

ANALISIS PERSPEKTIF PENGENALAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA DI KOTA CIREBON MENGGUNAKAN ENGLISH STORYTELLING

Annisaa Eka Warliati^{1*}, Peri Puarag²

Program Studi D4 Pengelolaan Konvensi dan Acara, Politeknik Pariwisata Prima Internasional, Kota Cirebon, Indonesia¹

Program Studi D3 Perhotelan, Politeknik Pariwisata Prima Internasional, Kota Cirebon, Indonesia²

E-mail: annisaa@poltekiparprima.ac.id*

ABSTRACT

In the city of Cirebon, there are cultural heritage sites that have their own unique characteristics at each location. The introduction of cultural heritage sites in Cirebon City can be done through multilingual approaches, such as using English as the medium for delivering information through visualization or literacy. The purpose of this research is to introduce cultural heritage buildings in the city of Cirebon through English storytelling. The research locations are Goa Sunyaragi, Keraton Kasepuhan, Masjid Agung Sang Cipta Rasa, and the BAT Building (British America Tobacco). This research uses a qualitative method with the distribution of questionnaires to 17 respondents who are students of the Diploma IV Convention and Event Management at Politeknik Pariwisata Prima Internasional. The sampling technique used is purposive sampling with predetermined samples. From the highest percentage result, 58.8% of respondents strongly agreed that using storytelling techniques can provide insights into the history of a cultural heritage site in the city of Cirebon. Additionally, by using storytelling, respondents can improve their skills in storytelling English and feel pleased with the storytelling technique, achieving percentage result of 47.1%. Thus, results of research using storytelling are expected to help introduce cultural heritage sites in the city of Cirebon.

Keywords: Cultural Heritage; Tourism; English Storytelling

ABSTRAK

Di Kota Cirebon terdapat cagar budaya yang memiliki keunikan tersendiri di setiap lokasinya. Pengenalan cagar budaya di Kota Cirebon dapat dilakukan melalui lintas bahasa, misalnya Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam penyampaian informasi secara visual maupun literasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan bangunan cagar budaya di Kota Cirebon melalui English Storytelling. Lokasi penelitian ini berada di Goa Sunyaragi, Keraton Kasepuhan, Masjid Agung Sang Cipta Rasa, dan Gedung BAT (British American Tobacco). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pemberian kuesioner kepada 17 responden yang merupakan mahasiswa Diploma IV Pengelolaan Konvensi dan Acara Politeknik Pariwisata Prima Internasional sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling dengan sampel yang sudah ditentukan. Dari hasil presentase tertinggi,

yaitu 58,8% responden memberikan pernyataan sangat setuju bahwa dengan menggunakan teknik storytelling dapat memberikan wawasan terkait sejarah dari sebuah cagar budaya yang ada di Kota Cirebon. Selain itu, dengan menggunakan storytelling dapat menambah keterampilan responden dalam bercerita menggunakan Bahasa Inggris dan merasa senang dengan teknik storytelling, dengan hasil presentase 47,1%. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengupayakan pengenalan cagar budaya di Kota Cirebon.

Kata Kunci: Cagar Budaya; Pariwisata; *English Storytelling*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan yang sangat beragam, termasuk kekayaan budaya yang sangat kental dengan arsitek bangunan kuno yang kini masih dijaga kelestariannya. Selain itu, kekayaan budaya di Indonesia tidak luput dari sejarah berdirinya sebuah *landmark* yang dapat dijadikan sebagai destinasi wisata. Adanya kemajuan zaman digitalisasi, seseorang lebih mudah untuk bercerita dengan membuat video yang kaya akan visual, gerak dan suara yang dipadukan dengan narasi yang menarik. Dengan menggunakan vlog maupun video akan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris (Anrasiyana et al., 2022). Digitalisasi informasi melalui video dapat dikembangkan sebagai sarana bertukar informasi termasuk dengan bercerita bahasa Inggris (Febriandy & Revolusi, 2024).

Kota Cirebon, memiliki keunikan cagar budaya yang dapat dijadikan lokasi dan sarana pembelajaran, khususnya Bahasa Inggris dengan teknik bercerita atau storytelling. Storytelling atau bercerita merupakan kegiatan yang sangat berkaitan dengan keterampilan berbicara karena bersifat produktif (Delvia et al., 2019). Lokasi cagar budaya di Kota Cirebon tersebar di beberapa

wilayah diantaranya Kelurahan Sunyaragi, Kelurahan Lemahwungkuk, Kelurahan Kesambi dan Kelurahan Kejaksan. Di masing-masing lokasi tersebut terdapat cagar budaya berupa bangunan goa maupun keraton. Misalnya, Taman Wisata Goa Sunyaragi, Keraton Kasepuhan, Keraton Kacirebonan, Masjid Agung Sang Cipta Rasa, dan lain-lain. (Andriyanti et al., 2023). Namun, karena keterbatasan penelitian, peneliti hanya mengambil lokasi penelitian diantaranya, Pertama, Keraton Kasepuhan Letak yang strategis membuat Keraton Kasepuhan menjadi salah satu bangunan cagar budaya yang banyak diminati oleh wisatawan asing dari berbagai negara. Keraton Kasepuhan dijadikan sebagai cagar budaya terdapat beberapa karakteristik diantaranya dilihat dari bentuk Kawasan, makna Kawasan dan aktifitas Kawasan. Luas Kawasan Keraton Kasepuhan memiliki luas yang cukup untuk dinyatakan sebagai cagar budaya terluas dan terbesar yaitu 220.933m² (Ahnaf et al., 2023). Kedua, Taman Wisata Goa Sunyaragi adalah benda cagar budaya atau bangunan cagar budaya yang dikelilingi oleh Danau Jati dan beberapa air terjun sebagai pemandangan yang mengagumkan. Goa Sunyaragi merupakan bagian dari Keraton Kasepuhan. Sunyaragi terdiri

dari dua kata, yaitu Sunya artinya sepi dan Ragi artinya raga. Didirikannya goa ini dimanfaatkan sebagai tempat peristirahatan dan mediasi para Sultan (Aziz et al., 2018). Ketiga, Masjid Agung Sang Cipta Rasa yang berlokasi di depan Keraton Kasepuhan (Swantika et al., 2023). Tujuan penelitian ini adalah mengenalkan cagar budaya di Kota Cirebon dengan teknik storytelling atau bercerita dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar.

Adapun penelitian sebelumnya yang mengkaji pentingnya bahasa Inggris dalam teknik bercerita diantaranya pertama, (Swari, 2022) yang mengkaji tentang pengimplementasian storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan hasil 70% mahasiswa yang dijadikan sebagai responden dapat hasil keterampilan bahasa Inggris. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Machmury, 2023) yang meneliti bahwa dengan menggunakan storytelling dapat meningkatkan pengetahuan atraksi wisata di Kabupaten Luwu. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Merawati & Mayar, 2021) bahwa hasil dari menggunakan storytelling dapat mengembangkan keterampilan bahasa dan dapat berkontribusi terhadap kinerja guru. Perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu, peneliti menggunakan teknik storytelling sebagai upaya untuk mengenalkan cagar budaya di Kota Cirebon secara visual atau menggunakan video sebagai sarana bertukar informasi. Selain itu, dengan berbagai lokasi yang berbeda peneliti dapat mengetahui karakteristik yang unik dari setiap cagar budaya yang disampaikan melalui storytelling. Urgensi dari penelitian ini

adalah mahasiswa di Politeknik Pariwisata Prima Internasional masih belum efektif dalam menggunakan bahasa Inggris pada aspek berbicara dan selain itu, diharapkan dengan adanya storytelling mengenai cagar budaya di Kota Cirebon wisatawan asing dapat tertarik untuk mengunjungi Kota Cirebon sebagai destinasi wisata berbasis budaya. Wisatawan asing perlu memahami nilai-nilai budaya ketika berkunjung ke suatu tempat maupun negara yang baru dikunjungi (Anam & Rachmadian, 2020). Oleh karena itu, peneliti mengangkat rumusan masalah terkait dengan bagaimana analisis persepsi pengenalan cagar budaya di Kota Cirebon melalui English Storytelling.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Cagar Budaya

Cagar budaya merupakan bangunan yang memiliki arsitektur yang khas dengan sejarah yang sangat kental. Cagar budaya di Indonesia memiliki ragam diantaranya berupa benda yaitu bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya dan Kawasan cagar budaya yang berbeda lokasi. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Cagar Budaya termuat pengertian bahwa

“Benda cagar budaya adalah benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagian atau sisasisanya yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan” (Fadila, 2023). Adapun

cagar budaya biasanya memiliki nilai sejarah, arsitektur seni dan budaya yang tinggi. Afyani dalam (Iryana & Mustofa, 2023). Cagar budaya merupakan bagian dari kehidupan manusia yang secara langsung dapat terkait dengan peradaban manusia dari tempat dan beragam cara tata Kelola dalam kehidupan yang terdiri dari alam, budaya dan bangunan di lingkungan tertentu. (Putri et al., 2020).

Dalam UU No 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dalam pasal 6 berbunyi a) cagar budaya dapat berupa benda alam, dan atau benda buatan manusia yang dimanfaatkan oleh manusia, serta sisa-sisa biota yang dapat dihubungkan dengan kegiatan manusia atau dapat dihubungkan dengan sejarah manusia b) bersifat bergerak atau tidak bergerak dan c) merupakan kesatuan dan kelompok. Dalam pasal 7 a) berunsur tunggal atau banyak b) berdiri dengan atau menyatu dengan formasi alam (Amelia et al., 2024). Cagar budaya dibedakan menjadi beberapa kategori diantaranya kawasan cagar budaya berupa bangunan, bangunan cagar budaya tingkatan perlindungan sangat ketat, bangunan cagar budaya tingkatan perlindungan ketat dan bangunan cagar budaya Tingkat perlindungan ketat (Adriyani et al., 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat pakar di atas maka dapat dinyatakan bahwa cagar budaya merupakan suatu bangunan yang memiliki usia kurun waktu lima puluh tahun atau lebih dan memiliki arsitektur yang memiliki ciri khas tertentu dan memiliki nilai sejarah baik berupa kurun waktu lama bangunan berdiri sampai dengan sejarah dari pendiri-pendirinya misal raja atau sultan.

Cagar Budaya di Kota Cirebon

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berperan sangat penting pada sebuah kota. Beberapa kota di Indonesia memiliki banyak pariwisata andalan, termasuk pariwisata sejarah yang kental akan nuansa budaya baik secara arsitektur maupun ditelisik dari unsur sejarah berdirinya. Arsitektur bangunan kuno yang terdapat di setiap kota memiliki ciri khas tersendiri. Bangunan kuno juga termasuk bangunan memiliki sejarah adalah cagar budaya. Namun, keberadaan cagar budaya di setiap kota di Indonesia sangatlah memprihatinkan jika tidak dirawat di tangan yang tepat.

Kota Cirebon atau orang menyebutnya adalah kota udang merupakan salah satu kota di Indonesia yang khususnya terletak di Jawa Barat. Kota Cirebon terletak pada 108°33 Bujur Timur dan Bujur Timur 6°41 Lintang Selatan pada Pantai Utara Pulau Jawa. Selain batas wilayah, Kota Cirebon terbagi dari lima kecamatan yaitu diantaranya Harjamukti, Lemahwungkuk, Pekalipan, Kejaksan dan Kesambi. Luas wilayah administrasi Kota Cirebon 39,48 Km². Luas wilayah yang paling luas adalah Kecamatan Harjamukti mencapai 44,63%. Sedangkan wilayah yang terkecil adalah Kecamatan Pekalipan yaitu 4,02% (Hermawan, 2024).

Kota Cirebon merupakan kota yang dikelilingi oleh berbagai jenis cagar budaya berupa bangunan sejarah yang memiliki nilai-nilai seni yang tinggi. Salah satu diantaranya adalah keraton, keraton di Kota Cirebon diantaranya Keraton Kasepuhan, Keraton Keraton

Kanoman, Keraton Kacirebonan dan Keraton Kaprabonan. Diantara keraton yang akan diulas nantinya adalah Keraton Kasepuhan, karena keraton yang pertama didirikan di Kota Cirebon. Dalam penulisan penelitian ini, penulis akan mengulas berbagai bangunan cagar budaya secara lebih spesifik, diantaranya;

a) Keraton Kasepuhan

Keraton kasepuhan merupakan keraton yang dianggap sebagai keraton tertua diantara keempat keraton yang ada di Kota Cirebon. Keraton Kasepuhan terletak di Jl. Kasepuhan No. 43 Kasepuhan, Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon.

Letak yang strategis membuat Keraton Kasepuhan menjadi salah satu bangunan cagar budaya yang banyak diminati oleh wisatawan asing dari berbagai negara. Keraton Kasepuhan dijadikan sebagai cagar budaya terdapat beberapa karakteristik diantaranya dilihat dari bentuk Kawasan, makna Kawasan dan aktifitas Kawasan. Luas Kawasan Keraton Kasepuhan memiliki luas yang cukup untuk dinyatakan sebagai cagar budaya terluas dan terbesar yaitu 220.933m² (Ahnaf et al., 2023).

b) Taman Sari Goa Sunyaragi

Di Kota Cirebon terdapat goa atau tempat tinggal bagi para wali terdahulu yaitu Goa Sunyaragi Secara fisik, goa merupakan proses terbentuknya batuan alam dalam bentuk tertentu dan biasanya memiliki lubang. Gua juga dapat berbentuk berbagai jenis, misalnya Lorong Panjang, gelap dan memiliki kelok-kelok maupun ceruk yang sangat dalam yang biasanya terdapat di daerah perbukitan, maupun terdapat di lautan

dalam bentuk karang. Batuan tersebut biasanya mengalami erosi atau pengikisan karena air hingga membentuk sebuah struktur bangunan tertentu (Sholeh & Maulana, 2015).

Gua atau goa juga dapat dijadikan sebagai cagar budaya yang wajib dilestarikan keberadaannya. Selain melestarikan, bangunan cagar budaya seperti gua ini dapat dijadikan sebagai destinasi pariwisata berupa edukasi maupun sebagai sarana berbagi keberagaman budaya.

Goa yang ada di Indonesia memiliki ragam jenis, ada yang terbentuk karena proses alami maupun dibuat oleh manusia. Goa memiliki ciri khas tersendiri dan begitupula dengan sejarah terbentuknya. Di Kota Cirebon, terdapat goa, yaitu Goa Sunyaragi yang terletak tidak jauh dari pusat kota. Wisatawan domestik maupun mancanegara masih sering berkunjung ke Goa Sunyaragi atau yang dikenal sebagai Taman Sari Goa Sunyaragi.

Taman Wisata Goa Sunyaragi adalah benda cagar budaya atau bangunan cagar budaya yang dikelilingi oleh Danau Jati dan beberapa air terjun sebagai pemandangan yang mengagumkan. Goa Sunyaragi merupakan bagian dari Keraton Kasepuhan. Sunyaragi terdiri dari dua kata, yaitu Sunya artinya sepi dan Ragi artinya raga. Didirikannya goa ini dimanfaatkan sebagai tempat peristirahatan dan mediasi para Sultan (Aziz et al., 2018). Para sultan dan keluarganya memanfaatkan goa sebagai tempat beristirahat dan beribadah. Selain untuk beristirahat, keindahan alam di Goa Sunyaragi pun memikat banyak

wisatawan serta struktur batuan-batuan yang terbentuk secara alami menjadi khas arsitektur dari goa itu sendiri.

Di dalam area Goa Sunyaragi terdapat beberapa goa yang berukuran kecil dan dapat memuat satu orang jika ingin masuk ke dalamnya. Beberapa goa di dalamnya yaitu diantaranya Goa Peteng (gelap) yang memiliki makna symbol bahwa kemampuan manusia untuk keluar dari kegelapan dunia. Gua ini dijadikan sebagai tempat untuk bertapa agar dapat menyucikan diri dari kegelapn. Selain goa, terdapt pula situs patung perawan sunti yang dikenal dengan mitos jika seseorang memegang patung tersebut maka akan menjadi perawan selamanya atau sulit mendapat jodoh (Kamaruddin et al., 2023).

c) Masjid Agung Sang Ciptarasa

Masjid merupakan tempat peribadatan umat islam. Selain menjadi tempat ibadah, masjid juga dapat difungsikan sebagai tempat syiar dalam menyebarkan agama Islam. Di era yang mulai mengalami transformasi, peran masjid tidak hanya sebagai rumah ibadah saja, melainkan juga dapat dijadikan wisata religi yang syarat akan penuh makna dalam mengulas sejarah masa berdirinya Kerajaan Islam di masa tertentu.

Di Kota Cirebon, tepatnya tidak jauh dari Keraton Kasepuhan, terdapat masjid tertua di Kota Cirebon yaitu Masjid Agung Sang Cipta Rasa. Selain sebagai tempat beribadah, Masjid Agung Sang Cipta Rasa memiliki sejarah yang cukup Panjang dalam masa peradaban kesultanan Keraton Kasepuhan. Lokasi Masjid Agung Sang Cipta Rasa terletak di

Kelurahan Lemahwungkuk Kota Cirebon dan didirikan atas Prakarsa Susuhan Jati (Sunan Gunung Jati) dalam pengawasan Sunan Kalijaga pada saat proses pembangunan.

Masjid Agung Sang Cipta Rasa dikelilingi oleh pagar tembok berhiasan tonjolan belah ketupat dan bentuk segi enam bergerigi. Pada bagian atas tembok terdapat pelipit rata dari susunan batu bata yang pada bagian atas dan bawahnya mengecil, sedangkan pada bagian Tengah melebar, istilah setempat menyebutnya dengan candi laras dengan ketinggian 70centimeter dan berjumlah 20 buah dan dipuncaknya dipasangkan lampu penerang. (Suwardi Alamsyah P., 2010).

Peran *Digital English Storytelling* dalam upaya mengenalkan bangunan cagar budaya di Kota Cirebon

Bercerita dimasa kini dapat dijadikan referensi untuk disebarakan atau ditampilkan kepada Masyarakat luas. Misalnya, bercerita dengan bahasa Inggris guna memperkenalkan cagar budaya yang ada di Kota Cirebon. Storytelling sendiri merupakan paduan dua kata yang bermakna story adalah cerita telling berarti menceritakan. Bercerita dapat menjadikan mahasiswa lebih kreatif dan inovatif dalam menceritakan sejarah maupun silsilah sebuah pendirian dari cagar alam dalam bentuk bangunan yang bernilai sejarah tinggi. Selain itu, dengan storytelling dapat mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam bercerita dan mengolah kata menjadi sebuah kalimat dan menambah kosa kata baru ketika bercerita (Kaet et al., 2023).

Menggunakan storytelling dapat meningkatkan keterampilan berbicara, karena dengan bercerita seyogyanya akan menambah keterampilan aspek dari berbicara bahasa Inggris yaitu fluency, vocabulary, grammar, comprehension dan pronunciation. Kelima aspek tersebut merupakan komponen yang wajib dikuasai dalam berbicara dan bercerita dengan menggunakan bahasa Inggris. Seperti yang diungkapkan oleh (Annisa et al., 2022) dengan menggunakan storytelling akan membuat pembelajar lebih mudah untuk berbicara atau bercerita bahasa Inggris.

Selain itu, dengan menggunakan teknik storytelling akan mengembangkan daya berpikir kritis dan memudahkan peserta didik dalam hal ini adalah mahasiswa dalam memecahkan sebuah masalah. (Nafisa, Riris Setyo Sundari, 2024). Dengan bercerita dan berbicara bahasa Inggris, peserta didik yang nantinya akan berperan dapat dijadikan sebagai subjek yang menyampaikan informasi kepada penonton yang akan menerima pesan (Warliati et al., 2019). Dengan menggunakan story telling peserta didik dapat mengekspresikan nilai, ketakutan harapan dan impian pada saat bercerita (Oktanisia & Susilo, 2021).

Seiring berkembangnya industri digital, peran dalam pembelajaran bahasa tidak luput dari kemajuan digitalisasi. Penyampaian cerita secara digitalisasi dapat berupa video, suara, musik maupun gambar bergerak dari satu titik ke titik yang lain. Perkembangan teknologi yang makin maju, penyampaian cerita bahasa Inggris dapat dikemas melalui video yang nantinya dapat diunggah ke lini media

social seperti Instagram youtube chanel maupun tiktok agar penyampaian informasi tentang sebuah cerita dapat terserap dengan efektif dan tidak terkesan membosankan.

Digital English Storytelling dapat dikembangkan sebagai sarana bertukar informasi yang terkait dengan perkembangan era maupun mengulas berbagai sejarah dengan lebih modern secara visualisasi (Febriandy & Revolusi, 2024). Meskipun menggunakan digitalisasi dalam penyampaiannya tidak membuat penulis menghilangkan unsur sejarah dari bangunan cagar budaya yang akan diulas dalam bentuk video.

Penyampaian cerita dalam bentuk digital dapat berperan dalam literasi dimasa kini maupun dikemudian hari, karena dengan semakin terampil mengefektifkan peran literasi di era sekarang akan mencerminkan kebiasaan peserta didik untuk bercerita sesuai dengan sejarah suatu kisah maupun sekedar bercerita di kehidupan sehari-hari (Sulistianingsih et al., 2023).

Penilaian English Story Telling

Assesmen yang digunakan dalam English story telling mencakup beberapa aspek diantaranya (Hanum Luthfiah, Rianingsih Putri Lassari, Sabrina Aulia Rahma, 2016)

- 1) Point of view atau sudut pandang penonton dengan alur cerita yang disampaikan
- 2) Dramatic question sebuah pertanyaan kunci Dimana jawabannya membuat penasaran penonton
- 3) Emotional content materi yang dibawakan dapat membuat perasaan penonton terbawa secara emosional

- 4) The gift of your voice atau narasi yang menimbulkan sikap refleksi setelah menonton
- 5) Soundtrack atau suara, music, lagu rekaman susara yang menambah kesan emosional
- 6) Economy atau menggunakan gambar-gambar yang mudah untuk didapat dan tidak terlalu banyak tetapi efektif untuk disampaikan
- 7) Pacing atau cepat lambatnya irama yang digunakan dalam penyampaian alur

Selain pendapat di atas, terdapat pendapat yang dikemukakan oleh (Rohyeni, 2021) diantaranya a) pilihan kata b) pengucapan kata c) keruntutan cerita d) intonasi kalimat dan e) kelancaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti akan membagikan sebuah kuesionaire dalam bentuk google form agar lebih memudahkan analisis respons tersebut dengan jumlah pernyataan lima belas pernyataan. Waktu penelitian yang digunakan adalah empat belas hari. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai dosen bahasa Inggris akan memberikan instruksi kepada mahasiswa; diantaranya pertama, mahasiswa diinstruksikan untuk memilih lokasi pembuatan video terkait dengan storytelling cagar budaya di Kota Cirebon. Lokasi yang dapat dipilih adalah Taman Wisata Goa Sunyaragi, Keraton Kasepuhan, dan Masjid Agung Sang Cipta Rasa. Kedua, Dosen memberikan instruksi kepada mahasiswa untuk membuat video berdasarkan lokasi cagar

budaya yang dipilih. Ketiga, mahasiswa membuat video dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Kelima, Mahasiswa mengirim video tersebut ke email penulis dan di presentasikan. Keenam, peneliti memberikan kuesionaire terkait dengan upaya pengenalan cagar budaya di Kota Cirebon melalui english storytelling. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, Oleh karena itu, penulis menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengetahui respons dari responden yang telah ditentukan. Jumlah sampling yang menjadi responden adalah mahasiswa Politeknik Pariwisata Prima Internasional semester satu Program Studi Diploma IV Pengelolaan Konvensi dan Acara dengan populasi sejumlah 17 responden mahasiswa. Responden yang dipilih 17 karena jumlah mahasiswa di tahun 2024/2025 khususnya di semester I hanya berjumlah 17 dan hal ini menjadi salahsatu pertimbangan peneliti dengan populasi yang minim diharapkan lebih objektif dalam penghitungan data.

Penilaian dari aspek story telling menggunakan kuesionaire dalam menentukan persepsi peserta didik khususnya mahasiswa selama melakukan penelitian dengan diberikan beberapa pernyataan yang terkait dengan aspek story telling dan keterampilan bahasa Inggris dalam aspek berbicara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, setiap responden mengirimkan presepsi terkait dengan repon upaya mengenalkan cagar budaya di kota cirebon melauai english

storytelling. Skala likert yang digunakan adalah berupa rentang 1-5 dengan pernyataan SD (*Strongly Disagree*), D (*Disagree*), OO (*Ordinary Only*), A

(*Agree*) dan SA (*Strongly Agree*) Berikut tabel 1 merupakan kuesionaire yang wajib diisi oleh responden.

Tabel 1. *Students Perception Using Story Telling to Introduction Cultural Heritage in Cirebon*

No	Statement	SD	D	OO	A	SA
1	Story telling about cultural heritage in Cirebon is efficient to enhance my speaking skill	11,8%	11,8%	11,8%	17,6%	47,1%
2	Story telling about cultural heritage makes me have a new point of view of cultural heritage in Cirebon	5,9%	5,9%	11,8%	23,5%	52,9%
3	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me know the history of Cirebon	5,9%	5,9%	17,6%	11,8%	58,8%
4	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me more emotional while taking by video	5,9%	0%	35,3%	35,5%	23,5%
5	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me understand how to deliver a story with succession	0%	5,9%	29,4%	29,5%	35,3%
6	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me easy to learn English specifically in Pronunciation	0%	5,9%	47,1%	5,9%	41,2%
7	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me know how to pace a history while	0%	5,9%	29,4%	29,4%	35,5%

	telling to the audience					
8	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me know how to use soundtrack for telling a story with video cinematography	5,9%	0%	29,4%	29,4%	35,5%
9	Story telling about cultural heritage in Cirebon make me know what is the reflection the audience after watch the video	5,9%	0%	35,3%	23,5%	35,3%
10	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me improve my vocabulary of cultural heritage	0%	5,9%	35,3%	23,5%	35,5%
11	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me more confident to speaking in front of audience	0%	11,8%	29,4%	17,6%	41,2%
12	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me learn facial expressions and eye contact while taking video to deliver the history	5,9%	5,9%	23,5%	17,6%	47,1%
13	Story telling about cultural heritage in Cirebon makes me develop my idea	5,9%	5,9%	17,8%	35,3%	35,3%
14	Learn English with story telling makes me fun to deliver cultural heritage in Cirebon	0%	11,8%	17,8%	23,5%	47,1%
15	learn English with story telling makes me confident as the storyteller	0%	11,8%	17,6%	29,4%	41,2%

(Sumber: Olah Data, 2024)

Analisis responden yang didapatkan dari hasil kuesionaire yang telah diberikan dapat terlihat pada tabel 1 dapat dijabarkan berdasarkan hasil persentase skala likert yang diberikan kepada responden. Hasil skala likert tersebut akan diulas se bagi berikut;

Berdasarkan hasil dari kuesionaire yang telah didapat maka presentase responden dapat diinterpretasikan bahwa menggunakan storytelling untuk menceritakan bangunan cagar budaya di Kota Cirebon memberikan hasil positif dengan rata-rata presentase sangat setuju sejumlah sepuluh responden dengan presentase 58,8%, pada pernyataan nomor 3, *story telling about cultural heritage in Cirebon makes me know the history of Cirebon* hal tersebut dapat dimaknai bahwa dengan menggunakan storytelling sebagai teknik untuk menceritakan sejarah cagar budaya di Kota Cirebon dapat memberikan pengetahuan baru dalam menceritakan sebuah cerita cagar budaya yang memiliki sejarah. Dengan pembelajaran bahasa, dapat mengenalkan budaya yang terdapat di suatu daerah tertentu, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Yuspar Uzer, 2023) yang memaparkan dengan pembelajaran bahasa dapat mengenalkan budaya secara langsung melalui komunikasi yang terintegrasi dengan perkembangan zaman. Hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa dapat terintegrasi dengan pembelajaran budaya. Pengenalan budaya lokal dapat disampaikan melalui berbagai model maupun berbagai jenis pembelajaran,

termasuk pembelajaran bahasa asing yang diharapkan generasi baru lebih mengenal budaya lokal yang dapat disampaikan dengan bahasa tertentu dengan tetap melestarikan maupun mengenalkan budaya lokal dan sejarahnya secara intelektual maupun aksi (Nukman et al., 2024).

Beberapa penelitian lainnya dilakukan oleh (Ntwalana & Matiso, 2024) yang meneliti tentang *Preserving Human Culture in Schools Through Oral Storytelling: Perspectives From Teachers in Eastern Cape, South Africa* dengan penelitian ini, bahwa mendongeng atau story telling memiliki dampak yang positif terhadap pengetahuan khususnya bagi guru-guru untuk memberikan wawasan kepada siswanya tentang suatu sejarah yang berkaitan dengan pengenalan budaya, dengan mengumpulkan 6 guru bahasa yang dipilih secara sengaja di Provinsi Eastern Cape, Afrika Selatan. Studi ini memberikan dampak kesadaran kepada siswa maupun masyarakat sekitar termasuk orang tua siswa untuk menyelenggarakan sesi mendongeng atau story telling.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Indah Lestari & Prima, 2023) dengan judul Pengaruh Metode Storytelling berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan bahasa anak usia dini, dianggap memiliki keterkaitan dengan pertumbuhan kosa kata bahasa anak usia dini dengan bercerita tentang kearifan lokal di Bali. Penelitian ini menggunakan quasi experimental design dengan sampel 60 yang terbagi menjadi

dua, yakni 30 siswa di kelas konvensional dan 30 siswa di kelas eksperimen. Hasil yang diperoleh harga F didapat 54.637 dengan signifikansi 0,000 dengan taraf 0,05. Dengan hasil tersebut maka terdapat pengaruh kepada keterampilan bahasa dalam pengenalan kearifan lokal di Bali.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh (Li et al., 2025) dengan judul *tourism storytelling research progress and trends: a systematic literature review on SDGS*. Dengan penelitian ini didapatkan hasil bahwa dengan storytelling dapat memberikan pencitraan sebuah pengalaman bagi wisatawan dengan adanya cerita tentang sejarah dari sebuah destinasi wisata, hal inilah dapat meningkatkan jalur wisatawan dengan penambahan pengalaman penceritaan sebuah lokasi destinasi wisata yang dikunjungi. Dari data yang diperoleh adanya kenaikan kunjungan destinasi wisata dari tahun 2006-2025 melalui storytelling.

Penelitian yang terkait dengan storytelling dan keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat dikaitkan dengan pengenalan budaya Indonesia selanjutnya dilakukan oleh (Nuriah et al., 2021) tujuan mengetahui fenomena pendongeng (storyteller) terhadap pengenalan budaya Indonesia. Penelitian ini dilakukan melalui triangulasi data. Dengan penelitian ini, seorang pendongeng atau pembaca dongeng atau storyteller dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dalam empat bidang yang berbeda. Hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa dengan bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Cerita yang dibawakan dapat bersifat

digitalisasi dengan mengandung konten lokal dan informatif untuk mempelajari budaya Indonesia.

Selain itu, pada pernyataan nomor 2 *story telling about cultural heritage makes me have a new point of view of cultural heritage in Cirebon* didapatkan hasil sebanyak 9 responden yang memberikan pernyataan sangat setuju dengan persentase 52,9% hal tersebut dapat memberikan gambaran bahwa ketika menggunakan storytelling terdapat sudut pandang yang berbeda ketika mendeskripsikan sebuah sejarah cagar budaya yang ada di Kota Cirebon. Pernyataan nomor 14 dengan pernyataan *learn English with storytelling makes me fun to deliver cultural heritage in Cirebon*, terbukti dengan 8 responden memberikan persentase 47,1% menyatakan bahwa dengan storytelling sangat menyenangkan untuk membawakan sejarah terkait dengan cagar budaya di Kota Cirebon. Pembelajaran bahasa dapat disinkronisasikan dengan pembelajaran budaya dan agama karena dengan bahasa, akan mengenalkan kosakata baru dalam setiap melakukan kegiatan berbicara maupun bercerita (Utari & Zuhdi, 2020). Pembelajaran Bahasa Inggris dapat membantu pembelajar untuk memahami kultur tanpa menghilangkan identitas budaya, dengan tujuan untuk mengembangkan sudut pandang yang lebih luas untuk menghindari sudut pandang yang stereotip (Annisa Aulia Saharani, 2020). Dengan menggunakan story telling mahasiswa akan menjadi jauh lebih percaya diri ketika berhadapan atau berbicara langsung dihadapan

khalayak umum (Oktanisia & Susilo, 2021).

Hasil penelitian ini dapat diperkuat dengan beberapa referensi penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan teknik storytelling dapat memberikan kemudahan untuk belajar bahasa Inggris. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Hien & Phuong, 2023) pada siswa level A2 di American Study English Centre di HO Chi Minh City dengan menggunakan storytelling dan menyebarkan kuesionaire yang terkait dengan beberapa pernyataan, disimpulkan bahwa responden yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 80 responden memberikan pernyataan sangat setuju bahwa dengan menggunakan story telling dapat memberikan motivasi untuk berbicara bahasa Inggris. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Yu & Wang, 2025) yang meneliti tentang digital storytelling untuk mempromosikan pembelajaran bahasa Inggris melalui storytelling yang hasil akhirnya akan dibuat dalam bentuk video. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi pembelajar dalam menambah pengetahuan dibantu dengan peran teknologi informasi yang terus berkembang. Selain mengembangkan digitalisasi, penelitian ini juga membahas tentang implikasi pedagogis dalam penerapan pembelajaran bahasa Inggris secara kolaboratif di lingkungan pendidikan. Penelitian ini dilakukan pada 28 guru bahasa Inggris prajabatan dari dua universitas di Hongkong. Penelitian terhadap storytelling juga diteliti secara biometrik bahwa penggunaan teknik storytelling masih banyak diminati di

beberapa negara dengan univeristas yang menerbitkan publikasi terkiat dengan digital english storytelling. Penelitian ini dilakukan oleh (Avcı & Kasimi, 2023) dilakukan di Turkey. Secara bibliometriks pengimplementasian storytelling sebagai teknik mengajar bahasa masih dilakukan di beberapa universitas diantaranya University of Goldmiths dengan 19 publikasi dengan impikasi 68 sitasi, The Alberta University 10 publikasi dengan implikasi sitasi 24,6. hal tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan storytelling yang dijadikan sebagai teknik pengajaran bahasa. Keterkaitan penelitian tentang Gua telah diteliti oleh Suharyono (2019), yang meneliti tentang cagar budaya yang berlokasi di Tretes dengan pengembangan Gua Jepang yang masih belum terelokasi dan diketahui oleh masyarakat sekitar. Gua tersebut kini dikembangkan sebagai destinasi wisata. Selain pengembangan secara langsung, pengenalan cagar budaya dapat dilakukan secara digitalisasi melalui youtube (Humairah et al., 2022) yang memberdayakan kelompok sadar pariwisata Lemo untuk mendukung sustainable tourism. Dampak komunikasi di era kini selalu berkembang memiliki peran bagi perilaku nomadic tourism yang membutuhkan informasi terkini terkait dengan sebuah pariwisata (Parwoto et al., 2020) hal ini sejalan dengan perkembangan platform, khususnya youtube.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dari seluruh responden memerikan hasil yang positif terhadap

pengimplementasian storytelling sebagai teknik pembelajaran yang juga memiliki kontribusi dalam mengenalkan cagar budaya di Kota Cirebon. Dengan teknik storytelling memudahkan responden dalam menceritakan sejarah serta unsur budaya yang terdapat pada cagar budaya di Kota Cirebon. Pemanfaatan teknologi dalam pengambilan video membuat responden menjadi lebih kreatif dan dapat mengembangkan bakat dalam diri menjadi seorang storyteller maupun video editor. Tidak hanya membawakan cerita terkait dengan sejarah cagar budaya di Kota Cirebon, responden juga dapat menguasai keterampilan bahasa Inggris, khususnya pada aspek berbicara. Responden memberikan pernyataan sangat setuju bahwa dengan story telling dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari maupun mengenalkan cagar budaya di kota Cirebon. Selain itu, adanya aspek yang harus dikuasai oleh storyteller membuat responden jauh lebih memahami bagaimana cara menyampaikan storytelling dengan benar dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, R., Erna, E., & Indrianto, R. (2023). Pengembangan Cagar Budaya dan Pariwisata Berbasis Digital Heritage. *Exchall: Economic Challenge*, 5(1), 12–24. <https://jurnal.publikasi-untagcirebon.ac.id/index.php/exchall/article/view/348>
- Ahnaf, M., Fadhlurrohman, M. A., Dr. Wara Indira Rukmi, ST., M. T., & Johannes Parlindungan, ST., MT., P. D. (2023). Zonasi Kawasan Cagar Budaya Kawasan Keraton Kasepuhan Cirebon. *Planning for Urban Region and Environment*, 12(April), 189–198. <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/545/421>
- Amelia, P., Azhari, I., Fibriasari, H., Syahputra, R. A., Setiawati, N. A., & Budaya, C. (2024). Strategi Penyelamatan Cagar Budaya di Kabupaten Asahan. *Community Development Journal*, 5(4), 6165–6173. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj>
- Anam, M. M., & Rachmadian, A. (2020). Need analysis of English language usage for Tourism university students. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 5(2). <https://doi.org/10.26905/enjourme.v5i2.5105>
- Andriyanti, F., Pratiwi, D., Yunda, D., Bahasa dan Seni Budaya, F., Negeri Yogyakarta Jl Colombo Yogyakarta No, U., Malang, K., Depok, K., & Sleman, K. (2023). Improving Students Writing Skills Through Canva Application At Smp Muhammadiyah Imogiri Yogyakarta. *International Journal of Contemporary Studies in Education*, 02, 119–126. <https://doi.org/10.30880/ijcse.v2i2.416>
- Annisa Aulia Saharani. (2020). Sittah: Journal of Primary Education, Vol. 1 No. 1 April 2020. *Siittah: Journal of Primary Education*, 1(1), 67–82.
- Annisa, D. H., Susanti, N. W. M., & Wardana, L. A. (2022). the Effect

- of Storytelling on Students' Speaking Ability. *Journal of English Education Forum (JEEF)*, 2(2), 28–34. <https://doi.org/10.29303/j.v2i2.361>
- Anrasiyana, A., Sulistyaningsih, S., & Syakur, A. (2022). Creating Vlog as Media in English Language Teaching (ELT): Teaching Speaking. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3055–3064. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2575>
- Avci, A., & Kasimi, Y. (2023). A bibliometric analysis of digital storytelling in language education. *The Literacy Trek*, 9(1), 88–104. <https://doi.org/10.47216/literacytrek.1294089>
- Aziz, A., Kodir, F. A., & . E. (2018). PENGELOLAAN TAMAN WISATA GOA SUNYARAGI: Dampak Sosial dan Ekonomi bagi Masyarakat. *Al-Mustashfa: Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, 3(1), 134. <https://doi.org/10.24235/jm.v3i1.2943>
- Beni Hermawan. (2024). *Kota Cirebon Dalam Angka* (49th ed., Vol. 49). Badan Pusat Statistik Kota Cirebon.
- Delvia, R., Taufina, T., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>
- Fadila, B. S. (2023). Kewenangan Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Cagar Budaya Gedung Juang 45 Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Serang Nomor 6 Tahun 2021 Tentang Pelestarian Cagar Budaya. *BELEID: JOURNAL OF ADMINISTRATIVE LAW AND PUBLIC POLICY*, 1(2), 205–225. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/beleidjalpp/index>
- Febriandy, R. K., & Revolusi, P. (2024). Digital Storytelling As Political Image Construction in the 2024 Presidential Election Campaign: Case Study of the Tiktok Account @Gibran_Rakabuming. *International Journal of Social Science (IJSS)*, 4(2), 2798–4079. <https://doi.org/10.53625/ijss.v4i2.8323>
- Hanum Luthfiah, Rianingsih Putri Lassari, Sabrina Aulia Rahma, S. S. (2016). Upaya Melestarikan Kebudayaan Indonesia Berbasis Digital Storytelling Di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1–23. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6705>
- Hien, N. T. T., & Phuong, V. T. (2023). The effectiveness of the storytelling technique on students' achievement and motivation in English speaking skills. *Multidisciplinary Reviews*, 6(Special Issue). <https://doi.org/10.31893/multirev.2023spe011>
- Humairah, M., Widiyarti, D., Suminar, P., & Sosiologi, J. (2022). Upaya Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Lemo Nakai Dalam Mendukung Sustainable Tourism.

- Jurnal Kepariwisataan*, 18(1), 26–38.
- Indah Lestari, P., & Prima, E. (2023). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Metode Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Bali terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Universitas Dhyana Pura*, 7(2), 1295–1301. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3012>
- Iryana, W., & Mustofa, M. B. (2023). Upaya Pelestarian Cagar Budaya Batu Bedil Melalui Komunikasi Partisipatif Interpersonal Pada Masyarakat Lokal Di Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung. *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi*, 12(2), 138–155. <https://doi.org/10.55981/purbawidya.2023.683>
- Kaet, P. O., Bouk, E., & Pale, E. S. (2023). Implementation of Storytelling Technique to Improve Speaking Skill. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 5(1), 95–108. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v5i1.5883>
- Kamaruddin, I., Gusnidar, Utami, S., Anwar, Nasrullah, & Munawaroh, M. (2023). Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 6 No.2, 2023 | 270. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2675–2680. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Li, H., Zeng, S., & Tay, K. (2025). Tourism Storytelling Research Progress and Trends: a Systematic Literature Review on Sdgs. *Journal of Lifestyle and SDG'S Review*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n01.pe02231>
- Machmury, A. (2023). Storytelling-Based Tourism Destinations. *SIGN Journal of Tourism*, 1(1), 28–42. <https://jurnal.penerbitsign.com/index.php/sjt/article/view/v1i1-3>
- Merawati, M., & Mayar, F. (2021). Strategi Story Telling dalam Mengembangkan Bahasa pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 706–716. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.797>
- Nafisa, Riris Setyo Sundari, D. N. (2024). Pengembangan Metode StoryTelling Berbantuan Media Hand Puppet Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.26877/ijes.v4i1.18064>
- Ntwalana, Y., & Matiso, N. H. (2024). Preserving Human Culture in Schools Through Oral Storytelling : Perspectives From Teachers in Eastern. *E-Journal of Humanities, Arts and Social Sciences EHASS*, 5(12), 82–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.38159/ehass.20245126>
- Nukman, M., Mariana, N., & Subrata, H. (2024). Upaya pemertahanan budaya lokal dalam pembelajaran bahasa asing pada perspektif glokalisasi. *Jurnal Review*

- Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 276–283.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/23491/16974>
- Nuriah, L., Fathurrohman, M., & Fuad, A. (2021). International Journal of Language Teaching and Education. *International Journal of Language Teaching and Education*, 5(2), 1–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/ijolte.v5i2.15640>
- Oktanisia, N., & Susilo, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Storytelling dalam Meningkatkan English Speaking Skill at Mr. Bob English Course. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 5(1), 48–53.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/article/view/13036>
- Parwoto, B. D., Harjanto, A. G., & Peja, E. (2020). Dampak Komunikasi Generasi Milenial Terhadap Perilaku Nomadic Tourism. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 14(01), 45–52.
<https://doi.org/10.47256/kepariwisataan.v14i01.18>
- Putri, P. A. V. ., Santoso, E. B., & Sulistyarso, H. (2020). Potensi dan Kelemahan Kawasan Cagar Budaya di Kota Pontianak. *Penataan Ruang*, 15(1).
https://iptek.its.ac.id/index.php/jpr/article/view/6794/pdf_2
- Rohyeni. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan storytelling bahasa Inggris melalui media audio visual berbasis experience. *Jurnal Education of Batanghari*, 4(3), 106–116. <https://ojs.hr-institut.id/index.php/JEB/article/view/135>
- Sholeh, M., & Maulana, T. (2015). Desain dan Implementasi Sistem informasi Wisata Goa berbasis Google Map. *Majalah Ilmiah STTR Cepu*, 9(1), 20–27.
<https://www.sttrcepu.ac.id/jurnal/index.php/simetris/article>
- Suharyono, E. (2019). Kajian dan Penetapan sebagai Situs Cagar Budaya Gua Jepang di Tretes Prigen Guna Pelestarian dan Penciptaan Daya Tarik Wisata Baru. *Jurnal Kepariwisata*, 13(3), 35–48.
<http://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/31/28>
- Sulistianingsih, E., Mujiyanto, J., & ... (2023). Digital Storytelling: Studi Kasus Pengajaran Bahasa Inggris dalam Kecakapan Berbicara pada Mahasiswa. *Prosiding Seminar ...*, 261–265.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/2131%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/2131/1614>
- Suwardi Alamsyah P. (2010). Sang Cipta Rasa Cirebon Provinsi Jawa Barat. *Patanjala*, 2(2), 172–190.
https://www.researchgate.net/publication/323789803_NILAI_BUDAYA_ARSITEKTUR_MASJID_SANG_CIPTA_RASA_CIREBON_PROVINSI_JAWA_BARAT
- Swantika, I., Harissandi, R., & Anwar, R. D. (2023). Peningkatan

Keterampilan Siswa Dalam Kegiatan Story Telling. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(3), 2230–2234.

y.id/index.php/MAJIM/article/view/25/25.

Swari, U. R. (2022). Using Storytelling To Improve Students' Ability in Speaking. *Jurnal CULTURE (Culture, Language, and Literature Review)*, 9(1), 45–57. <https://doi.org/10.53873/culture.v9i1.296>

Utari, I. L., & Zuhdi, U. (2020). Proses belajar mengajar bahasa inggris sebagai bahasa asing disekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan PGSD*, 8(5), 1008–1022.

Warliati, A. E., Rafli, Z., & Darmahusni, D. (2019). Discussion and Think-Pair-Share Strategies on the Enhancement of EFL Students' Speaking Skill: Does Critical Thinking Matter? *Journal of English Language Studies*, 4(2), 120. <https://doi.org/10.30870/jels.v4i2.6100>

Yu, B., & Wang, W. (2025). Using digital storytelling to promote language learning, digital skills and digital collaboration among English pre-service teachers. *System*, 129(January 2024), 103577. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103577>

Yuspar Uzer, Y. V. U. (2023). Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan Budaya Asing. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 30–36. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.m>