

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Storytelling* Pada Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara

Dea Adelia, Siti Dewi Maharani

Universitas Sriwijaya

adeliadhea049@gmail.com maharani.sitidewi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a digital storytelling learning media for short story writing material for fifth-grade students at SD Negeri 02 Indralaya Utara. The digital storytelling learning media was developed using the ADDIE model, which includes Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results from three validators showed an average score of 94.3%, which is categorized as very valid and feasible for use. Furthermore, a practicality test was conducted by distributing response questionnaires to 20 fifth-grade students, resulting in a score of 179, with a percentage of 89.5%, which is also categorized as very practical. Thus, it indicates that the digital storytelling learning media product is appropriate for use in the learning process.

Keywords: *Development, Learning Media, Digital Storytelling, Short Story Writing*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Digital Storytelling* Pada Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. Media pembelajaran *digital storytelling* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 94,3% yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respons kepada 20 siswa kelas V, menghasilkan skor 179, dengan persentase 89,5%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *digital storytelling* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Digital Storytelling*, Menulis Cerpen

PENDAHULUAN

Pendidikan Menurut Sujana (2019), pendidikan memiliki peran penting dalam membantu masyarakat menjalani kehidupan yang lebih baik sehingga dapat berkontribusi terhadap pembangunan nasional. Pendidikan dalam bentuk apa pun membantu masyarakat mencapai tujuan yang lebih baik (Syafitri & Hendratno, 2021). Tujuan pendidikan adalah untuk memungkinkan siswa mengembangkan potensinya sehingga mereka dapat menunjukkan berbagai keterampilan dan kemampuan yang meningkatkan kehidupan mereka sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab secara sosial dan emosional (Siregar et al., 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan menulis menjadi salah satu tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra dalam bahasa Indonesia yang perlu dipahami oleh peserta didik. Cerpen dikategorikan sebagai fiksi pendek karena umumnya hanya terdiri dari satu atau dua konflik utama (Taufik et al., 2022). Selain meningkatkan keterampilan menulis, cerpen juga berfungsi sebagai media untuk menanamkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari serta menyampaikan pesan moral. Pengarang sering kali memanfaatkan cerpen sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan dengan cara yang menghibur, sekaligus memberikan pembelajaran kepada pembaca (Hudhana, 2019). Pesan dalam cerpen mencerminkan berbagai aspek kehidupan, termasuk prinsip moral, sosial, ekonomi, agama, serta pendidikan (Taufik et al., 2022).

Tujuan pendidikan cerpen di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan karakter siswa dan menanamkan nilai-nilai moral. Cerpen sering menjelaskan pelajaran moral yang dapat dipahami siswa dengan cara yang tenang, membantu mereka dalam memahami dan mengamalkan prinsip-prinsip kehidupan sehari-hari." (Suyatna, Wiryana. 2010. Pendidikan Sastra di Sekolah Dasar).

Di sekolah dasar, keterampilan menulis merupakan persyaratan penting yang harus dipelajari siswa agar mereka dapat berkomunikasi tidak hanya dengan cara yang tenang tetapi juga dengan cara yang jelas dan ringkas sehingga mereka dapat mengekspresikan diri mereka (Robbi'atna & Heru Subrata, 2019). Menulis memerlukan keahlian yang harus dilatih sehingga hasil tulisan dapat memberikan gambaran yang jelas bagi pembaca tentang topik yang sedang dibahas. Artinya, seorang guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar sebaik mungkin, salah satunya dengan menyediakan sumber daya seperti media pendidikan sehingga pemikiran siswa dapat diungkapkan melalui karya tulis secara efektif (Liyawindari et al., 2023).

Kesulitan menulis yang siswa cenderung mempengaruhi pengumpulan dan penyampaian kembali yang informasi yang dituturkan oleh guru selama kegiatan belajar berkelanjutan (C. Y. Pratiwi & Maryam Isnaini Damayanti, 2019). Problematika kegiatan menulis di jenjang sekolah dasar, terutama di pelajaran Bahasa Indonesia, sering terjadi karena kurangnya pemahaman siswa dalam menulis, seperti pemahaman kosakata yang belum sempurna, dan ketidakmampuan mereka mengembangkan ide, gagasan, dan kreativitas dsb dalam bentuk karangan (Purwanti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 02 Indralaya Utara, diketahui bahwa kesulitan menulis siswa kelas V disebabkan oleh kurangnya semangat dan pemahaman siswa dalam mengembangkan ide, keraguan siswa dalam menulis narasi, dan dampak negatif dari bahan ajar yang digunakan siswa. Selain itu, pembelajaran yang masih banyak diterapkan pada latihan menulis seperti kurikulum bahasa Indonesia masih cenderung berpusat pada guru (berbasis guru), sehingga mengakibatkan siswa kurang memperhatikan, kurang pasif, dan kurang kreatif

(Rozali et al., 2022). Sebagai fasilitator dalam situasi ini, guru harus memberikan solusi, salah satunya dengan memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan memikat (Fauzi & Dea Mustika, 2022).

Penggunaan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai alternatif dari pembelajaran di kelas tradisional. Salah satu metode untuk menarasikan sesuatu menggunakan media digital disebut "*digital storytelling*". *Digital storytelling* dapat memadukan teks, gambar, audio, dan animasi dengan lancar (Anjani, D. R., 2022). Materi pembelajaran *digital storytelling* memudahkan siswa untuk memahami materi (Ardhana, 2024).

Penelitian tambahan menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* dalam pendidikan dapat memberikan respons positif untuk pembelajaran yang menarik, dan penggunaannya disarankan untuk integrasi kurikulum, yang pada akhirnya menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif (Yocom et al., 2020). Disarankan bahwa penggunaan media *digital storytelling* dapat meningkatkan rasa percaya diri dan berpikir. Subjek penelitian akan lebih realistis, alternatif, dan mungkin bermanfaat bagi mereka (Chan, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran berupa video animasi berbasis *digital storytelling*. Selanjutnya media ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa mengenai materi menulis cerpen. Produk *digital storytelling* yang akan dikembangkan akan membahas secara komprehensif mengenai langkah-langkah menulis cerpen serta disusun dalam format elektronik, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Sejalan dengan permasalahan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Storytelling* Materi Menulis Cerpen Siswa Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara"

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE, yang terkadang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan pendekatan sistematis untuk mengorganisasikan, mengembangkan, dan menilai program, proses dan hasil yang harus mematuhi kriteria internal dan efektivitas (Rayanto & Suguanti, 2020:20). Namun, menurut Sugiyono (2019:28), penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami uji kelayakan dalam proses pengembangan suatu produk. Dalam proses pengembangan suatu produk, diperlukan berbagai model pengembangan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model ADDIE.

Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan pedoman dalam membuat produk yang akan dikembangkan (Cahyani, 2019). Menurut Rayanto & Sugiarto (2020:33) model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: *analyze*

(Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena di anggap model ini cukup sederhana untuk dipahami, dengan langkah-langkah pengembangan yang sistematis dan mudah diikuti. Produk yang akan dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Digital *Storytelling* Pada Menulis Cerpen Siswa Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 9 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan dan guru kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 02 Indralaya Utara yang beralamatkan di Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatra Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Media Pembelajaran *Digital Storytelling*

Tabel 1. Daftar Validator

No.	Nama Validator	Instansi	Keterangan
1.	Dr., Erna Retna Safitri, M.Pd.	Universitas Sriwijaya	Validator I
2.	Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd.	Universitas Sriwijaya	Validator II
3.	Sumiati, S.Pd.	SDN 02 Indralaya Utara	Validator III

Berdasarkan tabel terdapat tiga validator yang akan memvalidasi pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* sebelum digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Validator I dalam penelitian ini adalah Ibu Dr., Erna Retna Safitri, M.Pd., selaku Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Proses validasi dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2025. Berikut Hasil Validasi yang telah dilaksanakan oleh Validator I:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
Aspek Tampilan	16	15	93,75%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian Materi	16	15	93,75%	Sangat Valid
Aspek Kemampuan Media	16	15	93,75%	Sangat Valid

Rata-Rata	48	45	93,75%	Sangat Valid
-----------	----	----	--------	--------------

Sumber Data : diolah dari hasil angket validasi media

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh validator I terhadap produk media pembelajaran *digital storytelling*. Validasi mencakup aspek tampilan, aspek kesesuaian materi dan aspek kemampuan media. Secara keseluruhan penilaian dari validator ahli I terhadap media *digital storytelling* mencapai skor 45 dari maksimal 48, sehingga didapati nilai persentase yaitu 93,75% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *digital storytelling* dapat diuji cobakan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase %	Kategori
Aspek Tampilan	16	14	87,5%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian Materi	16	16	100%	Sangat Valid
Aspek Kemampuan Media	16	16	100%	Sangat Valid
Rata-Rata	48	46	95,8%	Sangat Valid

Sumber Data : diolah dari hasil angket validasi materi

Berdasarkan tabel validasi oleh validator II terhadap produk media pembelajaran *digital storytelling*. Validasi mencakup aspek tampilan, aspek kesesuaian materi dan aspek kemampuan media. Secara keseluruhan penilaian dari validator ahli I terhadap media *digital storytelling* mencapai skor 46 dari maksimal 48, sehingga didapati nilai persentase yaitu 95,8% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *digital storytelling* dapat diuji coba sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Tabel 4. Validasi Validasi Praktisi Pembelajaran

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase %	Kategori
Aspek Tampilan	16	15	92,75%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian Materi	16	16	100%	Sangat Valid
Aspek Kemampuan Media	16	14	87,5%	Sangat Valid
Rata-Rata	48	45	93,4%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel validasi oleh validator III terhadap produk media pembelajaran *digital storytelling*. Validasi mencakup aspek tampilan, aspek kesesuaian materi dan aspek kemampuan media. Secara keseluruhan penilaian dari validator ahli I terhadap media *digital storytelling* mencapai skor 45 dari maksimal 48, sehingga didapati nilai presentase yaitu 93,4% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *digital storytelling* dapat diuji coba.

Rekapitulasi Validasi Media

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Skor Maksimal	Skor perolehan	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Media	48	45	93,75%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	48	46	95,8%	Sangat Valid
3.	Praktisi Pembelajaran	48	45	93,4%	Sangat Valid
	Rata-Rata	144	136	94,3%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi oleh ketiga validator diperoleh total keseluruhan skor 136 dengan skor maksimum 144, sehingga didapati hasil persentase adalah 94,3% termasuk kategori sangat valid. Hasil rekapitulasi ini sudah layak untuk diuji coba kepada siswa kelas V setelah dilakukan revisi sesuai arahan dari validator.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Kategori
1.	AD	10	9	Sangat Praktis
2.	DF	10	9	Sangat Praktis
3.	SM	10	9	Sangat Praktis
4.	MR	10	9	Sangat Praktis
	Rata-Rata	40	36	Sangat Praktis

Sumber Data : diolah dari hasil angket respon kelompok kecil

Berdasarkan tabel hasil angket respons sebanyak 4 siswa terhadap media pembelajaran *digital storytelling* memperoleh skor 36 dari skor maksimal 40, sehingga didapatkan persentase nilai adalah 90% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan antusias siswa ketika menggunakan media pembelajaran *digital storytelling*.

Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 7. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Kategori
1.	AN	10	9	Sangat Praktis
2.	ASK	10	9	Sangat Praktis
3.	AP	10	9	Sangat Praktis
4.	A	10	9	Sangat Praktis
5.	DFN	10	9	Sangat Praktis
6.	GAN	10	9	Sangat Praktis
7.	MRY	10	8	Praktis
8.	MRW	10	9	Sangat Praktis
9.	MFS	10	9	Sangat Praktis
10.	MAF	10	9	Sangat Praktis
11.	MRJ	10	9	Sangat Praktis
12.	RAK	10	9	Sangat Praktis
13.	RPS	10	9	Sangat Praktis
14.	RAP	10	9	Sangat Praktis
15.	SM	10	9	Sangat Praktis
16.	SN	10	9	Sangat Praktis
17.	TF	10	9	Sangat Praktis
18.	ZP	10	9	Sangat Praktis
19.	KRF	10	9	Sangat Praktis
20.	MR	10	9	Sangat Praktis
	Rata-Rata	200	179	Sangat Praktis

Sumber Data : diolah dari hasil angket respon kelompok besar

Berdasarkan tabel hasil angket respons sebanyak 20 siswa terhadap media pembelajaran *digital storytelling* memperoleh skor 179 dari skor maksimal 200, sehingga didapatkan persentase nilai adalah 89,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan antusias siswa ketika menggunakan media pembelajaran *digital storytelling*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara pada materi menulis cerpen menggunakan media pembelajaran *digital storytelling*. Proses pembelajaran yang menggabungkan cerita digital (narasi), multimedia (gambar, suara, video), dan teknologi interaktif untuk menyampaikan informasi secara menarik dan bermakna bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti hanya membatasi sampai dengan tahap keempat ketika pelaksanaan, yaitu tahap *implementation* (penerapan). Hal tersebut karena dalam pelaksanaan tahap *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran *digital storytelling* diuji oleh tiga validator. Hasil dari rata-rata nilai ketiga validator adalah 94,3% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses belajar pembelajaran materi menulis cerpen.

Uji coba kepraktisan media *digital storytelling* dilaksanakan di kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian yang didapati yaitu mendapat skor 179 dari maksimum 200 poin, sehingga didapatkan nilai rata-rata adalah 89,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dalam pembelajaran materi menulis cerpen menggunakan media *digital storytelling*

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, D.C., Rasdawita., Setyonegoro, A., (2024). Pengaruh Penggunaan Media Storytelling Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(1).
- Dwisahrah, N., & Djumingin, S. (2021). Hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa indonesia siswa smkn 6 Pangkep. Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 1(3), 154-162.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 9(1), 31-46.
- Wulandari, T., & Haryadi, H. (2020). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Keterampilan Membaca Siswa SMA N 1 Purworejo. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9(2), 92-97.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. PERNIK Jurnal PAUD, 3(1).
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan.
- Alti, Rahmi Mudia, dkk. (2022). Media Pembelajaran. Sumatra Barat: GET Press
- Gunawan dan Ritonga, Asnil Aidah. (2019). Media Pembelajaran: berbasis industry 4.0.
- Miftah, Muhammad. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal KWANGSAN Vol. 1- Nomor 2
- Isjoni. 2011. Pembelajaran kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Tarigan, Henry Guntur. 1985b. Membaca sebagai suatu keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung.
- Darusuprapti, F. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Pop Up Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sidokarto Godean Sleman Yogyakarta. Proceedings of the National Academy of Sciences, 3(1), 1-15
- Isnaini, L., & Yamin, M. (2019). Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Pop Up Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 26 Banda Aceh. Jurnal Dinamika Akuntansi Dan Bisnis, 4(1), 1-7.
- Falachaini Anitya Putri. (2018). Pengaruh Kegiatan *Story Telling* Berbasis Buku Cerita Sdlb Bina Bangsa Sidoarjo Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian SDLB Bina Bangsa Sidoarjo Abstract : Pengaruh Kegiatan Story Telling Berbasis Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu Kelas Rendah Sdlb Bina Bangsa Sidoarjo, 1-11.

- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21s century classroom. *Theory into Practice*, 47 (3), 220–228.
- Robin, B. (2006, March). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Pratiwi, R.R. (2016). Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (1): 71-78.
- Pratiwi, E. (2019). Efektivitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0. *Jurnal Teknologi dan Humaniora*. 1 (1) : 86-94.
- Munajah, R. (2021). *Modul Pedoman Bercerita Storytelling untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Trilogi Press.