

Pengembangan Media *Digital Storytelling* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA

Vivi Andreanty¹

Hary Soedarto Harjono²

Priyanto³

¹²³ Universitas Jambi

¹viviandreanty2016@gmail.com

²hary.soedarto@unja.ac.id

³priyanto@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat, fokus, serta motivasi siswa dalam pembelajaran cerpen di SMA. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa dengan menjadikan *Digital Storytelling* sebagai proyek siswa. Siswa memiliki minat yang rendah terhadap materi menulis cerpen, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, hal ini menjadi permasalahan dalam mencapai tujuan pembelajaran menulis cerpen. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE namun karena adanya keterbatasan waktu dan sumber daya maka hanya menerapkan tiga tahapan saja yakni *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Penelitian ini melibatkan validator ahli media dan ahli materi untuk menilai validitas media sebelum diuji coba pada siswa dalam dua tahap yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa meningkat saat media *Digital Storytelling* digunakan dalam pembelajaran cerpen. Serta dengan adanya proyek *Digital Storytelling* meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam menulis cerpen dan meningkatkan literasi digital siswa terkait pengoperasian aplikasi yang digunakan dalam proses pengerjaan proyek.

Kata kunci: *Digital Storytelling*, cerpen, proyek, minat belajar

Pendahuluan

Kurikulum merdeka menetapkan menulis menjadi salah satu capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa. Salah satu teks dalam bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa yakni cerpen. Cerpen merupakan karangan fiksi yang singkat karena pokok permasalahan yang diangkat hanya satu atau tunggal (Taufik et al., 2022). Selain untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, cerpen juga digunakan untuk sarana penyampaian pesan dan mengajarkan perilaku yang baik dalam kehidupan. Cerpen digunakan oleh pengarang untuk berbagi pesan moral dengan cara yang menyenangkan dan bukannya menggurui pembaca (Hudhana, 2019). Pesan tersebut tercermin dalam nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen yang terdiri atas nilai moral, sosial, budaya, agama, dan pendidikan (Taufik et al., 2022). Tujuan pembelajaran dari materi tersebut yakni siswa diharapkan mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen serta siswa mampu mengembangkan keterampilan menulisnya dengan menghasilkan sebuah cerpen.

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran cerpen adalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Siswa sering kali beranggapan bahwa bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang mudah karena bahasa Indonesia merupakan bahasa mereka sendiri sebagai rakyat Indonesia sehingga peserta didik terkesan

menyepelkan pembelajaran bahasa Indonesia (Rahmayanti, 2016). Rendahnya minat baca siswa juga menjadi salah satu sumber rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Wulandari, 2020). Apalagi pembelajaran bahasa Indonesia memuat berbagai teks-teks yang dianggap banyak dan membosankan bagi siswa. Kurangnya minat belajar siswa menurunkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, hal ini tentu menjadi masalah dalam proses mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Solusi atas permasalahan tersebut dapat dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan minat, fokus, dan motivasi siswa. Media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif Solusi, mengingat siswa memiliki ketertarikan yang tinggi dengan teknologi dan telah terbiasa berhadapan dengan teknologi sederhana seperti video melalui gawai yang dimiliki masing-masing siswa. Dwisahrah (2020) dalam penelitiannya merekomendasikan penggunaan gawai dalam pembelajaran dan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Media *Digital Storytelling* dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran cerpen karena memuat naskah digital yang bersifat naratif sejalan dengan teks cerpen. *Digital Storytelling* merupakan media video pendek yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dapat berupa pesan, cerita, maupun materi Pelajaran (Martatini et al., 2020). Penggunaan media *Digital Storytelling* juga dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa (Ardhana, 2024). *Digital Storytelling* memuat beberapa unsur seperti gambar, audio, video, dan tulisan yang dapat dikreasikan sedemikian rupa. Dengan unsur visual tersebut diharapkan dapat memperoleh fokus siswa dalam pembelajaran. Ardhana (2024) menyatakan penggunaan media *Digital Storytelling* juga terbukti dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dalam menulis dan meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran.

Digital Storytelling dalam penelitian ini selain dikembangkan menjadi media pembelajaran pada materi cerpen, digunakan juga sebagai proyek siswa. Melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Pelita Raya didapatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini karena adanya dorongan rasa penasaran dalam diri siswa dalam menyelesaikan proyek tersebut. Rohmawati (2014) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penugasan *Digital Storytelling* pada siswa terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas dan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Adanya proyek *Digital Storytelling* ini akan membantu siswa meningkatkan keterampilan praktis dalam hal mengembangkan keterampilan menulisnya, melatih pemikiran aktif dan kritis siswa, serta turut juga meningkatkan literasi digital siswa. Dinata (2021) mendefinisikan literasi digital sebagai seperangkat keterampilan teknis untuk mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi digital. Memproduksi sebuah video digital dapat dikatakan keterampilan tingkat lanjut literasi digital. Proyek *Digital Storytelling* memberi siswa pengalaman langsung dalam mengoperasikan perangkat digital serta memberikan keterampilan baru yang akan bermanfaat bagi siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) adalah model pengembangan pembelajaran yang prosesnya bersifat interaktif dengan berlandaskan pada sistem yang efektif dan efisien,

sehingga menghasilkan evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran menuju fase berikutnya (Risal, 2022:51). Karena adanya keterbatasan waktu dan sumber daya saat proses penelitian, maka penelitian ini hanya akan menerapkan tiga tahap penelitian ADDIE saja yakni Analyze, Design, dan Development. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis tujuan, dan analisis teknologi pendidikan. Tahap analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan menyebar angket kebutuhan dan angket minat belajar kepada siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi.

Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam tahap desain produk yakni *Digital Storytelling*. Tahap desain yang dilakukan pertama-tama dengan membuat naskah yang berisi materi dan contoh cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat *storyboard*, pengumpulan bahan rekaman, gambar, dan video yang diperlukan, lalu dilanjutkan dengan pengeditan segala bahan tersebut menjadi sebuah video *Digital Storytelling*.

Kemudian media *Digital Storytelling* pada tahap Pengembangan akan diuji validitasnya oleh validator ahli materi dan ahli media. Setelah media dinyatakan valid, media akan diuji coba pada siswa dengan tahapan pertama pada kelompok kecil yang terdiri atas 6 siswa dari kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Setelah media dinyatakan efektif oleh kelompok kecil, maka media akan diuji coba digunakan dalam pembelajaran pada kelompok besar yakni seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Penilaian dari validator ahli serta siswa akan menggunakan pengukuran skala Likert (Sugiyono, 2020:93) dengan kualifikasi penilaian:

Sangat Setuju	(SS)	= 5
Setuju	(S)	= 4
Netral	(N)	= 3
Tidak Setuju	(TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju	(STS)	= 1

Untuk menghitung persentase validitas dari data yang didapatkan dari validator ahli akan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Valid} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator validitas akan disesuaikan dengan tabel berikut (Akbar, 2022:42):

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kriteria validitas	Tingkat validitas
81%-100%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa perbaikan)
61%-80%	Valid (dapat digunakan namun perlu perbaikan)
41%-60%	Cukup valid (dapat digunakan namun perlu perbaikan besar)
21%-40%	Kurang valid (disarankan tidak dipergunakan)
0%-20%	Tidak valid (tidak dapat dipergunakan)

Kemudian media yang telah dinyatakan valid oleh validator ahli akan diuji coba pada siswa. Siswa akan memberi penilaian persepsi untuk mengetahui keefektifan media dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Efektif} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut kemudian akan disesuaikan dengan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Keefektifan Produk

Kriteria keefektifan	Tingkat efektif
81%-100%	Sangat efektif (dapat digunakan tanpa perbaikan)
61%-80%	Efektif (dapat digunakan namun perlu perbaikan)
41%-60%	Cukup efektif (dapat digunakan namun perlu perbaikan besar)
21%-40%	Kurang efektif (disarankan tidak dipergunakan)
0%-20%	Tidak efektif (tidak dapat dipergunakan)

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi. Penelitian ini terdiri atas dua tahap yakni tahap pertama pengembangan media *Digital Storytelling* untuk materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen, dan tahap kedua yakni proyek *Digital Storytelling* yang dikembangkan oleh siswa dari naskah teks cerpen yang mengandung nilai kehidupan buatan siswa.

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara. Analisis yang dilakukan yakni analisis kebutuhan, analisis materi, analisis tujuan, dan analisis teknologi pendidikan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan bagi guru dan siswa dalam pelajaran khususnya pada materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan menyebar angket kepada siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia didapatkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran biasanya menggunakan metode ceramah, dengan media dan materi yang bersumber utama dari buku paket. Guru juga menyiapkan media lain seperti media gambar, atau video penjelasan materi yang diambil dari youtube. Guru menjelaskan siswa akan lebih fokus dalam menggunakan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran tertentu dibanding tidak media pembelajaran. Guru juga memaparkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran teks cerpen yakni kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa juga memiliki minat baca yang rendah sehingga banyak siswa yang cenderung malas ketika diminta membaca sebuah cerpen. Saat pembelajaran pun siswa sering kali mudah teralihkan

fokusnya Untuk itu guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik atensi dan fokus siswa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa khususnya pada materi cerpen.

Guru mata pelajaran bahasa Indonesia juga menyampaikan pendapatnya mengenai media *Digital Storytelling* yang dirasa menarik bagi siswa sehingga akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya proyek *Digital Storytelling* juga dirasa dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa akan merasa tertantang ingin menyelesaikan proyek tersebut. Dengan proyek *Digital Storytelling* yang bersumber dari naskah cerpen siswa juga akan belajar cara menulis cerpen yang mengandung nilai kehidupan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi video *Digital Storytelling*.

Kemudian untuk mengetahui persepsi siswa terhadap minat dan motivasi belajar maka siswa diberi angket minat siswa dalam pembelajaran. Angket tersebut diisi oleh seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya sebanyak 29 siswa. Dari hasil angket minat siswa terhadap pembelajaran didapatkan hasil bahwa minat belajar siswa bergantung pada materi yang disampaikan. Materi cerpen membutuhkan keterampilan membaca siswa untuk dapat memahami materi tersebut. 20 siswa menyatakan setuju pada pernyataan sering malas membaca buku paket dan contoh cerpen sebagai bagian dari pembelajaran. Metode penyampaian materi juga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa, keseluruhan siswa setuju dengan pernyataan ini. Dan setengah dari populasi siswa menyatakan memiliki minat belajar yang tinggi saat menggunakan media berbasis audio-visual.

Analisis kebutuhan dilakukan juga dengan memberi angket kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan diperoleh hasil sebanyak 23 siswa setuju bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik untuk materi cerpen tersebut. Sebanyak 25 siswa juga menyatakan tertarik belajar menggunakan media *Digital Storytelling* dan 27 siswa juga setuju bahwa media *Digital Storytelling* akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu dalam memahami materi cerpen.

Tahap analisis dilakukan juga dengan melakukan pengamatan langsung saat pembelajaran berlangsung di kelas. Ditemukan beberapa siswa yang tidak aktif dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mudah teralihkannya fokusnya saat proses pembelajaran, hal ini disebabkan oleh rasa bosan dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran cerpen.

Materi yang akan dimuat dalam media *Digital Storytelling* yang dikembangkan yakni materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Materi tersebut dilaksanakan di kelas XI atau fase F SMA Pelita Raya Kota Jambi pada bulan November (semester ganjil). Berdasarkan hasil analisis materi tersebut dirasa cukup sulit jika pembelajaran hanya berorientasi dengan buku dan guru saja. Contoh cerpen yang terdapat dalam buku paket pun cenderung panjang sehingga siswa sering merasa malas membaca dan sering juga siswa merasa kesulitan memahami contoh cerpen yang ada.

Analisis tujuan erat hubungannya dengan capaian pembelajaran kurikulum yang digunakan. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, SMA Pelita Raya menggunakan kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran yang difokuskan dalam pengembangan media adalah 'mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen'. Menulis merupakan salah satu capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa termasuk dalam teks cerpen. Maka kemudian penelitian ini juga mengadakan proyek *Digital Storytelling* untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa sejalan dengan tujuan pembelajaran 'siswa mampu menulis cerpen dengan tema yang diambil dari kehidupan sehari-hari'.

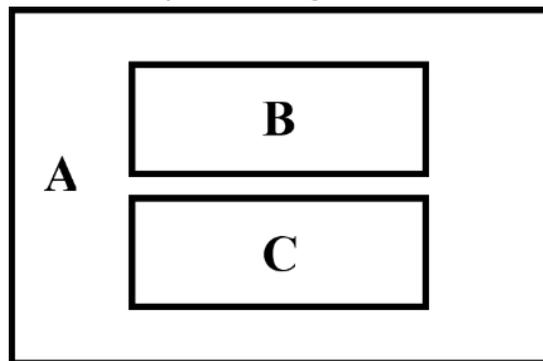
Analisis teknologi pendidikan dilakukan untuk mengetahui ketersediaan alat teknologi yang mampu menunjang jalannya penelitian. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media *Digital Storytelling* yakni *canva* dan *capcut*. SMA Pelita Raya juga diketahui memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk pengimplementasian media dan pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*. Keseluruhan siswa pun terdata memiliki gawai yang memadai untuk pelaksanaan proyek.

Tahap Desain

Tahap desain didasarkan dari hasil analisis kebutuhan. Tahap desain terdiri atas beberapa tahap dalam pengembangan media *Digital Storytelling*. Tahap pertama yakni membuat naskah untuk media *Digital Storytelling*. Naskah yang dibuat berisi materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen dan naskah cerpen sebagai contoh cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Cerpen yang dibuat yakni cerpen yang mengandung nilai moral dan pendidikan.

Tahap selanjutnya yakni tahap membuat Storyboard sebagai kerangka bantu dalam membuat video *Digital Storytelling*. Berikut beberapa contoh Storyboard dari media yang dikembangkan.

Gambar 1. *Storyboard* Bagian Informasi Media

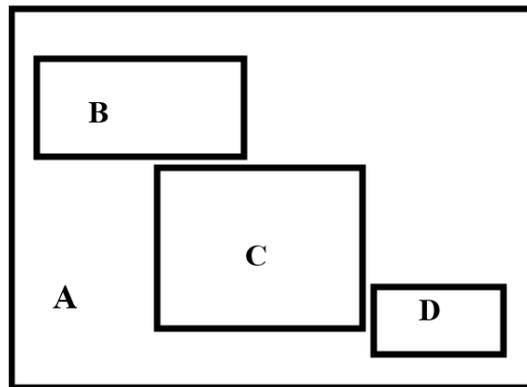


Keterangan:

- A. Tampilan latar video seperti halaman sebelumnya.
- B. Judul materi yakni “Nilai-Nilai Kehidupan yang Terkandung dalam Cerpen”
- C. Identitas tempat diimplementasikannya media, meliputi kelas dan nama guru pelajaran Bahasa Indonesia.

Narasi teks: Halo. Video ini akan menjelaskan mengenai materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen, serta menampilkan contoh cerpen yang mengandung nilai kehidupan di dalamnya.

Gambar 2. *Storyboard* Bagian Isi



Keterangan:

- A. Gambar latar berwarna putih.
- B. Narasi.
- C. Gambar animasi karakter utama.
- D. Narasi.

Narasi teks: Pak Budi pun percaya pada Devi dan lanjut bertanya ke siswa yang lain. Devi lega ia tak dimarahi. Batinnya berkata 'bohong sedikit demi kebaikan pasti tidak apa-apa.'

Setelah membuat Storyboard, tahap selanjutnya yakni pengumpulan bahan berupa perekaman suara, dan pengumpulan unsur gambar dan video yang dibutuhkan. Lalu bahan tersebut diedit menjadi video. Tahap pengeditan mula-mula menggunakan aplikasi *Canva* dan kemudian dilanjutkan di aplikasi *Capcut* untuk menambahkan audio. Setelah tahap pengeditan, produk yang dihasilkan adalah video *Digital Storytelling* materi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen yang berdurasi 7 menit, yang dapat diakses secara daring dan luring melalui perangkat komputer dan gawai.

Gambar 3. Tampilan Bagian Informasi Media



Gambar 4. Tampilan Bagian Isi Media



Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap media yang telah dibuat. Validator ahli media adalah salah satu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Jambi. Validasi dilakukan dengan memberi penilaian dengan skala 1-5 di lembar validasi ahli. Lembar validasi ahli terdiri atas 15 pernyataan dengan skor maksimal setiap pernyataan yakni 5 untuk keterangan Sangat Setuju Sekali (STS) dan skor maksimal dari seluruh pernyataan adalah 75. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli media yakni 69. Skor kemudian dihitung dengan rumus berikut untuk mendapatkan persentase validitasnya.

$$\text{Persentase Valid} = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan tabel kriteria validitas produk maka media dengan persentasi validitas 92% dinyatakan 'Sangat Valid' dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Validator ahli media memberi saran untuk menambahkan nilai lain dalam cerpen di media. Media *Digital Storytelling* yang telah dikembangkan hanya memuat nilai moral dan pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas media maka dilakukan penambahan adegan yang menunjukkan nilai agama dan nilai budaya. Nilai agama yang ditambahkan yakni pengucapan salam dengan syariat islam yakni *assalamualaikum* dan *waalaikumsalam* pada salah satu adegan. Dan nilai budaya yang ditambahkan adalah karakter siswa mencium tangan gurunya sebagai budaya menghormati orang yang lebih tua.

Selanjutnya dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi. Validator ahli tersebut adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Lembar validasi ahli materi terdiri atas 14 pernyataan dengan maksimal skor tiap pernyataan yakni 5, dan skor maksimal keseluruhannya yakni 70. Skor yang diperoleh dari validator ahli materi yakni 65.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Valid} &= \frac{65}{70} \times 100\% = 92,857\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria validitas produk maka media dengan hasil penilaian 93% dinyatakan 'Sangat Valid' dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Media selanjutnya diuji coba pada siswa melalui dua tahap yakni pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Kelompok kecil terdiri atas enam siswa dari kelas XI F1 SMA Pelita Raya yang dipilih dengan kriteria dua siswa peringkat teratas, dua siswa peringkat terendah, dan dua siswa peringkat tengah (14 dan 15). Siswa pada kelompok kecil diminta untuk menyaksikan video *Digital Storytelling* yang telah dikembangkan kemudian memberikan penilaian melalui angket persepsi uji coba kelompok kecil. Angket tersebut terdiri atas 17 pernyataan dengan skor maksimal yang dapat diberikan masing-masing siswa untuk tiap pernyataan yakni maksimal 5 untuk Sangat Setuju, dengan dikali jumlah siswa di kelompok kecil maka skor maksimal tiap pernyataan adalah 30. Dan skor maksimal dari seluruh pernyataan adalah 510. Skor yang diperoleh dari penilaian persepsi pada kelompok kecil yakni 427.

$$\begin{aligned} \text{Persentase Efektif} &= \frac{427}{510} \times 100\% = 83,725\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria keefektifan produk maka media dengan skor 84% dinyatakan 'Sangat Efektif' dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya dilakukan uji coba media pada kelompok besar yakni seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Uji coba pada kelompok besar dilakukan pada saat jam pelajaran bahasa Indonesia. Seluruh siswa menyaksikan tayangan media pembelajaran *Digital Storytelling* kemudian siswa memberi penilaian melalui angket penilaian persepsi siswa. Angket tersebut

terdiri atas 17 pernyataan dengan skor maksimal tiap pernyataan yang dapat diberikan oleh masing-masing siswa yakni 5 untuk 'Sangat Setuju'. Tiap pernyataan memiliki skor maksimal 145 dan skor maksimal angket dari seluruh pernyataan yakni 2.465. Skor yang diperoleh dari penilaian persepsi seluruh siswa adalah 1.964.

$$\text{Persentase Efektif} = \frac{1964}{2465} \times 100\% = 79,675\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan kriteria keefektifan produk maka media dengan persentase keefektifan 80% dinyatakan 'Efektif' dan diperlukan perbaikan kecil. Adapun saran dan masukan dari kelompok besar yakni suara audio yang dirasa terlalu kecil. Maka dilakukan pengeditan audio dengan menambahkan volume sampai batas maksimal dengan menggunakan aplikasi *Capcut*.

Proyek *Digital Storytelling* Siswa

Proyek *Digital Storytelling* materi nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen berupa pengembangan video digital yang bersumber dari cerpen dengan tema nilai kehidupan yang dibuat oleh peserta didik. Pelaksanaan proyek didasarkan pada tahap penerapan *Digital Storytelling* dalam pembelajaran oleh Kay Teehan (2010) yang disederhanakan menjadi beberapa langkah yakni (1) perancangan modul ajar pembelajaran berbasis proyek, (2) pengenalan proyek *Digital Storytelling* sebagai proyek yang akan dikembangkan, (3) pemberian motivasi, cara pelaksanaan proyek, dan contoh proyek yang akan dikembangkan, (4) pelaksanaan dan monitoring, (5) evaluasi.

Perancangan modul ajar menjadi aspek penting sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru sebelumnya telah membuat modul ajar untuk materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Kemudian peneliti melakukan penyesuaian modul ajar tersebut agar terintegrasi dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek *Digital Storytelling*. Rencana pembelajaran akan berlangsung tiga kali pertemuan dengan total sebanyak enam jam pelajaran. Siswa tetap mengerjakan proyek di luar jam pelajaran. Pelaksanaan proyek saat jam pelajaran berlangsung terbagi menjadi beberapa fase, dengan pelaksanaan sebagai berikut.

Fase 1:

Fase ini memuat pengenalan mengenai media *Digital Storytelling* dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut yang telah dikembangkan. Penayangan media *Digital Storytelling* nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen menggunakan proyektor yang disaksikan oleh seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Siswa menyambut antusias pembelajaran menggunakan media *Digital Storytelling*. Saat video diputar proses pembelajaran berlangsung dengan tenang karena siswa fokus memerhatikan tayangan.

Setelah tayangan media selesai, dilakukan tanya jawab antara guru dan siswa terkait materi yang terkandung dalam media tersebut. Rata-rata siswa aktif menjawab dan berpartisipasi dalam diskusi mengenai kesimpulan tayangan tersebut. Kemudian guru menjelaskan mengenai penugasan proyek *Digital Storytelling*.

Fase 2:

Pada fase ini siswa diberi penjelasan mengenai cara pembuatan proyek *Digital Storytelling* cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Penjelasan tersebut yakni langkah-langkah pengembangan video *Digital Storytelling*, berupa pembuatan Storyboard, aplikasi apa saja yang dapat digunakan, bagaimana proses pengeditan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*, tanya jawab terkait hal teknis dan

kemungkinan penggunaan sarana teknologi atau aplikasi lain. Kemudian tahap ini dilanjutkan dengan mendiskusikan mengenai peraturan pelaksanaan proyek terkait kelompok dan kriteria proyek yang diinginkan.

Fase 3:

Pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi mengenai *timeline* dan *deadline* pengumpulan proyek. Batas akhir yang disepakati adalah 10 hari sejak proyek diberikan (23 November 2023 – 2 Desember 2023).

Fase 4:

Fase 4 dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Siswa menyampaikan kepada guru mengenai proyek yang dikembangkannya, sejauh mana eksplorasi ide konsep cerpen dan pengeditan *Digital Storytelling*. Guru dan peneliti aktif memberi masukan dan saran kepada siswa. Selama sisa jam pelajaran siswa lanjut mengerjakan proyek dengan progres yang beragam, ada yang sudah pada tahap pengeditan, ada yang baru sampai pembuatan naskah dan storyboard.

Fase 5:

Fase 5 dilakukan pada pertemuan selanjutnya atau pertemuan ke-3 pada rencana pelaksanaan proyek. Guru menjelaskan yang akan dilakukan pada pertemuan ini, siswa diminta mempresentasikan hasil kerja sementara.

Fase 6:

Siswa mempresentasikan progres dan hasil sementara proyeknya. Rata-rata kelompok sudah sampai pada tahap pengeditan. Guru mengingatkan pada siswa mengenai batas akhir pengumpulan proyek *Digital Storytelling*. Guru meminta siswa menyimpulkan hubungan antara pembelajaran cerpen dengan proyek yang dilakukan serta apa manfaat yang dirasakan siswa dengan adanya proyek tersebut. Siswa bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan proyek. Proyek *Digital Storytelling* juga meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa jadi aktif bertanya dan meminta saran kepada guru dalam proses pelaksanaan proyek.

Keseluruhan siswa mengumpulkan proyeknya sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Berikut beberapa contoh tampilan video *Digital Storytelling* siswa:

Gambar 5. Tampilan Proyek Siswa (Nilai Sosial dan Pendidikan)



Gambar 6. Tampilan Proyek Siswa (Nilai Sosial dan Budaya)



Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya difungsikan untuk mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran (Chodiyah et al., 2024). Tujuan pembelajaran cerpen pada kelas XI yang menjadi fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen, serta menulis cerpen dengan berdasarkan kejadian sehari-hari.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap awal analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis tujuan dan analisis teknologi pendidikan. Hasil analisis menjadi pedoman dalam merancang media *Digital Storytelling* pada tahap desain. Pada tahap analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan angket, diketahui bahwa baik guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, fokus, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sehingga turut meningkatkan keaktifan siswa.

Pada tahap desain pertama-tama membuat naskah berupa materi dan contoh cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Kemudian membuat *Storyboard*, pengumpulan bahan video, kemudian pengeditan bahan tersebut menjadi video *Digital Storytelling* yang utuh. Tahap desain menggunakan aplikasi pengeditan *Canva* dan *Capcut*.

Selanjutnya dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi untuk mengetahui validitas media. Media mendapatkan skor 92% dari ahli media, dan 93% dari ahli materi, kedua skor tersebut berarti media berada pada kategori 'Sangat Valid' dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya media diuji coba pada kelompok kecil yang terdiri atas enam siswa dari kelas XI F1 SMA Pelita Raya yang kemudian mendapat skor 84% dengan kategori 'Sangat Efektif' dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Kemudian media diuji coba pada kelompok besar yakni seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya. Dari penilaian persepsi siswa, media mendapatkan skor 80% dengan kriteria 'Efektif'. Masukan dan saran yang didapat dari kelompok besar rata-rata mengenai audio media yang dianggap terlalu kecil sehingga dilakukan perbaikan terhadap audio media dengan melalui proses pengeditan ulang di aplikasi *Capcut*.

Pada saat pembelajaran menggunakan media *Digital Storytelling*, pembelajaran berlangsung dengan hening saat siswa fokus menyaksikan tayangan. Kemudian guru memberikan pertanyaan terkait tayangan media yang dijawab dengan aktif oleh siswa. Siswa juga aktif memberikan pendapatnya mengenai tayangan media yang telah disaksikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Digital Storytelling* mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu dalam proses penyampaian materi kepada siswa, sehingga siswa pun dapat menyerap materi dengan efektif.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* siswa. Pelaksanaan proyek didasarkan pada tujuan pembelajaran yakni menulis cerpen berdasarkan kehidupan sehari-hari. Penugasan yang diberikan pada siswa adalah membuat video *Digital Storytelling* yang bersumber dari teks cerpen siswa yang memuat nilai kehidupan. Hasil dari pelaksanaan proyek siswa yakni adanya peningkatan kualitas pembelajaran dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa saat pembelajaran. Melalui proyek ini, siswa juga berhasil menambah keterampilan literasi digital dari proses pelaksanaan proyek yang berhubungan dengan pengoperasian aplikasi edit yang sebelumnya tidak dikuasai siswa.

Penelitian ini menghasilkan media *Digital Storytelling* yang selanjutnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Temuan dalam penelitian ini adalah penggunaan media dan model pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat diterima dengan baik oleh siswa. Uraian ini sejalan dengan penelitian oleh Oktavia (2020) bahwa penggunaan media audio-visual berbasis digital efektif dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proyek tersebut siswa belajar menulis cerpen sehingga meningkatkan keterampilan menulisnya. Proyek ini juga terbukti meningkatkan literasi digital siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rohmawati (2014) yang menunjukkan bahwa penugasan *Digital Storytelling* pada siswa terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas dan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Digital Storytelling* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Media juga mendapatkan hasil 80% atau dalam kategori 'Efektif' dari angket penilaian persepsi siswa pada kelompok besar. Pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Siswa berhasil menyelesaikan proyek dengan tepat waktu dan hasil proyek yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran karena media dan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat dan keaktifan siswa. *Digital Storytelling* dapat menjadi pilihan proyek yang dapat digunakan, karena selain menitikberatkan pada keterampilan yang diraih dalam pembelajaran, proyek dengan melibatkan teknologi juga dapat memberi pengalaman dan keterampilan praktis bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih secara khusus kepada Bapak Dr. Hary Soedarto Harjono, M.Pd. dan Bapak Dr. Priyanto, M.Pd. selaku pembimbing, atas segala bimbingan, arahan, dan kritik konstruktif yang telah diberikan. Kepada Guru bahasa Indonesia SMA Pelita Raya Ibu Elvi Novianti, S.Pd., serta seluruh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi yang telah bekerja sama saat proses

penelitian. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses penelitian. Tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran menulis cerpen kedepannya.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.a
- 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).
- Chodiyah, A.N., Pairin, U., Indarti, T., (2024) Peran Wattpad dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis pada Pembelajaran Sastra. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *eksponen*, 11(1), 20-27.
- 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.
- Martarini, N. M. L., Sastaparamitha, N. N. A. J., & Primandana, P. A. (2020). Digital Story Telling Project Berbantuan (DSTP) "Google Classroom" Dalam Pembelajaran Teks "Descriptive". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(2), 671-679.
- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 32-43.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Risal, dkk. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori dan Desain Penelitian. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rohmawati, R. N. (2014). Keefektifan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Sma Pada Materi Bioteknologi. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 3(3).
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Teehan. (2006). Digital Storytelling : In and Out of the Classroom. Lulu.com. <https://www.lulu.com/shop/kay-teehan/digital-storytelling-in-and-out-of-the-classroom/paperback/product-525312.html?page=1&pageSize=4>

Taufik, I., Rusmiyanto., Wahono., Utomo, P., Mafrukhi. (2022) Kombi Kompeten Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: Erlangga.

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.