

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi

Floriana Boavida Da¹, Siti Hajar²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Email: florianaboavida.da@gmail.com

ABSTRACT: This study aims to develop a digital storytelling-based learning media to enhance junior high school students' narrative writing skills. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, encompassing analysis, design, and development stages. The findings indicate that the developed media has a clear structure, engaging content, and aligns with students' and teachers' needs. Expert validation and readability tests confirm its effectiveness in increasing students' motivation and narrative writing skills. Thus, digital storytelling serves as an innovative alternative in teaching narrative writing, supporting literacy skill development, and contributing to technology-based education advancement.

Keywords: digital storytelling, narrative writing, learning media

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling guna meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki struktur yang jelas, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Validasi oleh ahli dan uji keterbacaan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis narasi siswa. Dengan demikian, digital storytelling dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis narasi, mendukung peningkatan keterampilan literasi, dan berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan berbasis teknologi.

Kata kunci: *digital storytelling*, menulis narasi, media pembelajaran



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Menulis merupakan keterampilan fundamental dalam pembelajaran bahasa yang tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis, tetapi juga mengasah kreativitas siswa dalam menyampaikan gagasan (Hyland, 2019). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), menulis narasi menjadi salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh siswa. Keterampilan ini tidak hanya sekadar menuliskan cerita, tetapi juga menuntut siswa untuk mampu membangun struktur narasi yang koheren, menggunakan diksi yang tepat, serta menghadirkan alur yang menarik (Graham & Perin, 2007). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi secara efektif. Studi yang dilakukan oleh Graham dan Perin (2007) menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa mengalami kesulitan dalam menyusun ide dan mengembangkan struktur narasi yang koheren. Selain itu, penelitian Sadik (2008) mengungkapkan bahwa kurangnya inovasi dalam media pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan siswa dalam menulis narasi dengan baik. Faktor-faktor ini menghambat siswa dalam menyampaikan gagasan mereka secara tertulis dengan jelas dan menarik. Beberapa kendala utama yang sering muncul meliputi kesulitan dalam menemukan ide cerita, merangkai alur yang runtut, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan konteks narasi. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran sering kali menjadi faktor yang menghambat kreativitas siswa dalam menulis (Sadik, 2008).

Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi suatu keniscayaan. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis narasi adalah digital storytelling. Digital storytelling merupakan metode yang menggabungkan unsur cerita dengan teknologi digital, seperti audio, gambar, video, dan teks (Robin, 2016). Media ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan, tetapi juga mengajak mereka untuk mengembangkan imajinasi melalui berbagai elemen multimedia yang menarik. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga memahami bagaimana sebuah cerita dapat dikomunikasikan dengan lebih interaktif dan ekspresif.

Keunggulan digital storytelling dalam pembelajaran menulis narasi tidak dapat dipandang sebelah mata. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep narasi dengan lebih baik (Ohler, 2013). Melalui digital storytelling, siswa dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam bercerita, baik dalam hal struktur, karakter, maupun alur cerita. Selain itu, penggunaan media digital juga memungkinkan adanya umpan balik yang lebih cepat dari guru maupun teman sebaya, sehingga siswa dapat melakukan revisi

dan perbaikan terhadap tulisan mereka secara lebih efektif (Jenkins, 2009). Dengan demikian, digital storytelling berpotensi menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan yang sering dihadapi siswa dalam menulis narasi.

Namun, hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP. Sebagian besar pembelajaran menulis masih mengandalkan metode konvensional yang cenderung bersifat teoritis dan kurang memberikan pengalaman yang kontekstual bagi siswa (Alexander, 2017). Padahal, untuk menguasai keterampilan menulis narasi, siswa membutuhkan lebih dari sekadar pemahaman tentang teori. Mereka memerlukan pengalaman nyata dalam menyusun cerita dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif, merancang media digital storytelling yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, serta mengevaluasi validitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan uji ahli dan uji keterbacaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis narasi di tingkat SMP.

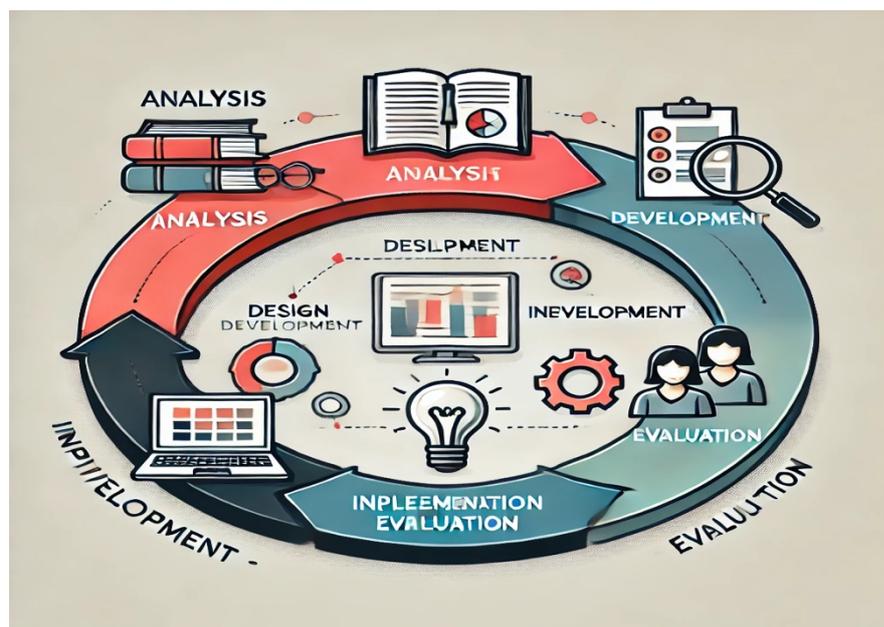
Adapun permasalahan yang ingin dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dalam tiga pertanyaan utama. Pertama, bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis digital storytelling dalam pembelajaran menulis narasi? Kedua, bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis digital storytelling yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP? Ketiga, bagaimana validitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan uji ahli dan uji keterbacaan? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan landasan ilmiah yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling untuk menulis narasi. Kedua, merancang media pembelajaran berbasis digital storytelling yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran menulis narasi. Ketiga, menganalisis tingkat validitas media pembelajaran berdasarkan uji ahli dan uji keterbacaan, guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga berupaya untuk memberikan solusi konkret terhadap tantangan dalam pembelajaran menulis narasi di SMP. Melalui pendekatan digital storytelling, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam menulis, memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap struktur narasi, serta mampu menyampaikan ide-ide mereka secara lebih kreatif dan ekspresif. Keberhasilan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development, R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Namun, dalam penelitian ini, hanya tiga tahap pertama yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling. Model ADDIE dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan berbasis evaluasi berkelanjutan, sehingga sangat sesuai dalam proses pengembangan media pembelajaran (Branch, 2009). Tahap pertama, analisis, dilakukan untuk memahami kebutuhan serta kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menulis narasi. Proses ini mencakup observasi di kelas guna melihat bagaimana siswa menyusun narasi, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia mengenai tantangan yang dialami siswa, serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui kesulitan mereka dalam menulis dan preferensi terhadap media pembelajaran berbasis digital. Hasil dari tahap analisis ini menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.



Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya adalah perancangan (Design), di mana prototipe awal media pembelajaran berbasis digital storytelling dikembangkan berdasarkan temuan dari tahap analisis. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan konten pembelajaran yang mencakup materi menulis narasi dengan memperhatikan struktur, kaidah kebahasaan, serta unsur kreatif dalam pembuatan cerita. Selain itu, dibuat juga storyboard yang berfungsi sebagai rancangan visual dari media digital yang akan dikembangkan, sehingga alur penyampaian materi dapat lebih sistematis dan menarik bagi siswa (Mayer, 2020). Pemilihan platform teknologi juga menjadi bagian penting dalam tahap ini, dengan mempertimbangkan berbagai alternatif seperti PowerPoint interaktif, aplikasi berbasis web, serta video animasi. Pemilihan teknologi didasarkan pada aspek kemudahan akses serta efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan (Gagne et al., 2005).

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan (Development), yaitu proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, media digital storytelling dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi guna meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli, baik di bidang media maupun materi, untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya dengan standar pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). Setelah proses validasi, dilakukan uji keterbacaan dengan melibatkan siswa SMP sebagai responden. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam membantu siswa menulis narasi yang lebih baik. Melalui serangkaian tahapan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern (Reeves & Hedberg, 2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling dalam penelitian ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini mencakup tiga aspek utama: (1) tersedianya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, (2) struktur media yang menarik dan efektif dalam mendukung pembelajaran menulis, serta (3) validasi dari para ahli dan umpan balik positif dari siswa dalam uji keterbacaan. Melalui pencapaian ketiga aspek ini, diharapkan proses pembelajaran menulis narasi dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan mereka.

Dalam konteks kebutuhan siswa dan guru, media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu mengakomodasi berbagai tantangan dalam pembelajaran menulis narasi. Berdasarkan hasil analisis awal, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyusun ide, mengembangkan alur cerita, serta menggunakan bahasa yang efektif dan komunikatif. Di sisi lain, guru juga menghadapi keterbatasan dalam menyediakan media yang dapat membantu siswa memahami struktur narasi secara lebih sistematis. Oleh karena itu, media digital yang dirancang dalam penelitian ini berusaha menjawab tantangan tersebut dengan menghadirkan berbagai fitur yang dapat memandu siswa dalam menyusun cerita mereka secara lebih baik.

Media pembelajaran berbasis digital *storytelling* yang dikembangkan memiliki struktur yang sistematis dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa. Struktur ini mencakup pengenalan konsep menulis narasi, contoh-contoh cerita yang interaktif, serta latihan yang dapat membantu siswa mengasah kemampuan mereka dalam menulis. Dalam proses perancangannya, media ini didesain dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis multimedia yang menekankan kombinasi teks, gambar, audio, dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa (Mayer, 2020). Selain itu, media ini juga dirancang agar dapat digunakan secara mandiri maupun dengan bimbingan guru, sehingga fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran ini diukur melalui validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli media bertujuan untuk memastikan bahwa desain visual, navigasi, serta aspek teknis lainnya sudah sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang baik. Sementara itu, validasi dari ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kelengkapan materi, serta relevansi dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi ini menjadi landasan penting dalam penyempurnaan media sebelum diimplementasikan dalam kelas.

Selain validasi ahli, media ini juga diuji melalui uji keterbacaan dengan melibatkan siswa SMP sebagai responden. Uji keterbacaan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami dan menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah. Dalam uji coba ini, siswa diminta untuk menggunakan media secara langsung dan memberikan tanggapan mereka mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, serta daya tarik tampilan dan konten. Dari hasil uji keterbacaan, diperoleh wawasan mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar media ini benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Hasil Uji Keterbacaan Media Digital Storytelling

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata (Skala 1-5)	Kategori
Kemudahan Navigasi	04.05	Sangat Baik
Kejelasan Instruksi	04.02	Baik
Daya Tarik Visual	04.07	Sangat Baik
Relevansi Materi	04.03	Baik
Keterbacaan Teks	04.06	Sangat Baik

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar aspek mendapatkan skor tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dan mudah digunakan oleh siswa. Skor tertinggi terdapat pada daya tarik visual, yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen multimedia dalam media ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Keberhasilan media ini juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik (Robin, 2008). Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori tentang menulis narasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk cerita yang kreatif dan komunikatif.

Implementasi media pembelajaran ini juga berpotensi memberikan manfaat jangka panjang dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi digital, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif semakin meningkat. Oleh karena itu, model pengembangan media ini dapat dijadikan referensi bagi guru dan pengembang media lain dalam menciptakan alat bantu pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan adanya fitur interaktif, siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing. Hal ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang semakin diterapkan dalam sistem pendidikan saat ini (Clark & Mayer, 2016).

Dari sisi pedagogis, pendekatan digital storytelling dalam pembelajaran menulis narasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Melalui kombinasi teks, gambar, dan suara, siswa dapat belajar bagaimana mengembangkan cerita yang menarik dan bermakna. Kemampuan ini tidak hanya berguna dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, di mana keterampilan komunikasi yang baik menjadi sangat penting. Dengan semua manfaat yang telah dijabarkan, diharapkan media pembelajaran berbasis digital storytelling ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis narasi. Penerapan media ini tidak hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga dapat diadaptasi untuk berbagai bidang studi lainnya yang membutuhkan pendekatan naratif dalam pembelajarannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling mampu menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP. Media yang dirancang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, memiliki struktur yang jelas dan menarik, serta mendapatkan validasi dari para ahli dan umpan balik positif dalam uji keterbacaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami konsep menulis narasi, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar melalui pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital storytelling berpotensi untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran, mendukung pengembangan keterampilan literasi siswa, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, B. (2017). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Praeger.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Wiley.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design*. Wadsworth.
- Graham, S., & Perin, D. (2007). *Writing next: Effective strategies to improve writing of adolescents in middle and high schools—A report to Carnegie Corporation of New York*. Alliance for Excellent Education.
- Hyland, K. (2019). *Second language writing*. Cambridge University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Reeves, T. C., & Hedberg, J. G. (2003). *Interactive learning systems evaluation*. Educational Technology Publications.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.

- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.