

# Pengembangan Digital *Storytelling* pada Pembelajaran Cerpen Peserta Didik Fase D SMA di Muaro Jambi

Umami Maymunah<sup>1</sup>

Hary Soedarto Harjono<sup>2</sup>

Yusra D<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Jambi

<sup>1</sup>ummimaymunah12@gmail.com

<sup>2</sup>hary.soedarto@unja.ac.id

<sup>3</sup>yusra.dewi@unja.ac.id

## Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan *digital storytelling* yang diterapkan pada peserta didik kelas XI dalam pembelajaran cerpen. Deskripsi tersebut mencakup validasi, kepraktisan, serta keberhasilan penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik pada materi cerpen lewat *digital storytelling*. Penelitian ini merupakan jenis *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation)*, yang telah dimodifikasi oleh Robert Maribe Branch (2009). Produk yang dihasilkan adalah video *digital storytelling* dan modul ajar pendukung yang telah divalidasi oleh ahli. Hasil validasi ahli materi sebesar 96%, validasi ahli media 81,6% dan validasi ahli kurikulum 95% dengan tingkat validitasnya yaitu sangat valid. Hasil kepraktisan oleh ahli praktisi sebesar 80% dengan tingkat validitas yaitu valid dan tingkat kepraktisan dari peserta didik sebesar 92% yang artinya sangat valid. *Digital storytelling* dinyatakan berhasil dikembangkan dengan baik setelah evaluasi submasif terlaksana. Hasil evaluasi submasif tersebut berupa penugasan peserta didik. Hasil perolehan nilai akhir penugasan peserta didik tersebut memuaskan dengan nilai A dan B.

**Kata Kunci:** *ADDIE, cerpen, digital storytelling, pengembangan*

## Pendahuluan

Keterampilan literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menyikapi kemajuan teknologi dengan baik. Namun faktanya, hasil asesmen PISA (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia tahun 2018 dalam laporan lengkap Oliver Wyman yang dipublikasi pada 03 November 2023 oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) menerangkan bahwa capaian peserta didik di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) lainnya, masih jauh di bawah skor rata-rata dalam kompetensi literasi, numerasi dan sains, terutama pada peserta didik usia 15 tahun (Kemendikbud, 2023). Pada kompetensi literasi, hanya 30% peserta didik di Indonesia yang setidaknya mencapai kemahiran membaca pada level 2. Sedangkan rata-rata OECD adalah 77%, terlihat sangat besar perbedaan persentase diantara keduanya. Kemampuan membaca pada level 2 meliputi kemampuan mengidentifikasi ide pokok dalam suatu teks yang cukup panjang, memahami keterkaitan antarbagian dalam teks yang singkat, dan membuat ringkasan sederhana bahkan ketika memperoleh informasi yang mengganggu. Itu artinya, masih banyak peserta didik masih kesulitan untuk hal tersebut. Harjono (2019) literasi digital dalam

konteks pembelajaran dikatakan sebagai keterampilan dalam mengakses, menganalisis, mencipta, merefleksikan, dan berinteraksi melalui perangkat digital untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dalam upaya penguasaan keterampilan literasi digital, dibutuhkan keterampilan berbahasa di dalamnya. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan paling awal yang harus dikuasai ketika berinteraksi melalui media digital terutama media sosial.

Keterampilan menulis tidak bisa dikuasai hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi juga harus diasah secara bertahap agar terus berkembang. Menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan penting dikarenakan menulis mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk tulisan agar dipahami oleh pembaca (Alifa & Setyaningsih, 2019). Namun, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan ketika menulis dalam bentuk teks yang panjang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sendiri dipelajari berbagai jenis teks, tak terkecuali teks narasi yang menuntut peserta didik untuk menarasikan pikirannya secara tertulis.

Teks narasi dibagi menjadi beberapa jenis seperti legenda, mitos, cerita rakyat, fabel, novela, novel dan cerpen. Di antara yang disebutkan, cerpen merupakan salah satu teks narasi yang sering dijumpai di berbagai media sebagai ajang perlombaan maupun sekedar karya sastra yang diunggah di media sosial. Selain pada media digital, pada setiap jenjang pendidikan pun cerpen selalu muncul dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. Walaupun sering dijumpai, kesulitan peserta didik dalam mengasah keterampilan menulis cerpen juga masih sering terjadi. Selain itu menurut Ayumi et al. (2021) penggunaan media pembelajaran berupa buku dan metode ceramah saja cenderung membuat peserta didik jenuh terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik khususnya menulis teks narasi.

Dibandingkan bahan ajar konvensional, bahan ajar multimedia memberikan lebih banyak keunggulan. Menurut Asnidar dan Junaid (2024) bahan ajar multimedia menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi berbagai unsur multimedia tersebut berupa teks, audio, gambar, video, dan animasi. Peranan multimedia di era serba digital membantu peserta didik untuk memahami konsep pada materi pembelajaran yang salah satunya yaitu cerpen, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Mengingat peserta didik yang mempunyai minat tinggi dengan teknologi dan selalu berdekatan dengan teknologi sederhana seperti video lewat gawai yang mereka miliki, media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif solusinya (Andreanty et al., 2024). *Digital storytelling* merupakan salah satu gaya pembelajaran digital yang menggabungkan beberapa atau seluruh elemen pada multimedia ke tahap lebih lanjut untuk kemudian dirangkai menjadi sebuah narasi yang padu dan menarik. Sejalan dengan Nabilah, (2021) yang mengartikan *digital storytelling* sebagai sebuah cara penerapan teknologi melalui cerita dengan menampilkan video, grafis atau audio dan lainnya yang digunakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Multimedia memberikan keuntungan pada *digital storytelling* dengan memungkinkan penggunaan beragam jenis media yang ada untuk memperkuat penyampaian pesan dan emosi pada cerita. Salah satu media yang bisa digabungkan dengan *digital storytelling* adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat menghasilkan berbagai bentuk desain grafis dengan beragam elemen yang sudah tersedia.

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni memainkan peran krusial dalam pengembangan bahan ajar, sebab pendidik masa kini mengandalkan beragam sumber pembelajaran yang berasal dari perkembangan teknologi (Dewi & Mikaresti,

2019). Hadirnya *digital storytelling* menggunakan aplikasi Canva dapat menjadi solusi bagi pendidik agar peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulisnya lewat cerpen. Sehingga peserta didik dapat berkembang untuk kemudian menguasai kemampuan literasi digital supaya bijak dalam menggunakan teknologi.

Mengapa *digital storytelling* menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan? Karena *digital storytelling* ini memfokuskan untuk bercerita dalam bentuk digital dan Canva adalah salah satu media digital yang tepat untuk digabungkan dengan *digital storytelling*. Selaras dengan Fajrideani et al. (2024) yang mengatakan bahwa *digital storytelling* adalah sebuah metode bercerita dengan memanfaatkan bahan ajar digital. Memadukan cerita pendek dengan media digital membantu peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan menulisnya dan keterampilan literasi digitalnya secara bersamaan.

## Metode

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk. Produk yang dihasilkan berupa *digital storytelling* berbentuk video yang dibuat melalui aplikasi *Canva* yang kemudian diunggah ke platform *Youtube* dan modul ajar sebagai pendukung.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi oleh Branch (2009). Model pengembangan ADDIE dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran seperti penggunaan metode konvensional ketika pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring yang menggunakan media digital (Risal et al., 2022:14). Branch (2009:2) menjelaskan bahwa filosofi penerapan model ADDIE dalam pembelajaran yang terencana harus berorientasi pada peserta didik, inovatif, otentik, dan mampu menginspirasi. Model ADDIE ini dipilih melalui beberapa pertimbangan berikut:

1. Prosedur kerjanya yang sistematis berupa setiap langkah yang diambil selalu didasarkan pada perbaikan langkah sebelumnya dan keterlibatan ahli beserta uji coba di dalamnya, sehingga diharapkan dapat menghasilkan produk yang berkualitas.
2. Kesesuaian model ini untuk pengembangan multimedia pembelajaran.

Proses tahapan pengembangan menurut Brance dapat dilihat dalam gambar berikut:

Suryani, Setiawan, & Putria (2019:128) mengatakan bahwa seorang pengembang



Gambar 1. Tahapan ADDIE oleh Brance

sebelum melakukan analisis terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Analisis ini berupa analisis kebutuhan, analisis sumber daya yang diperlukan dan analisis materi yang dilakukan peneliti dengan cara observasi, wawancara dengan pendidik dan menyebarkan angket kebutuhan peserta didik kepada peserta didik kelas XI F1 B di salah satu SMA Kabupaten Muaro Jambi, Jambi. Setelah tahapan analisis, langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE yaitu desain.

Langkah-langkah dalam mendesain ialah membuat *Storyboard*. *Storyboard* dibuat dalam bentuk ilustrasi dengan digambar secara digital di aplikasi *Canva* untuk memberikan gambaran kasar dari beberapa klip video animasi berbentuk *digital storytelling*. Selain itu, didesain pula modul ajar pada materi cerpen yang telah disesuaikan dengan milik pendidik agar penelitian pengembangan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran pendidik dan tujuan peneliti untuk mengembangkan produk. Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan di mana produk akan diuji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Kemudian *digital storytelling* dan modul ajar yang sudah dinyatakan valid akan diimplementasikan dengan melakukan uji coba sebanyak 30 peserta didik di kelas XI F1 B. Setelah diimplementasikan secara menyeluruh, produk kemudian dievaluasi. Tahapan evaluasi ini mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan dengan tujuan untuk mendapat masukan, revisi dan saran dari para ahli. Evaluasi ini dilaksanakan pada tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi sesuai dengan model desain Brance. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahapan akhir setelah produk diuji cobakan kepada peserta didik kelas XI F2 B. Evaluasi ini berupa angket kepraktisan dan lembar penilaian untuk produk akhir penugasan proyek peserta didik berupa *digital storytelling* yang diunggah ke *Youtube* sesuai dengan rubrik penilaian yang ada di modul pendukung. Rubrik penilaian tersebut dimodifikasi berdasarkan Buku Pegangan Guru Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia.

Data yang didapatkan dari angket terbuka berupa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli untuk kemudian diuji validasinya dari *digital storytelling* yang dikembangkan dan modul pendukung yang dibuat. Skala yang digunakan untuk menganalisis penilaian validasi produk adalah skala *Likert* yang berdasarkan (Sugiyono, 2020:94) terbagi menjadi lima kategori pilihan bagi responden. Berikut adalah tabel untuk skor validasi data:

Kriteria	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	ST	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Data yang didapat dari ahli selanjutnya dianalisis menggunakan persentase skor yang

Gambar 2. Skala *Likert*

didapatkan dengan mencari skor ideal untuk keseluruhan item. Berikut adalah rumus menentukan persentase validasi data:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :  $V_s$  = Persentase Validitas

$x$  = skala penilaian yang diperoleh  
 $n$  = skor maksimal

Valid atau tidaknya produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil persentase validasi yang telah dihitung. Berikut adalah kriteria validitas data berdasarkan Akbar (2022:82):

Kreteria Validitas	Tingkat Validitas
81% – 100%	Sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
61% – 80%	Valid dan dapat digunakan, namun perlu perbaikan.
41% – 60%	Kurang valid dan perlu perbaikan.
21% – 40%	Tidak valid dan tidak bisa digunakan.
0% – 20%	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan.

Gambar 3. Kriteria Validasi

Data yang didapat dari kepraktisan produk berupa angket perspektif peserta didik yang telah melalui tahap uji coba sebelumnya. Data yang diperoleh dari uji kepraktisan akan diolah dengan menggunakan skala *Likert* juga. Kemudian data yang didapat dianalisis secara kuantitatif, dengan menghitung presentasi kepraktisannya dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \bar{x}}{\sum m} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase kepraktisan

$\bar{x}$  = Rata-rata skor untuk tiap butir indikator

m = Skor maksimal untuk tiap butir indikator

Di mana:

$$\bar{x} = \frac{\sum s}{n}$$

Keterangan: s = Skor yang diberikan responden

n = Jumlah responden

Hasil yang diperoleh dari perhitungan angket akan diterjemahkan secara kualitatif dan dikembangkan berdasarkan kriteria validasi sebelumnya.

## Hasil

Video *digital storytelling* dan tutorial penggunaan aplikasi *Canva* serta modul ajar pada materi cerpen merupakan produk akhir dari pengembangan yang telah dilakukan dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam memanfaatkan teknologi lewat pembelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Brance, yang memiliki lima tahapan berupa analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

## Tahap Analisis

Pada tahapan analisis ini, data yang didapat merupakan hasil dari angket kebutuhan peserta didik dan wawancara terhadap tenaga pendidik Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI F2 B. Dari data yang diperoleh tersebut ditemukan informasi mengenai permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran,

harapan peserta didik terhadap *digital storytelling* yang akan dikembangkan, permasalahan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran, serta mengetahui sumber daya yang tersedia terkait dengan *digital storytelling* yang akan dikembangkan.

### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan menjadi analisis yang pertama dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan mendasar pendidik dan peserta didik terkait proses pembelajaran di kelas supaya peneliti dapat mengembangkan produk yang tepat sasaran. Wawancara terhadap pendidik bahasa Indonesia merupakan kegiatan awal yang dilakukan dengan hasil ringkasan kebutuhannya sebagai berikut:

- a. Dibutuhkannya suatu produk yang dapat mengubah pandangan peserta didik mengenai sebuah materi pembelajaran supaya mereka bergairah untuk belajar.
- b. Dibutuhkannya suatu produk yang dapat mengatasi permasalahan kekurangan buku cetak untuk mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat ditambahkan informasi yang dipadukan dengan visualisasi dan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.
- c. Dibutuhkan suatu produk yang dapat menarik minat belajar dan bersifat interaktif.
- d. Dibutuhkan media yang dapat membuat peserta didik memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan baik dan praktis untuk digunakan.
- e. Dibutuhkannya suatu produk yang inovatif sehingga materi pembelajaran lebih menarik untuk dipelajari.

Selain melakukan wawancara terhadap pendidik, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan peserta didik. Hasil yang didapatkan dari angket kebutuhan tersebut berupa sebanyak 53,3% peserta didik berpendapat bahwa materi cerpen kurang mereka minati dengan alasan karena materinya pada semester ini dikaitkan dengan tema sejarah, berkaitan dengan materi di bab selanjutnya dan mengalami kesulitan dalam merancang cerita. Kemudian dalam proses pembelajaran, peneliti mencari tahu jenis media yang digunakan peserta didik selama ini. Sebanyak 63,3% peserta didik mengakui menggunakan media berbasis manusia dan audio visual; sebanyak 56,7% berbasis cetak; sebanyak 33,3% berbasis visual; dan sebanyak 16,7% berbasis komputer. Dari semua media yang tersedia, peserta didik tertarik untuk menggunakan media berbasis audio-visual dan komputer dalam proses pembelajaran mereka. Selanjutnya sebanyak 50% peserta didik berminat untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif di mana mereka ikut terlibat dalam prosesnya sehingga lebih mudah mendalami materi yang dipelajarinya, seperti penggunaan aplikasi. Sedangkan 30% lainnya menyukai metode menyimak dan memirsia lewat media seperti *Power Point* atau *Youtube* dan 20% sisanya memilih metode ceramah. Dalam pengerjaannya, sebanyak 70% peserta didik lebih menyukai belajar secara berkelompok untuk membantunya memahami materi. Penyebab peserta didik kehilangan minat belajar mereka dan kesulitan mencerna materi pembelajaran yaitu sebanyak 30% kesulitan fokus karena suasana kelas yang kurang terkondisi; 20% tidak bisa fokus karena pelajarannya yang kurang menarik; 6,7% memiliki kecemasan belajar karena khawatir tidak dapat memahami materi; 36,7% lainnya menyetujui semua masalah yang ada.

### **Analisis Sumber Daya yang Diperlukan**

Pada langkah ini, diidentifikasi sumber daya yang ada dari segi konten, teknologi, fasilitas pembelajaran dan tenaga pendidik yang mendukung pengembangan produk. Dari observasi yang dilakukan diperoleh hasil dimana kurang lebih 10 peserta didik

mahir menggunakan *Canva*. Ketersediaan WIFI di sekolah pun difasilitasi oleh sekolah, peserta didik juga diperbolehkan menggunakan gawai untuk pembelajaran, listrik di kelas pun tersedia apabila peserta didik kehabisan daya pada gawai mereka dan pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia pun semuanya melek terhadap teknologi sehingga tidak mengalami kesulitan berarti terkait pembelajaran dengan media digital.

### **Analisis Materi**

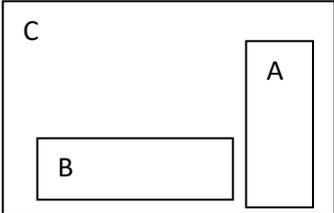
Analisis berikutnya yaitu analisis materi. Analisis ini dilaksanakan berdasarkan pada kurikulum yang diterapkan di sekolah yang diteliti. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka yang di mana menggunakan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) sebagai acuan pendidik dalam mengajar agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi cerpen dipilih oleh peneliti sebagai materi yang akan digunakan dalam pengembangan *digital storytelling* karena peserta didik banyak yang merasa bosan dengan metode pembelajarannya dan materi yang kurang menarik bagi mereka. Materi cerpen yang dimasukkan dalam produk yang dikembangkan mencakup TP (Tujuan Pembelajaran) berdasarkan buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA/SMK Kelas XI.

### **Tahapan Desain**

Tahapan desain ini dilakukan dengan menentukan anggota tim yang terlibat dalam pengembangan. tim tersebut terdiri atas pengembang, seorang ahli media, seorang ahli materi, seorang ahli kurikulum, dan seorang ahli praktisi yang merupakan pendidik bahasa Indonesia dan juga pengguna yang merupakan peserta didik di kelas XI F2 B. Kemudian menjadwalkan pelaksanaan penelitian dan menentukan spesifikasi produk berupa:

1. Produk yang akan didesain adalah *digital storytelling*, video tutorial penggunaan aplikasi *Canva* dan modul ajar cerpen. Video tutorial dan modul ajar hanyalah sebagai penunjang agar *digital storytelling* dapat terlaksana dengan baik ketika diimplementasikan.
2. *Digital storytelling* dan tutorial penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat *digital storytelling* akan diunggah ke *Youtube* agar memudahkan dalam mengaksesnya.
3. Modul ajar dibuat secara digital dan dapat pula dicetak nantinya untuk memudahkan pendidik dalam penggunaannya. Modul ajar ini memuat pembelajaran cerpen dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *Canva* untuk membuat *digital storytelling*.

Selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Penyusunan *storyboard* ini bertujuan sebagai panduan dasar untuk membuat *digital storytelling* cerpen yang bertema sejarah bangsa. Lewat sketsa yang disusun dengan runtut, *storyboard* membantu pengembang dalam memvisualisasikan adegan, menafsirkan urutan narasi, dan mengenali kebutuhan produksi sebelum proses pembuatannya dimulai. Berikut merupakan contoh dari *storyboard digital storytelling*:

No.	Rancangan	Kutipan Naskah	Keterangan
1.		“Hai! Sudah siapkah untuk belajar hari ini?” “Pada pertemuan sebelumnya kamu sudah belajar mengenai menganalisis unsur-unsur intrinsik pembangun cerpen, serta mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen. “Pada pertemuan kali ini, kita akan membahas tentang membuat cerpen dengan latar belakang sejarah Indonesia”.	A. Animasi seorang pendidik perempuan. B. Teks narasi. C. Latar belakang ruang kelas yang memiliki sebuah papan tulis besar.

Gambar 4. *Storyboard*

### Tahap Pengembangan Tahap Persiapan

Pada tahapan awal ini, peneliti melakukan persiapan sebelum memproduksi produk. Persiapan yang dibutuhkan yaitu mengumpulkan elemen apa saja yang akan ditambahkan ke dalam produk. Elemen tersebut meliputi materi, narasi cerpen, gambar, ilustrasi, audio dan penugasan. Penugasan tersebut berupa sebuah proyek di mana peserta didik akan membuat *digital storytelling* seperti yang dikembangkan oleh peneliti.

### Tahap Produksi

Pada tahapan produksi ini, semua elemen yang sudah dipersiapkan sebelumnya digabungkan menjadi satu menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan *storyboard* yang telah didesain sebelumnya. Berikut beberapa tampilan produk *digital storytelling* yang telah dibuat:



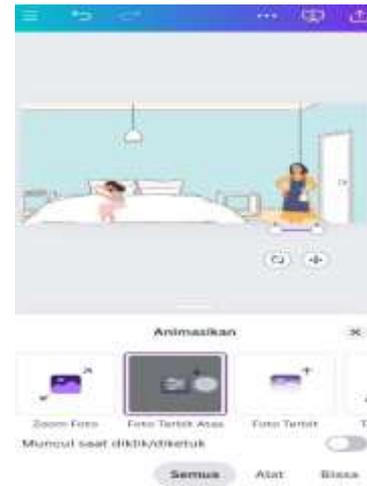
Gambar 5. Tampilan awal *digital storytelling*



Gambar 6. Tampilan isi *digital storytelling*



Gambar 7. Tampilan modul pendukung



Gambar 8. Tutorial Penggunaan Canva

### Tahap Validasi Produk

Setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi produk ini dilakukan oleh ahli dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti. Validasi *digital sttorytelling* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sementara itu untuk modul pendukung divalidasi oleh ahli kurikulum. Instrumen tersebut berupa skala *linkert* yang berupa skor dari 1-5, kritik dan saran tentang produk yang dikembangkan.

### Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan ini adalah seorang guru penggerak di salah satu SMA Kabupaten Muaro Jambi, Jambi. Lembar validasi ahli materi ini terdiri atas 10 pernyataan dengan skor paling tinggi adalah 5 dan skor total terbanyak untuk semua pernyataan adalah 50. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 48. Skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh presentase validasi dengan rumus berikut:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 0,96 \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh dan disesuaikan dengan skala *linkert* maka produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan lagi. Materi yang terdapat dalam produk sudah pas sesuai porsinya. Validasi ini membuktikan bahwa produk yang telah dibuat dapat diuji coba kepada peserta didik kelas XI F2 B.

#### a. Validasi ahli media

Validasi ahli media dalam pengembangan ini merupakan salah satu dosen dari program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi. Lembar validasi ahli media ini terdiri atas 12 pernyataan dengan skor paling tinggi adalah 5 dan skor total terbanyak untuk semua pernyataan adalah 60. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli media adalah 49. Skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh presentase validasi dengan rumus berikut:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% = \frac{49}{60} \times 100\% = 0,816 \times 100\% = 81,6\%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh, produk yang dikembangkan berdasarkan skala *linkert* sudah sangat valid dan tidak perlu dilakukan revisi produk. Persentase tersebut membuktikan bahwa produk bisa langsung diuji coba pada peserta didik kelas XI F2 B.

### Validasi ahli kurikulum

Validasi ahli kurikulum di sini bertujuan untuk menilai kelayakan modul pendukung yang dibuat sebagai acuan untuk mengimplementasikan *digital storytelling* guna mempermudah dalam proses pembelajaran. Penilaian dalam validasi ini dilakukan menggunakan skala *likert*. Ahli kurikulum dalam pengembangan ini merupakan wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMA tempat peneliti mengembangkan produk. Lembar validasi ahli kurikulum terdiri dari 20 pernyataan dengan skor paling tinggi adalah 5 dan skor total terbanyak untuk semua pernyataan adalah 100. Skor yang diperoleh dari ahli kurikulum untuk penilaian modul adalah 95 yang kemudian dijumlahkan dengan rumus berikut untuk mendapatkan presentase validasinya:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% = \frac{95}{100} \times 100\% = 0,95 \times 100\% = 95\%$$

#### b. Validasi ahli praktisi

Validasi ahli praktisi dalam pengembangan ini merupakan salah satu pendidik yang mengajar bahasa Indonesia di kelas XI F2 B di salah satu SMA di Kabupaten Muaro Jambi. Lembar validasi ahli praktisi ini terdiri atas 15 pernyataan dengan skor paling tinggi adalah 5 dan skor total terbanyak untuk semua pernyataan adalah 75. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli praktisi adalah 60. Skor yang didapatkan kemudian dijumlahkan untuk memperoleh presentase validasi dengan rumus berikut:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\% = \frac{60}{75} \times 100\% = 0,816 \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas dan disesuaikan dengan skala *linkert* maka produk yang dikembangkan sudah valid namun ada beberapa perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli praktisi yaitu mengganti tujuan pembelajaran dari menulis cerita pendek berdasarkan kegiatan sehari-hari menjadi menulis cerita pendek secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang memikat dan memublikasikan cerpen ke media digital. Dengan mengganti temanya menjadi latar belakang peristiwa sejarah pahlawan atau tokoh nasional yang berasal dari daerah Jambi.

### Tahap Implementasi

Pada tahapan ini, peserta didik dalam skala kecil melakukan uji coba produk. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 6 peserta didik di kelas. Peserta didik dipilih dengan kemampuan yang berbeda dalam mengoperasikan aplikasi *Canva*. 2 peserta didik sangat mahir, 2 peserta didik cukup mahir dan 2 peserta didik kurang mahir. Setiap peserta didik menggunakan gawainya masing-masing untuk membuka produk yang dikembangkan.

Setelah peserta didik selesai menonton produk yang dikembangkan, peserta didik membuka aplikasi *Canva* dan mencoba mengoperasikannya sesuai arahan pada saat menonton video tutorialnya. Di dampingi peneliti, peserta didik mencoba memahami lebih lanjut bagaimana menggunakan media *Canva* untuk membuat *digital storytelling*. Dalam mengoperasikan media, terdapat dua peserta didik yang sedikit kebingungan dalam mengoperasikannya karena belum lama menggunakan *Canva*. Peneliti memberikan bimbingan kembali kepada keduanya agar dapat mengenal *Canva* lebih baik. Peserta didik lainnya antusias dalam menggunakannya. Pada saat itu, peneliti memberikan penugasan kepada kelompok kecil tersebut untuk membuat *digital storytelling* yang sederhana. Tujuan diberikannya penugasan tersebut agar mereka lebih memahami penggunaan media *Canva*.

Setelah diimplementasikan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik sebelumnya. Peneliti melakukan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar

ini melibatkan seluruh peserta didik di kelas XI F2 B Peserta didik yang sebelumnya dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil akan memimpin rekannya dalam mengoperasikan media *Canva* untuk membuat *digital storytelling*. Peneliti memberikan penugasan secara berkelompok yang terbagi atas 6 kelompok. Peserta didik dibagi kelompoknya berdasarkan tingkat pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari dan kemahiran mereka mengoperasikan *Canva*. Setelah selesai melakukan penugasan, peserta didik mengunggah produk *digital storytelling* mereka di *Youtube* sebagai wujud pencapaian mereka terhadap capaian pembelajaran yang harus mereka penuhi dalam materi cerpen.

### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi pada pengembangan ini dilakukan secara formatif dan submasif. Pada evaluasi formatif, peneliti mengobservasi proses peserta didik mulai dari mendesain produk hingga mengimplementasikannya. Pada evaluasi submasifnya, dilakukan penilaian melalui angket kepraktisan peserta didik dan juga penilaian berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat sesuai dengan kriterianya.

Hasil dari angket kepraktisan peserta didik yang berjumlah 10 pernyataan dengan skor tertinggi 5 dan perolehan skor total adalah 50 adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \bar{x}}{\sum m} \times 100\% = \frac{46,49}{50} \times 100\% = 0,92 \times 100\% = 92\%$$

Terdapat 4 aspek yang dinilai dalam rubrik yaitu nilai cerpen yang terkandung dalam *digital storytelling*, kreativitas dalam visualisasi, pemanfaatan fitur *Canva*, koherensi dan alur cerita, serta keselarasan antara teks dan visual. Terdapat 4 kelompok yang mendapatkan nilai A dengan masing-masing nilai yang diperoleh adalah 85; 86,25; 88,75; 90; serta 2 kelompok lainnya mendapatkan nilai B dengan perolehan nilai sebesar 80 dan 83,75. Dari penilaian yang dilakukan dapat diketahui bahwa *digital storytelling* berbasis aplikasi *Canva* berhasil dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen.

### **Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu tingkat validitas, kepraktisan, dan keberhasilan *digital storytelling*.

#### **Tingkat Validitas**

Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk *digital storytelling* berbasis aplikasi *Canva* telah memenuhi standar yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi menghasilkan skor 96%, yang berarti produk sudah sangat layak digunakan tanpa perlu revisi. Materi dalam produk telah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Validasi ahli media mendapatkan skor 81,6%, menunjukkan bahwa aspek media dalam produk sudah sangat valid dan mendukung tujuan pembelajaran. Produk dinilai menarik secara visual dan mendukung pemahaman peserta didik. Validasi modul pendukung oleh ahli kurikulum meraih skor sebanyak 95% yang menunjukkan bahwa modul ajar yang dibuat sudah sangat baik untuk dipergunakan dalam proses penerapan *digital storytelling*. Validasi ahli praktisi memperoleh skor 80%, yang juga menunjukkan tingkat validitas tinggi, meskipun ada beberapa saran perbaikan. Salah satu revisi yang direkomendasikan adalah mengubah tujuan pembelajaran agar lebih kreatif serta menggunakan latar belakang sejarah pahlawan atau tokoh nasional dari daerah Jambi. Berdasarkan hasil validasi tersebut,

produk *digital storytelling* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran cerpen dengan tingkat validitas yang sangat baik.

### **Kepraktisan**

Kepraktisan produk diuji melalui angket kepraktisan yang diisi oleh peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa persentase kepraktisan produk mencapai 92%, yang menandakan bahwa produk sangat mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik merasa bahwa *digital storytelling* berbasis aplikasi *Canva* memudahkan mereka dalam memahami materi cerpen. Pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi membantu peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan tingkat kepraktisan yang tinggi, produk ini dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.

### **Keberhasilan *Digital storytelling***

Keberhasilan *digital storytelling* diukur berdasarkan hasil penugasan peserta didik serta penilaian menggunakan rubrik yang mencakup beberapa aspek, yaitu:

1. Nilai cerpen dalam *digital storytelling*
2. Kreativitas visualisasi
3. Pemanfaatan fitur *Canva*
4. Koherensi dan alur cerita
5. Keselarasan antara teks dan visual

Dari 6 kelompok yang mengerjakan tugas *digital storytelling*, empat kelompok mendapatkan nilai A, menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan *digital storytelling* dengan baik. Selain itu dua kelompok sisanya mendapatkan nilai B, yang tetap menunjukkan hasil yang baik, meskipun ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan *digital storytelling* berbasis aplikasi *Canva* berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi cerpen dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan *digital storytelling* berbasis *Canva* pada materi cerpen di kelas XI F2 B dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa modul dan video yang diuji coba kepada peserta didik dalam bentuk yang serupa. Video tersebut berbentuk *digital storytelling* yang berisi materi cerpen kelas XI SMA. Video tersebut dibuat menggunakan *Canva* yang kemudian diunggah ke *Youtube*. Produk yang dihasilkan tersebut dibuat menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
2. Produk dinyatakan layak dan berhasil setelah mendapatkan validasi dari ahli media dengan skor 81,6%, ahli materi dengan skor 96%, ahli kurikulum dengan skor 95%, ahli praktisi dengan skor 80%, kepraktisan oleh peserta didik dengan skor 92%, serta hasil perolehan nilai akhir penugasan peserta didik yang memuaskan dengan nilai A dan B.
3. Pemanfaatan *digital storytelling* di dalam kelas dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Penugasan yang diberikan kepada peserta didik berhasil memupuk kreativitas mereka dalam berkarya. Elemen-elemen multimedia tidak hanya memvisualisasikan cerita secara lebih nyata, tetapi

juga memungkinkan peserta didik merasakan emosi dan atmosfer cerita secara langsung.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu peneliti menyarankan kepada pendidik untuk menggunakan produk yang telah dihasilkan, dikarenakan produk tersebut sudah mendapatkan validasi dengan hasil yang memuaskan dari ahli media dan ahli materi. Selain itu, peneliti juga menyarankan kepada peneliti sesudahnya untuk mengembangkan produk serupa dengan media dan materi yang berbeda agar *digital storytelling* yang dihasilkan lebih bervariasi.

## Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Alifa, N. & Setyaningsih, N.H. (2019). Pengaruh Keterampilan Menyimak dan Membaca Cerpen Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 98-103.
- Andreanty, V., Harjono, H.S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(3), 2810-2823.
- Asnidar, A. & Junaid, J. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Semantik Berbasis Multimedia dengan Google Sites.
- Ayumi, A.Y., Haryadi, & Pristiwati, R. (2021). Kajian dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Menulis Teks Narasi. *ASAS: Jurnal Sastra*, 10(2), 161-170. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(3), 3467-3473.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. New York: Springer.
- Dewi, Y. & Mikaresti, P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Pikir Bareng dan Berbagi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 116-128.
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R.A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(3), 3170-3187.
- Harjono, H.S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Jaliusril, Asyhar, R., & Harjono, H.S. (2014). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek untuk Peserta didik SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-21.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Hasil PISA 2018: Indonesia* <https://www.kemendikbud.go.id/main/files/download/9d18462daed4a78>
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas XI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Nabilah, E. (2021). Hubungan Kecemasan Matematika dan *Digital Storytelling* Terhadap *Math Literacy* pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama dalam Pembelajaran Matematika pada Kelas Virtual. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2152-2163.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A.R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development (R&D) (Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian)*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.