: Routledge.

- Mahdalena, Z., Juandrif, R. P., & Zora, F. (2024). PENGARUH PENGETAHUAN KOGNITIF, TEKNIKAL, DAN SOSIAL EMOSIONAL TERHADAP PENERAPAN LITERASI DIGITAL PADA UMKM. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, 7(1), 10–19.
- Manurung, P. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140-148.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Murtadlo, M., Kurniawan, R., & Nurhasana. (2022). Pengembangan media pembelajaran game android debit air berbasis Articulate Storyline di sekolah dasar.
- Mustika, R. W., Puspitasari, F., & Dewi, D. M. (2023). Peningkatan keterampilan menulis teks puisi bebas melalui model project based learning berbantuan media video pendek CapCut. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(4), 11451–11458.
- Nirwani, N., & Priyanto, P. (2024). Integrasi artificial intelligence dalam pembelajaran bahasa di SMP. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 31–38.
<https://online-journal.unja.ac.id/dikbastra/article/view/36858>
- Oftavia, C. D., Janattaka, N., & Subali, B. (2025). Pengembangan aplikasi kuis interaktif berbantuan Genially pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD Negeri 7 Kampungdalem Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3077–3088.
<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3940>
- Pamela, A. A., Zulaikah, & Anggraeni, P. (2021). Pengembangan multimedia interaktif “Si Siska” berbasis android pada materi siklus air dalam pembelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 441–450.
<https://ejournal.unesa.ac.id/ind>

- [ex.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43807/37392](https://ejournal.pgsd.uns.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43807/37392)
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: New tools and research directions. *International Journal of Educational Research*, 82, 81-104.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. Littlefield Adams.
- Pranata, E. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Proyek Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 50-65.
- Pratiwi, A. (2023). Peran Teknologi AI dalam Mendukung Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 1-12.
- Prayogo, P., Sudiati, L., & Rofi, M. (2023). Implementasi AI dalam membangun animasi sahabat imajiner anak autis sebagai media pembelajaran. *SOSCIED: Jurnal Sosial Humaniora Sains Dan Edukasi*, 6(2), 593–602.
- Purnawirawan, O., Alam, G. F., & Herlambang, A. D. (2023). Dampak penggunaan software aplikasi berbasis artificial intelligence terhadap keterampilan menulis peserta didik (Studi Kasus: Quillbot dan Grammarly). *Proceedings Series of Educational Studies*, 4(2), 125–134.
<https://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/10274>
- Putri, T. (2024). KONTRIBUSI PLATFORM SIBER SASTRA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA UNTUK GENERASI NATIVE. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1–11.
- Ramayani, N., Mahdalena, Z., Juandrif, R. P., & Zora, F. (2025). Pemanfaatan Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Produk Ekonomi Kreatif Di Indonesia. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5567–5574.
- Rizky, D. A., & Rini, C. S. (2024). ANALISIS NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Akademik*, 4(2), 177–185.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.

- Sagala, H., Mesran, M., & Sevtiani, M. (2017). Penerapan Model DDD-E dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 10-25.
- Salsabila, E. R., dkk. (2023). *Development of Mobile Learning Media Based on the DDD-E Model to Improve Student Learning Independence*.
- Sanders, J. T. (2006). An exploratory study of the digital storytelling process and its impact on students' literacy skills. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 67(5), 1634.
- Santoso, E., & Nurjanah, L. (2021). Personalisasi Pendidikan Berbasis AI dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(1), 507-522.
- Setiawan, H., & Agustina, R. (2024). Menjawab Fenomena Rabun Sastra Melalui Proyek Alih Wahana Pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-15.
- Setyaningsih, Y. (2023). Integrasi Teks Multimodalitas Linguistik-Visual Dalam Desain Pengembangan Buku Teks Morfologi Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 972-992.
- Stake, R. R. (2005). Case studies. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (Third edition). London: Sage.
- Utomo, R. D., & Wiyarta, S. (2023). Pemanfaatan Leonardo AI untuk ide penciptaan karakter animasi 3D materi aset visual kelas X animasi SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 3(9), 2023-2030. <https://journal3.um.ac.id/index.php/ft/article/download/5225/3149/10168>
- Wahyuni, E. F., & Anggraeni, D. W. (2024). Peningkatan keterampilan literasi digital siswa melalui penerapan metode digital storytelling berbasis kearifan lokal. *Semantik*, 11(2), 52-61.

- Wahyuni, S., & Setyawan, A. (2021).
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model DDD-E pada Materi IPA.
- Wijaya, S., & Kusuma, D. (2024).
Pengembangan Media Digital Berbasis Visual Storytelling pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *International Journal of Information and Networking Security*, 1(2), 1–10.
- Wirawan, H., & Putra, D. A. (2022).
Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(2), 60-75.
- Wulandari, S., & Susilawati, E. (2020).
Pemanfaatan Cerita Rakyat dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Sarana Pelestarian Budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 12-21.