

LAPORAN HASIL DISERTASI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *DIGITAL STORYTELLING* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Disusun

**Robiatul Munajah
9919920014**

Ditulis untuk memenuhi sebagian Persyaratan untuk mendapatkan Gelar Doktor

**PROGRAM PASCA SARJANA PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas empat Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang dibuat dalam bentuk digital dengan memanfaatkan bantuan teknologi seperti *google site*, *canva*, *VN video recording*, *flipbook* dan *youtobe*. Adapun metode penelitian yang digunakan model Dick and Carey, dengan 10 tahapan penelitian yaitu: Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran, Melakukan Analisis Intruksional, Menganalisis Karakteristik Siswa serta Konteks Pembelajaran, Menganalisis Tujuan Pembelajaran Khusus, Mengembangkan Instrumen Penilaian, Mengembangkan Strategi Pembelajaran, Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar, Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif, Revisi Produk Pembelajaran, pada tahap Evaluasi Sumatif peneliti memiliki keterbatasan waktu dan dana karena pada tahap ini memerlukan waktu pelaksanaan selama 4 sampai 5 tahun sehingga tahap ini belum dapat peneliti lakukan. Namun pada tahap evaluasi sumatif peneliti melakukan diseminasi dengan peserta guru sekolah dasar dari berbagai wilayah yang dilakukan secara daring melalui zoom. Hasil penelitian bahan ajar yang inovatif dikembangkan mengikuti kebutuhan pengguna. Bahan ajar *digital storytelling* memuat modul ajar, substansi, media dan latihan yang disusun berbeda dengan yang biasa digunakan di sekolah, tentunya bahan ajar dikembangkan peneliti memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas empat sekolah dasar. Hasil dari uji validasi ahli terkait media, materi dan Bahasa pada bahan ajar diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal layak digunakan dan diterapkan dengan perbaikan sesuai masukan dari ahli dan memperoleh nilai rerata sebesar 3,5 dengan kriteria baik. Berikutnya hasil uji efektivitas diperoleh prosentase rata-rata efektivitas (N-Gain) sebesar 7,6 poin dan berdasarkan rata-rata hasil penilaian aktivitas dan respon siswa 3,3 dalam kategori baik, kemudian hasil test peningkatan keterampilan menulis cerita menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal diperoleh rata-rata nilai 3,2 yang bermakna diperoleh kategori baik pada aspek informasi fakta, mengekspresikan ide, urutan dan struktur bahasa, tanda baca dan ejaan, serta tata bahasa yang dinilai dalam keterampilan menulis cerita serta rata-rata 80% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 35,95%. Terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan menulis cerita pada kelas empat setelah menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang berarti bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Kesimpulan hasil penelitian bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal memiliki nilai inovatif, layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan masukan bagi para pendidik khususnya guru sekolah dasar dalam berinovasi mengembangkan bahan ajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata Kunci: *Digital Storytelling, Kearifan Lokal, Keterampilan Menulis Cerita*

ABSTRACT

This research is to develop teaching materials digital storytelling based on local wisdom to improve story writing skills for fourth grade elementary school students in Pandeglang District. This research develops teaching materials that are made in digital form by utilizing technological assistance such as google site, canva, VN video recording, flipbook and youtube. The research method used is the Dick and Carey model, with 10 research stages, namely: Identifying Learning Objectives, Conducting Instructional Analysis, Analyzing Student Characteristics and Learning Context, Analyzing Specific Learning Objectives, Developing Assessment Instruments, Developing Learning Strategies, Developing and Selecting Teaching Materials, Designing and Implementing Formative Evaluation, Revision of Learning Products, at the Summative Evaluation stage the researcher has limited time and funds because at this stage it takes 4 to 5 years to implement so that this stage cannot be carried out by researchers. However, in the summative evaluation stage, the researcher conducted dissemination with elementary school teacher participants from various regions online via zoom. The results of research on innovative teaching materials are developed following the needs of users. Teaching materials digital storytelling contains teaching modules, substance, media, and exercises which are arranged differently from those normally used in schools, of course the teaching materials are developed by researchers considering the needs and characteristics of fourth grade elementary school students. The results of the expert validation test related to media, material, and language in teaching materials, it is concluded that teaching materials digital storytelling based on local wisdom is feasible to use and apply with improvements according to input from experts and obtains an average value of 3.5 with good criteria. Next, the results of the effectiveness test obtained an average percentage of effectiveness (N-Gain) of 7.6 points and based on the average results of activity assessment and student responses of 3.3 in the good category, then the test results improved story writing skills using teaching materials digital storytelling based on local wisdom obtained an average value of 3.2 which is meaningful obtained in both categories of facts information aspects, expressing ideas, order and structure of language, punctuation and spelling, and grammar which is assessed in story writing skills and an average of 80% for who have been able to develop stories, showed an increase of 35.95%. There is an increase in the learning outcomes of story writing skills in fourth grade after using teaching materials digital storytelling based on local wisdom which means teaching materials digital storytelling based on local wisdom is effective in improving students' story writing skills. The conclusion of the research results of teaching materials digital storytelling based on local wisdom has innovative value, is feasible and effective to be applied in the teaching and learning process and can improve the skills of writing story texts. This research can also be a reference and input for educators, especially elementary school teachers, in innovating in developing teaching materials to create an active and fun learning process for elementary school students, so that learning objectives can be achieved.

Keywords: Digital Storytelling, Local Wisdom, Story Writing Skills

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT sehingga Disertasi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dapat diselesaikan sebagai hasil penelitian yang dilakukan sebagai prasyarat menyelesaikan pendidikan Doktorat pada Program Studi Pendidikan Dasar di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan, arahan, semangat, motivasi, dan doa selama proses penulisan disertasi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya disampaikan kepada Suami dan Ayahanda yang telah memberikan doa, kasih sayang, motivasi dan semangat dalam penyelesaian studi ini. Kampus Universitas Trilogi yang telah memberi semangat serta dukungannya untuk menyelesaikan disertasi ini. Selanjutnya, ucapan terima kasih dan penghargaan disampaikan kepada Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd. selaku promotor dan Prof. Dr. Yufiarti, M.Si. selaku co-promotor yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, arahan, dan motivasi sehingga proposal disertasi ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Direktur Pascasarjana UNJ beserta staff akademik.
3. Prof. Dr. Mohamad Syarif Sumantri, M.Pd. selaku Koordinator Program Doktorat Pendidikan Dasar dan para dosen yang telah memberikan masukan serta ilmu pengetahuan dalam penyempurnaan proposal disertasi.
4. Semua validator (ahli, rekan sejawat, dan praktisi) bahan ajar yang telah memberikan kritik dan saran khususnya pada materi untuk menghasilkan produk disertasi yang lebih baik.
5. Seluruh responden penelitian yang bersedia memberikan informasi dan tanggapan terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan pada disertasi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana Program Doktorat Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan untuk melakukan merancang, penelitian hingga menyusun disertasi ini.

7. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta angkatan 2020 atas kebersamaan, motivasi, dan kekompakkan selama perkuliahan semoga persaudaraan kita tetap terjaga serta semua pihak yang telah memberikan sumbangsih dalam penyempurnaan proposal disertasi ini. Semoga bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal zariah dari Allah SWT.

Teriring harapan dan doa semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyempurnaan disertasi. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan disertasi ini sehingga peneliti sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat diterapkan dengan sebaik mungkin serta dapat memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Jakarta, Desember 2022

Robiatul Munajah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Penelitian	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. State of The Art	11
F. <i>Road Map</i> Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORETIK	14
A. Kajian Teoretik	14
B. Kerangka Teoretik	38
C. Rancangan Model Konseptual, Prosedural, Fisikal	39
D. Penelitian Relevan	41
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Tujuan Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian	47
C. Metode Penelitian	47
D. Langkah-langkah Penelitian	49
E. Sampel	52
F. Penyusunan Instrumen	53
G. Data dan Tehnik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar	56
B. Nilai Inovatif Penelitian	81
C. Hasil Uji Kelayakan	87
D. Hasil Uji Efektivitas	93
E. Pembahasan	103
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	111
A. Simpulan	111
B. Implikasi	113
C. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital Storytelling	35
Tabel 2.2	Penelitian Relevan	42
Tabel 3.1	Jumlah Responden Penelitian	52
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian	54
Tabel 4.1	Hasil Analisis Intruksional	59
Tabel 4.2	Hasil Analisis Data Awal Kemampuan Menulis Siswa	61
Tabel 4.3	Elemen, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	62
Tabel 4.4	Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran & Latihan Menulis	63
Tabel 4.5	Hasil Observasi Karakteristik & Strategi Pembelajaran	64
Tabel 4.6	Profil Validator Ahli	68
Tabel 4.7	Hasil Validasi Media Pada Bahan Ajar Digital Storytelling berbasis Kearifan Lokal	69
Tabel 4.8	Hasil Validasi Materi Pada Bahan Ajar Digital Storytelling berbasis Kearifan Lokal	70
Tabel 4.9	Hasil Validasi Bahasa Pada Bahan Ajar Digital Storytelling berbasis Kearifan Lokal	71
Tabel 4.10	Hasil Uji Keterbacaan Bahan Ajar	72
Tabel 4.11	Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Uji Kelompok Kecil	73
Tabel 4.12	Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Uji Kelompok Besar	75
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Siswa	77
Tabel 4.14	Instrumen Penilaian Hasil Belajar Menulis Cerita	78
Tabel 4.15	Hasil Test Keterampilan Menulis Siswa	79
Tabel 4.16	Nilai Inovatif Bahan Ajar	81
Tabel 4.17	Bagian-Bagian Bahan Ajar	83
Tabel 4.18	Rekap Hasil Validasi	87
Tabel 4.19	Hasil Rekomendasi Ahli, Praktisi dan FGD	87
Tabel 4.20	Uji Normalitas	93
Tabel 4.21	Uji Homogenitas	94
Tabel 4.22	Group Statistik	94
Tabel 4.23	Uji Independent Sample T-test	95
Tabel 4.24	Rekapitulasi Nilai Pretest Posttest & N-Gain Siswa	96
Tabel 4.25	Kategori Skor Gain	97
Tabel 4.26	Kategori Skor Gain (%)	97
Tabel 4.27	Penilaian Kesesuaian Penggunaan Bahan Ajar oleh Guru	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Hasil Penelitian CSIS 2017	6
Gambar 1.2	Hasil Angket dengan Sasaran Guru Sekolah Dasar	7
Gambar 1.3	Visualisasi Bibliometrik dari Hasil pencarian Jurnal Publikasi	11
Gambar 1.4	Visualisasi Kepadatan Kata Kunci	12
Gambar 1.5	Desain Roadmap Penelitian	13
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2.2	Kerangka Teoretik	38
Gambar 2.3	Rancangan Model Konseptual	39
Gambar 2.4	Rancangan Model Prosedural	40
Gambar 2.5	Rancangan Model Fisikal Bahan Ajar	41
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Dick and Carey (2009)	48
Gambar 3.2	Tahap Pengembangan Bahan Ajar <i>Digital Storytelling</i> berbasis Kearifan Lokal menggunakan model dick and carey	49
Gambar 4.1	Desain Alur Merumuskan Tujuan	56
Gambar 4.2	Hasil Angket dengan Sasaran Guru Sekolah Dasar	58
Gambar 4.3	Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling	67
Gambar 4.4	Tampilan Capaian Pembelajaran pada Bahan Ajar	67
Gambar 4.5	Diagram hasil uji coba kelompok kecil	74
Gambar 4.6	Diagram hasil uji coba kelompok Besar	76
Gambar 4.7	Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling Setelah Revisi	80
Gambar 4.8	Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling Setelah Revisi	80
Gambar 4.9	Siswa Menulis Cerita Mengembangkan dari Pertanyaan ADIKSIMBA	107

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Wawancara dengan Kormin dan Kepala Sekolah
Hasil Penilaian Ahli Media, Materi dan Bahasa
Hasil Penilaian Sejawat dan Praktisi
Hasil Respon Keterbacaan Siswa
Dokumentasi Observasi Pra-Penelitian
Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil
Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar
Naskah Cerita
Hasil Test dan Aktivitas Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab satu dipaparkan pendahuluan yang mencakup: latar belakang, pembatasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, *state of the art* dan *road map* penelitian. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

A. Latar Belakang

Searah dengan dinamika perubahan kebutuhan hingga kemajuan zaman berdampak terhadap cara pandangan masyarakat terhadap pendidikan. Perihal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keinginan orang dalam mempelajari bahasa tidak lepas dari peranan pentingnya bahasa selaku alat berkomunikasi, alat guna mengekspresikan pikiran, perasaan serta dapat menguasai apa yang diekspresikan oleh orang lain. Perihal ini membawa akibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang wajib pula dipusatkan pada capaian kompetensi tersebut. Pembelajaran bahasa wajib mengarah pada capaian kompetensi berbahasa, kompetensi berkomunikasi bukan hanya pada kompetensi linguistik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan sesuai dengan arah kompetensi itu bisa mendorong siswa terampil berbahasa Indonesia. Siswa yang terampil berbahasa Indonesia akan lebih mudah serta cepat dalam belajar dan lebih berkesempatan berprestasi. Lewat pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengarah pada capaian kompetensi berbahasa bisa mempertajam penalarannya dan melatih siswa belajar berasumsi runtut, tertib serta cermat.

Siswa sekolah dasar untuk mengkonstruksi kembali daya ingat kepada peristiwa ataupun pengalamannya akan lebih mudah melalui stimulasi. Salah satu stimulasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan daya ingat yang berkaitan dengan kompetensi berbahasa lewat bercerita memanfaatkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah khususnya di kelas empat.

Program pembelajaran tidaklah hanya deretan topik atau pokok pembahasan, namun suatu topik yang wajib dimengerti serta dipahami oleh siswa serta bisa dipergunakan dalam kehidupannya. Hal ini terjadi dalam pembelajaran dasar di jepang membuktikan kalau konsepsi terdahulu mengenai suatu yang

dipunyai siswa bersumber pada kerangka balik kepribadian serta adat adalah hal yang berarti dalam cara pembelajaran. Siswa pada semua usia mempunyai rancangan mengenai bermacam pengalaman atau peristiwa yang dibawanya ke dalam kelas.

Konsep awal yang dimiliki siswa ini dapat bersumber antara lain dari latar belakang kebudayaan, jenis media dan juga hal-hal lain. Siswa secara langsung mendengar, melihat, mengalami dan sekaligus menggunakannya. Konsep ini terbukti sangat membantu dan bernilai dalam konteks kehidupannya. Begitu pula halnya dengan kemampuan menulis siswa. Dengan strategi yang tepat akan mendorong kemampuan menulis berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan di dunia telah mengalami perubahan yang mendasar, sebelumnya pembelajaran dengan tatap muka saat ini dapat menjadi *hybrid learning* (Ololube, 2014), *blended learning* (Fong, 2007), *flipped learning* (Casselmann, M. D., Atit, K., Henbest, G., Guregyan, C., Mortezaei, K., & Eichler, 2020) memiliki dampak signifikan pada pembelajaran tetapi menuntut keterampilan dan literasi digital bagi guru dan siswa (Grimaldi, E., & Ball, 2019). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh situasi pendidikan saat ini yang membutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Salahsatunya dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

Bahan ajar berbasis digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, seperti pendapat (Pujilestari, 2020) yang mengatakan bahwa penggunaan teknologi informasi adalah kata kunci dalam pembelajaran online untuk memungkinkan siswa belajar lebih baik, lebih cepat, dan lebih cerdas. Istilah lain yang dikenal dengan ICT (*Information and Communication Technology*).

Selanjutnya UNESCO mengungkapkan ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan mengimplementasikan teknologi informasi komunikasi dalam sistem pendidikan yaitu mempermudah dan memperluas akses jaringan pendidikan, meningkatkan pemerataan pendidikan, kualitas pembelajaran, profesionalisme guru serta pengelolaan dan tata kelola pendidikan yang lebih efektif dan efisien (Adisel, Gawdy, 2020). Sehingga masyarakat yang melek digital dan teknologi informasi

dapat dikatakan memiliki literasi teknologi informasi komunikasi yang memadai (Tesi Muskania & Wilujeng, 2017).

Lebih lanjut pakar pembelajaran berpendapat bahwa Guru dalam praktik pelaksanaan pembelajaran online maupun offline juga harus memiliki literasi teknologi informasi komunikasi yang memadai untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga guru memerlukan pelatihan khusus untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi komunikasi (König et al., 2020).

Dengan demikian *digital storytelling* muncul dari integrasi digital dan *storytelling* guna memenuhi kebutuhan pembelajaran, seperti komunikasi dan ekspresi diri, dan untuk memfasilitasi pengajaran dalam meningkatkan keterampilan berbahasa salahsatunya aspek keterampilan menulis cerita. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif pada perkembangan struktur kognitif, yang pada awalnya proses perkembangan stuktur kognitif diyakini berkembang dalam jangka waktu yang lama.

Oleh karena itu dalam penelitian yang dilakukan berupaya mendeskripsikan pemanfaatan dan efektivitas *digital storytelling* , hal ini sesuai dengan pendapat Sarica & Usluel (2016) yang mendeskripsikan penelitian ini mengungkapkan kontribusi *Digital Storytelling* pada pengembangan memori visual, yang berdampak positif pada perkembangan dan pemerolehan informasi serta kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran .

Penelitian lainnya menunjukkan *digital storytelling* dalam pembelajaran dapat membangkitkan respons positif untuk pembelajaran yang menarik, dan penggunaan *digital storytelling* direkomendasi untuk integrasi berkelanjutan ke dalam kurikulum, yang selanjutnya mendukung pembelajaran yang efektif (Yocom et al., 2020). Penggunaan media *digital storytelling* menunjukkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan berpikiran terbuka. Subjek penelitian menjadi lebih sadar akan kekuatan, suara alternatif, dan pilihan potensial bagi mereka (Chan, 2019).

Selanjutnya dalam aplikasi berbasis komputer interaktif dikatakan layak digunakan di sekolah dasar. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, media berbasis komputer berperan penting sebagai media pembelajaran saat ini. Aplikasi berbasis komputer

dapat diterima untuk digunakan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan proses pembelajaran mandiri serta peran aktif siswa (Rachmadtullah et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan di sekolah dasar guna memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang mengkaji 57 tinjauan pustaka yang menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* menunjukkan minat yang berkelanjutan pada siswa sekolah dasar dan menengah serta pendidikan tinggi. Penggunaan *digital storytelling* juga sering digunakan pada pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penelitian lanjutan terkait desain *digital storytelling* untuk digunakan dalam pendidikan (Wu & Chen, 2020).

Pada dasarnya, pengembangan bahan ajar merupakan salah satu kewajiban bagi guru untuk menjadi pendidik profesional, dalam bahan ajar tentunya ada media yang dibuat atau disiapkan oleh guru. Media pembelajaran adalah apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan, sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Sesuai dengan fungsinya, media pembelajaran pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar di sekolah, media pembelajaran yang menjadi salahsatu bagian dari bahan ajar memiliki peran yang sangat penting (Fahrurrozi et al., 2019).

Pengembangan media pembelajaran yang menjadi salahsatu bagian dari bahan ajar harus memperhatikan beberapa hal. Prinsip utama memilih media instruksional adalah efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dan efektivitas dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan disajikan. Kita harus mempertimbangkan apakah media pembelajaran yang akan digunakan lebih efektif jika dibandingkan dengan media lain. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip-prinsip tingkat pemikiran siswa. Prinsip ketiga yang harus dipertimbangkan dalam memilih media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas dan fleksibilitas (Alexander, B., Adams Becker, S., & Cummins, 2016).

Bahan ajar yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar di kelas harus memiliki interaktivitas dan fleksibilitas yang baik. Bahan ajar dikatakan memiliki fleksibilitas yang baik jika dapat digunakan dalam berbagai situasi.

Dengan demikian, beberapa hal ini digunakan sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah dasar. Seiring kemajuan pengetahuan dan teknologi, bahan ajar telah berkembang menyesuaikan dengan berbagai situasi (Huang et al., 2019).

Penggunaan bahan ajar lebih efektif jika informasinya yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan dalam pembelajaran Bahasa khususnya aspek menulis cerita pada siswa kelas IV (empat) di sekolah dasar. Penggunaan *digital storytelling* menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran anak-anak dengan cepat memahami dan menyesuaikan berbagai mekanisme di balik sistem untuk membuat cerita mereka, sebagian besar terlibat dalam pembuatan narasi atau bermain permainan Bahasa dengan berbagai cerita. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan sistem manipulatif digital dalam konteks pendidikan, menunjukkan bahwa itu adalah alat yang berguna yang terintegrasi ke dalam praktik pembelajaran berkualitas tinggi (Sylla et al., 2015).

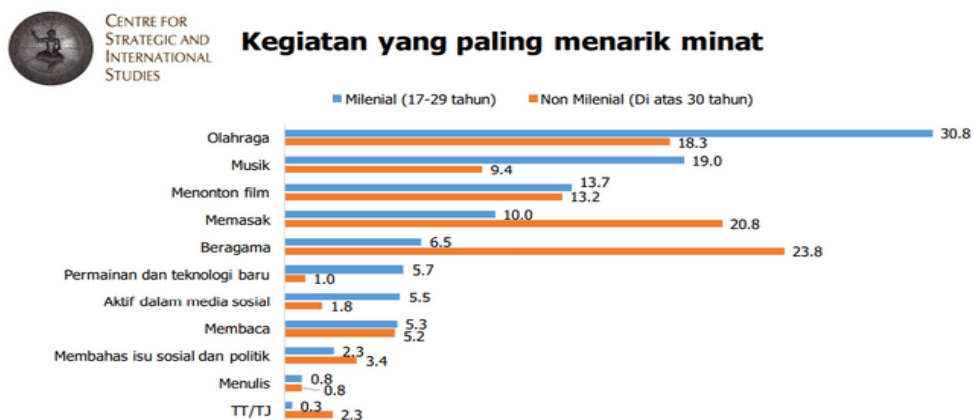
Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terdapat peningkatan terutama dalam kemampuan di bidang Informasi Teknologi, bidang digital yaitu pembuatan video dengan menggunakan software tertentu, kemampuan bekerja sama dalam grup, dan kemampuan melakukan presentasi di samping kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata (Asri et al., 2017). Penelitian (Bron & Barrio, 2019) menunjukkan bahwa keberadaan media berbasis digital yang telah dilaksanakan di sekolah dasar berupa slide presentasi, video instruksional, dan video animasi. *Digital storytelling* yang dikembangkan merupakan media cerita bergambar interaktif dalam bentuk gabungan video bergambar animasi, teks cerita, dan audio visual sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan kontekstual (Anisimova, 2020).

Aplikasi *digital storytelling* yang digunakan siswa, membuat siswa semakin merasa senang dan tidak ingin segera berganti pelajaran. Untuk studi kasus ini, peneliti menyertakan pictogram/gambar tambahan dengan kosakata terkait dengan kartu yang digunakan oleh anak-anak. Idennya adalah pertama untuk memastikan apakah anak-anak tahu kosakata ini dan jika mereka tidak melakukannya, itu diajarkan terlebih dahulu dengan menunjukkan tanda kata-kata yang sesuai dan kemudian mereka diminta untuk mengaitkan setiap kata dengan kartu (adegan)

cerita tertentu. Mulai saat ini, guru memulai proses pengajaran literasi dari cerita-cerita yang diciptakan oleh siswa dan kosakata terpilih yang dipilih berdasarkan pengetahuan dan usia literasi anak-anak saat ini (Flórez-Aristizábal et al., 2019).

Berkaitan dengan penelitian tersebut salahsatu aspek keterampilan berbahasa yaitu aktivitas menulis ialah salah satu kegiatan kognitif yang paling kompleks dan melibatkan sejumlah besar komponen kognitif (Olive, 2004). Individu menemukan pemikiran mereka sendiri dan ide-ide yang benar-benar ingin mereka ungkapkan dalam penciptaan cerita mereka melalui proses tulis (Miller, 2010). Dengan *digital storytelling* siswa dapat belajar seni menulis cerita yang baik, bagaimana teks dan seni dapat diintegrasikan dan bagaimana teknologi dapat digunakan secara kreatif (Miller, 2010). Selain itu, ketika siswa sepenuhnya terlibat dalam proses penulisan, mereka menyusun cerita dan berpartisipasi dalam proses pembuatan cerita digital secara lebih efektif dengan mengembangkan skenario yang baik (Xu et al., 2011). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *digital storytelling* mengembangkan keterampilan menulis siswa dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam akuisisi bahasa yang dibantu komputer (Abdollahpour, 2018).

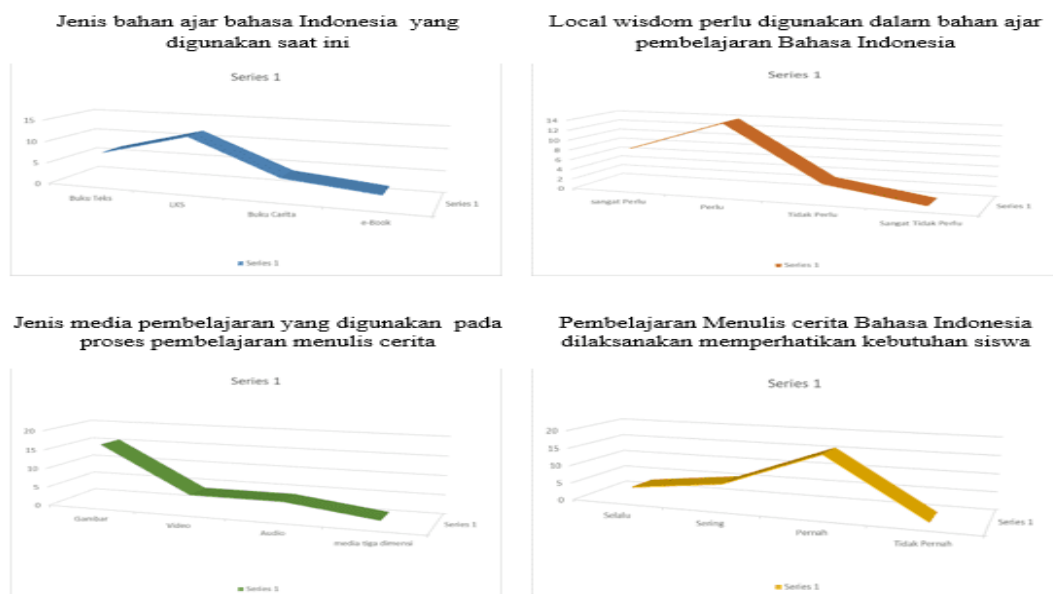
Lebih lanjut dari hasil Penelitian CSIS (*Center for Strategic and Internasional Studies*) yang mencoba mengungkapkan kegiatan yang menarik minat anak. Berdasarkan responden dari 34 provinsi di Indonesia. Dengan menggunakan dua kelompok dengan sampel milineal dan non-milineal masing-masing 600 orang responden, ternyata menulis bukan pilihan favoritnya seperti dalam gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Hasil Penelitian CSIS (CSIS, 2017)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui menulis hanya diminati 0,8 persen dari semua responden. Dalam situasi sekarang mengekspresikan pikiran dan perasaan sangat penting. Kemampuan menulis yang baik tentu berkontribusi dalam penguatan karakter dan sumber daya manusia Indonesia. Sehingga pembelajaran menulis harus dikembangkan sejak di sekolah dasar, dalam penelitian ini khususnya di kelas empat.

Pada studi pendahuluan peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah dasar mengenai keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar khususnya kelas empat pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*. Ditemukan fakta bahwa dalam keterampilan menulis siswa belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan. Dalam beberapa aktivitas banyak anak yang kesulitan dalam merangkai kata dan membuat tulisan sederhana, anak masih kesulitan dalam mengemukakan pendapat, sulit memberi informasi, sulit menjawab pertanyaan, sulit untuk menceritakan pengalaman yang sederhana, dan kemampuan kosa kata anak pun masih terbatas, sehingga kesulitan dalam merangkai sebuah tulisan sederhana atau tulisan cerita. Fakta tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran *offline* maupun *online* memerlukan inovasi dari seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selanjutnya melalui angket dapat diketahui mengenai pembelajaran menulis saat ini seperti data berikut:



Gambar 1.2 Hasil Angket dengan Sasaran Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil angket dengan sasaran guru sekolah dasar jenis bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini dominan menggunakan LKS (lembar kerja siswa), lalu tanggapan guru terhadap kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal dominan menjawab perlu, selanjutnya jenis media yang guru gunakan pada proses pembelajaran menulis cerita dominan menjawab media gambar, dan selanjutnya pembelajaran menulis cerita sebagian besar belum memperhatikan kebutuhan siswa.

Selanjutnya berdasarkan kajian literatur dan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah dengan dilakukannya observasi dan wawancara pada guru dapat ditemukan fakta bahwa terdapat hambatan pada siswa dalam aspek keterampilan menulis cerita karena keterbatasan pemahaman guru, media, dan bahan ajar, kegiatan pembelajaran yang belum membiasakan pada pemecahan masalah dan belum terpusat pada siswa, masih rendahnya minat siswa bercerita secara tertulis, serta belum optimal dalam memanfaatkan kearifan lokal sebagai bahan ajar. Berdasarkan hasil wawancara pada siswa sebagian besar menginginkan pembelajaran menggunakan film dan hasil tes menulis dengan 24 responden dari sekolah dasar yang terpilih menjadi sekolah penggerak dengan tes menggunakan 5 soal uraian mengenai keterampilan menulis siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,33 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 40. Sedangkan standar kelulusan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan hasil wawancara guru sebesar 65.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas IV (empat) masih terbelah rendah. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar khususnya di sekolah dasar Kecamatan Pandeglang yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Mengingat kegiatan pembelajaran bahasa termasuk aspek keterampilan menulis perlu melibatkan beberapa aspek penting sehingga proses pembelajaran menjadi optimal adapun aspek tersebut yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa dan media pelajaran.

Sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini dan tantangan zaman bagi bangsa Indonesia, maka pendidikan harus berakar dan menumbuhkan karakter

bangsa. Oleh karena itu dalam bahan ajar ini ditambahkan satu prinsip berupa penerapan nilai-nilai akar budaya bangsa yang sering disebut dengan kearifan lokal. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan penulis adalah mengangkat atau mendorong penggunaan kearifan lokal sebagai nilai-nilai dalam cerita berbasis digital agar nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam membangun karakter siswa. Sehingga siswa tumbuh dan berkembang disamping memiliki keterampilan berbahasa yang baik, juga unggul dan berkarakter.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* yang berbasis kearifan lokal, pada penelitian terdahulu masih jarang bahan ajar digital berbasis kearifan lokal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar khususnya di Sekolah Dasar pandeglang pada kelas empat. Dengan Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar peneliti berharap dapat dimanfaatkan bagi pendidikan khususnya Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang. Selain itu dapat memberikan pandangan atau inspirasi bagi guru, agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi pada latar belakang, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Adapun pembatasannya meliputi:

1. Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam bentuk *flipbook* dan *ebook* serta dapat diunduh pada *website* yang memanfaatkan *google site*;
2. Pengembangan perangkat bahan ajar yang terdiri dari capaian pembelajaran keterampilan menulis dalam kurikulum merdeka, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media *storytelling* dalam bentuk video pembelajaran, video latihan menulis cerita untuk siswa dirancang dengan menggunakan aplikasi *canva*, *VN video recording*, *flipbook* dan

memanfaatkan *youtobe* serta *google site* untuk mempublikasikan bahan ajar yang dikembangkan;

3. Menguji kelayakan dan efektivitas bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Bagaimana analisis kebutuhan dari pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain dan pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana nilai inovatif bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana kelayakan dan efektivitas pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang khususnya di sekolah penggerak yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dimanfaatkan pada sekolah dasar yang ada di kecamatan pandeglang khususnya Sekolah Dasar Negeri 7 Pandeglang dan Sekolah Dasar Negeri 2 kabayan Pandeglang yang

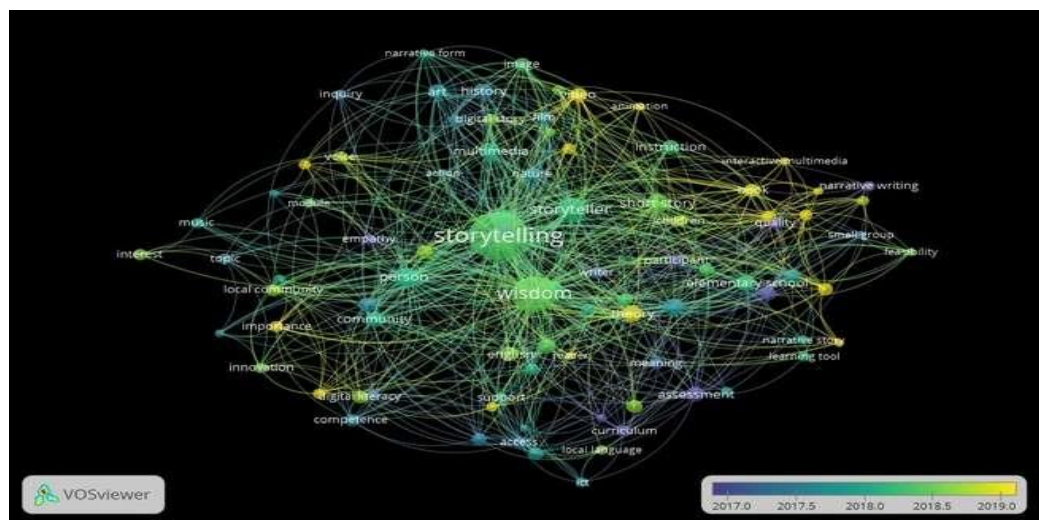
terpilih sebagai sekolah penggerak dan sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas satu dan empat.

E. State of The Art

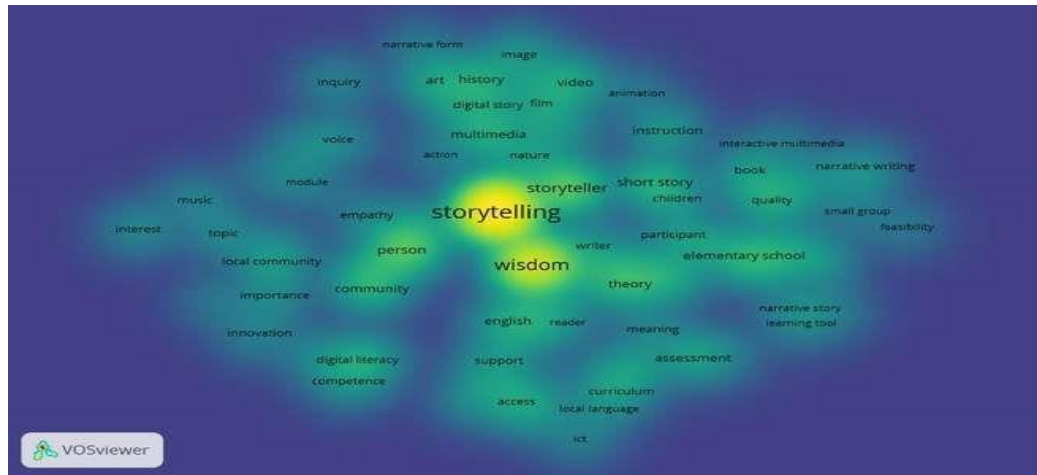
Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis *bibliometrik* yang membandingkan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi *bibliometrik* dari *Scopus*, salah satu database yang paling umum digunakan untuk analisis *bibliometrik*. Pemetaan *bibliometrik* yang digunakan dalam analisis ini menggunakan perangkat lunak *VOSviewer*. Pendekatan bibliometrik akan mengklasifikasikan tren potensial atau orientasi penelitian menggunakan kata kunci penulis, kata kunci judul, dan kata kunci plus (D. Chen et al., 2016). Berdasarkan *database Scopus* diperoleh informasi sebagai berikut:



Gambar 1.3 Visualisasi Bibliometrik dari Hasil pencarian Jurnal Publikasi 2016-2021



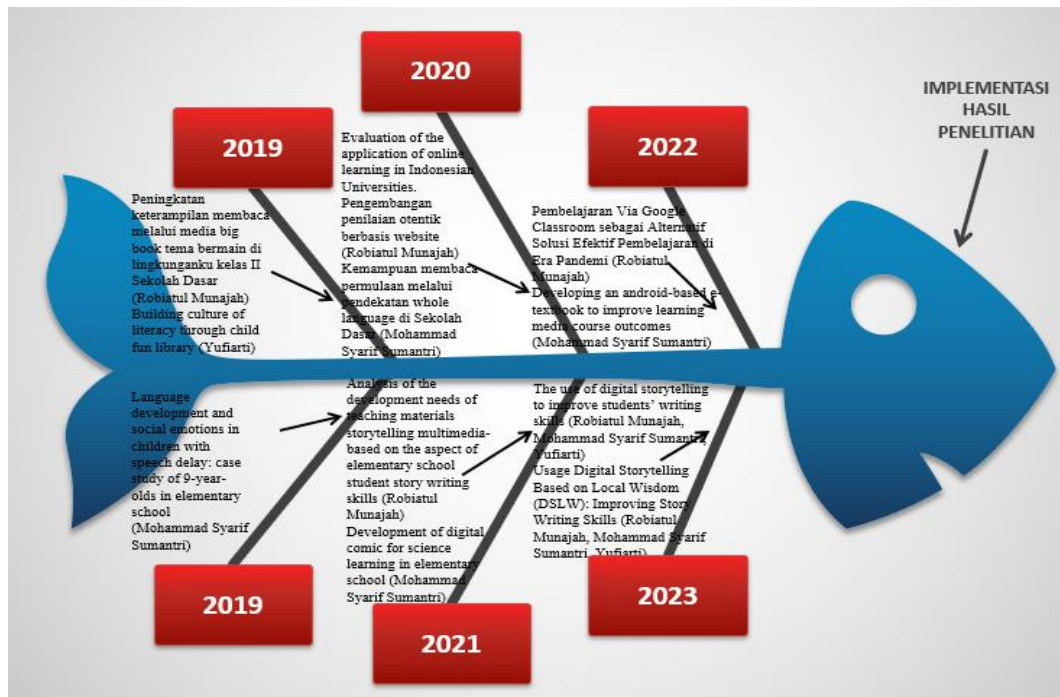
Gambar 1.4 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci

2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur pada penelitian sebelumnya peneliti mengkaji 80 jurnal internasional dan nasional dengan kajian *digital storytelling*, keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar dan kearifan lokal dalam bentuk matriks menampilkan hasil penelitian sebelumnya dan analisis peneliti, dari hasil kajian peneliti pada hasil penelitian sebelumnya masih terdapat kelemahan dan keterbatasan. Beberapa diantaranya belum ada penelitian mengenai bahan ajar *storytelling* yang dikaitkan dengan digital dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa Sekolah Dasar kelas IV. Berbagai keterbatasan ini dapat di jadikan acuan pada penelitian selanjutnya. Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian sebelumnya, peneliti mengajukan topik penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga *state of the art* (SOTA) yang peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kebaharuan penelitian terletak pada pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar dan dikembangkan mengikuti perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

F. Road Map Penelitian

Roadmap penelitian merupakan sebuah rencana kerja rinci yang mengintegrasikan seluruh rencana dan pelaksanaan penelitian dalam rentang waktu tertentu yang relevan dengan penelitian penulis serta target luaran penelitian yang dihasilkan. Berikut desain *roadmap* pada penelitian ini:



Gambar 1.5 Roadmap Penelitian

Penelitian ini sudah diterima untuk dipublikasikan dalam jurnal Internasional bereputasi terindeks scopus dan sudah di persentasikan pada konferensi Internasional: *International Seminar on Education and Human Technology (ISEHT) 2022*, serta dipublikasikan dalam *Proceeding of International Conference* dan sudah memiliki sertifikat hak kekayaan intelektual (HKI) dengan Nomor Sertifikat EC002022101946, 8 Desember 2022.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

Pada bab dua dipaparkan kajian teoretik yang mencakup: kajian teoretik, kerangka teoretik, rancangan model konseptual, prosedural, fisikal, dan penelitian relevan. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

A. Kajian Teoretik

1. Keterampilan Menulis Cerita

a. Keterampilan Menulis

Aktivitas literasi pada langkah pembelajaran meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif (menyimak serta membaca) serta aktif (berbicara serta menulis) yang dipaparkan dengan cara rinci dalam kondisi 2 aktivitas penting di tahap ini, ialah membaca serta menulis. Kemampuan membaca serta menulis berjenjang agar peningkatan keterampilan di 4 aspek berbahasa tersebut (menyimak, berbicara, membaca, serta menulis) bisa dicoba dengan cara terukur serta berkepanjangan. Tahapan kemampuan membaca serta menulis dibagi dalam 3 jenjang: awal, pemula, serta madya, yang bertahap dari Sekolah Dasar kelas rendah ke kelas tinggi. Bahasa memiliki peranan yang amat bernilai untuk kehidupan manusia.

Bahasa ialah alat komunikasi, melalui bahasa orang bisa mengatakan keinginannya, baik dengan bahasa verbal, tulisan, ataupun wujud bahasa yang lain. Dari cara komunikasi tersebut terjalin 4 aktivitas yang berbeda, yakni menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat aktivitas itu disebut aspek penilaian berbahasa. Keterampilan berbahasa (*language skills*) dikelompokkan oleh Tarigan (2016) jadi 4 bagian, ialah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat bagian itu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Manusia ialah mahluk sosial, dimana manusia akan saling menginginkan serta berhubungan dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan, baik dengan cara fisik atau psikis. Manusia memiliki metode yang beraneka ragam untuk berhubungan, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan alat komunikasi dengan bahasa. Alat komunikasi yang digunakan manusia dalam interaksinya ialah memakai bahasa verbal atau tulisan. Bahasa verbal serta tulisan mempunyai manfaat yang serupa, namun mempunyai wujud yang berbeda. Bahasa tulis ialah

perlengkapan bahasa yang lebih permanen dari perlengkapan bahasa yang lain, sehingga orang lebih memilih memanfaatkan bahasa tulis untuk mempermudah atau mempermanenkan suatu data dan catatan yang akan di informasikan dalam berhubungan dengan sesama atau lingkungannya.

Putri dan Elvina (2019) menerangkan jika menulis merupakan menuangkan perasaan serta pikiran kedalam suatu wujud lambang- lambang bahasa yang dapat dipahami oleh seorang, melalui suatu tulisan. Menulis dimaksud sebagai suatu alat untuk seorang mengutarakan perasaan atau pesan yang dituangkan ke dalam wujud bahasa yang dapat dipahami melalui suatu catatan guna dapat mengantarkan suatu data ataupun pesan.

Sebaliknya Tarigan (2013) menyatakan menulis merupakan memaparkan ataupun menerjemahkan sesuatu simbol ataupun diagram yang melukiskan sesuatu data berbentuk bahasa yang bisa dimengerti oleh seorang, sehingga dapat dibaca data serta catatan yang mau di informasikan itu lewat tulisan. Searah dengan itu hasil penelitian menyampaikan jika menulis merupakan sesuatu aktivitas berbentuk penyampaian suatu catatan ataupun buah pikiran yang digunakan untuk berinteraksi oleh seorang dalam mengantarkan suatu pikiran, ide-idenya, atau buah pikiran lewat suatu tulisan (Naitili, et al., 2019).

Dari pendapat ahli di atas bisa disimpulkan bahwa menulis ialah aktivitas yang dilakukan manusia dengan cara aktif dalam menerjemahkan buah pikiran ataupun inspirasi yang dimilikinya jadi suatu lambang ataupun ikon, setelah itu mengubahnya jadi suatu catatan yang bisa dibaca, dimengerti, serta dipahami oleh orang lain. Penyampaian ide serta buah pikiran orang yang sering abstrak diperjelas lewat tulisan yang jelas sehingga mudah dimengerti oleh orang lain.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajarannya difokuskan dalam penugasan yang dibagi jadi empat (4) kemampuan berbahasa, ialah kemampuan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keterampilan menulis ialah salah satu kemampuan yang amat penting dipahami oleh siswa pada tahapan sekolah dasar kelas 4, sebab keterampilan menulis butuh diajarkan sejak di sekolah dasar untuk mendukung proses selanjutnya.

Malawi, et al., (2017) menerangkan jika kemampuan menulis pada tahapan sekolah dasar ialah salah satu keterampilan yang wajib dikuasai siswa serta lebih

memusatkan pada praktik pelaksanaan, maksudnya siswa diharapkan untuk sanggup mengganti ikon suara yang didengarkan jadi ikon huruf (tulisan). Searah dengan itu Widyastuti (2017) menyatakan jika kemampuan menulis merupakan aktivitas memproduksi gagasan guna dapat di informasikan pada orang lain dalam wujud tulisan, sehingga orang lain dapat memahami catatan data atau informasi yang terdapat dalam tulisan.

Lebih lanjut Sagita, et al., (2017) menerangkan jika kemampuan menulis ialah suatu keterampilan yang diajarkan oleh seorang guru pada siswa pada jenjang Sekolah Dasar yang tertuang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran menulis ialah suatu dasar ataupun rujukan untuk menguatkan keterampilan serta pemahaman siswa dalam perihal keterampilan menulis. Pengembangan pemahaman serta pengalaman siswa dalam hal menulis perlu dicermati agar mempermudah siswa dalam memahami keterampilan menulis, khususnya pada jenjang kelas 4, sebab sejatinya aktivitas menulis yang akan terus menerus dilakukan dalam dunia pendidikan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis ialah keterampilan yang bersifat produktif serta menciptakan dan dilakukan secara terus menerus. Menulis ialah keterampilan yang harus dipahami oleh siswa sebab akan mempengaruhi kesuksesan belajarnya serta keterampilan pada tahapan berikutnya.

b. Aspek yang Pengaruhi Keterampilan Menulis

Sagita, et al., (2017) menyatakan jika kesulitan berlatih menulis merupakan sesuatu kesulitan yang diakibatkan sebagian aspek lainnya dari siswa mengalami kesulitan dalam hal untuk mengikuti satu ataupun lebih pengajaran menulis, antara lain aspek motorik halus, aspek intelektual anak, aspek teknis dalam menulis, dan aspek fisik, kendala kesehatan, serta ingatan. Sebagian aspek yang pengaruhi keterampilan menulis siswa, dijelaskan sebagai berikut:

1) Aspek Motorik Halus Siswa

a) Kendala Motorik Halus Siswa

Widyastuti (2017) menerangkan jika pada aktivitas pembelajaran menulis serta keterampilan menulis, kendala motorik halus kerap terjadi serta ditemui pada siswa. Misalnya seseorang siswa paham akan pelafalan

sesuatu tutur ataupun perkataan, namun kesulitan untuk menulis secara jelas dan kesulitan dalam mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, tulisannya cenderung terpotong-potong, serta kecepatan menulisnya cukup lambat.

b) Persepsi

Widyastuti (2017) menyatakan jika kendala persepsi dirasakan oleh anak yang mempunyai kendala dalam fungsi visualnya. Siswa akan mengarah sulit membedakan bentuk-bentuk huruf yang nyaris serupa, semacam b dengan d, p dengan q, c dengan e, m dengan n, ataupun u dengan n.

c) Kemampuan melaksanakan *Cross Modal*

Widyastuti (2017) menyatakan jika keterampilan ini berkaitan mengorganisasikan serta mengirim suatu informasi yang menyertakan fungsi visual ke motorik siswa. Kendala di aspek ini bisa berdampak siswa tidak mampu mengkoordinasikan antara fungsi mata dengan fungsi tangan, sehingga tulisan siswa mengarah tidak jelas, terpotong- potong, ataupun tidak dapat mengikuti garis lurus pada buku tulis.

2) Aspek Psikologis Siswa

a) Motivasi Belajar

Badaruddin (2015) menyatakan jika motivasi berlatih adalah ketika seorang melaksanakan sesuatu kegiatan untuk menggapai tujuan akhir pembelajaran yang melibatkan dukungan secara intelektual, baik dengan cara intern ataupun eksternal kepada diri siswa sehingga terdapat transformasi antusias serta tingkah laku guna menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran, tidak bisa dibantah jika dorongan akan pengaruhi keterampilan siswa dalam sistem pembelajaran. Rendahnya dorongan positif dari dalam diri siswa, ataupun dari luar akan pengaruhi keterampilan siswa, khususnya dalam perihal menulis yang memerlukan pengarahan, bimbingan, serta dorongan yang didapatkan baik dari diri sang anak itu sendiri, guru, orangtua, serta lingkungan sekitarnya.

b) *Mood Swing*

Mood swing adalah transformasi emosi seseorang anak yang mudah terjadi serta dialami dalam diri anak (Mediasaffira, 2018). Searah dengan itu Allert

(2019) beranggapan jika *mood swing* pada anak berjalan hanya sebagian disaat, diakibatkan rendahnya konsumsi nutrisi serta hormon. Sementara itu Tumiwa (2018) menerangkan kalau *mood swing* sering serta biasa terjadi pada saat anak hadapi suasana dimana diri sang anak merasa jenuh, marah, tidak aman ataupun tidak senang, dan kegagalan serta tertekan. Perubahan emosi ini akan berakibat pada keterampilan dan keinginan anak dalam mengikuti pembelajaran menulis dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam aktivitas belajar mengajar berlangsung di kelas.

3) Aspek Teknis dalam Menulis

Aspek teknis dalam menulis terdiri dari prosedur ataupun ketentuan yang telah ditetapkan ataupun dijadikan standar oleh guru dalam perihal pembelajaran menulis. Tetapi cenderung ditemukan sebagian anak belum sanggup melakukan prosedur ataupun ketentuan itu, antara lain:

- a) Lambat dalam menulis;
- b) Tulisan miring;
- c) Jarak antar huruf tidak konsisten;
- d) Tulisan cenderung kotor;
- e) Ketepatan dalam penggunaan ejaan (kesesuaian dengan EYD);
- f) Ketepatan dalam menggunakan kata dan kalimat;
- g) Ukuran huruf tidak konsisten;
- h) Salah dalam arah penulisan huruf atau angka;
- i) Kemampuan siswa dalam memahami instruksi (Sagita, et al., 2017).

4) Aspek Fisik, Kendala Kesehatan, dan Memori

a) Pemakaian Tangan yang Dominan

Widyastuti (2017) menyatakan jika pemakaian tangan yang dominan, siswa yang condong dominan kiri ataupun memakai tangan kirinya untuk menulis, tulisannya akan cenderung selalu terbolak-balik dan berantakan. Anak dengan tangan kiri perlu banyak belajar serta berlatih dan dibimbing oleh guru serta orangtua, sehingga tulisannya akan jadi rapi serta tertata.

b) Disgrafia

Disgrafia merupakan penyakit berbentuk abnormalitas saraf yang bisa membatasi keterampilan siswa dalam menulis. abnormalitas syaraf ini

berbentuk hambatan fisik, semacam tidak sanggup menggenggam pensil dengan baik serta sesuai (Widyastuti, 2017). Searah dengan itu Azzahra (2018) beranggapan jika disgrafia merupakan kesulitan dalam mengekspresikan ataupun menuliskan serta menuangkannya dalam suatu struktur tulisan.

c) Memori

Kendala memori pula bisa jadi pemicu anak hadapi kendala dalam perihal menulis. Anak dengan kendala memori ataupun ingatan mengarah akan mudah lupa ataupun tidak sanggup mengenang apa yang hendak ditulisnya (Widyastuti, 2017).

c. Pembelajaran Menulis Cerita di Sekolah Dasar

Fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) dalam kurikulum merdeka (2022) Siswa memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Siswa menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam. Siswa mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Berdasar elemen capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka di sekolah dasar pembelajaran menulis pada dasarnya adalah menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks. Menulis pada fase B siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam serta siswa terampil menulis tegak bersambung (Kemdikbud, 2021).

Serta bersumber dari hasil penelitian mengatakan jika keterampilan menulis pada tahapan Sekolah Dasar yaitu untuk menambah pengetahuan kekayaan kosakata siswa, sehingga siswa dapat berpikir dinamis, logis, serta kritis dan bisa mendalami pembelajaran menulis serta siswa bisa mengarah tujuan dari pembelajaran menulis itu sendiri, ialah menulis dengan baik serta tepat (Suastika, 2018).

Berdasarkan capaian pembelajaran menulis pada kurikulum merdeka dan hasil penelitian tentang keterampilan menulis, dapat diketahui pembelajaran menulis cerita pada siswa kelas IV sekolah dasar adalah bertujuan untuk dapat mengenalkan penggunaan ejaan pada tulisan, memperkaya kosakata, menyusun kalimat dan berbagai bentuk teks untuk menyampaikan informasi melalui sarana komunikasi dalam bentuk tulisan. Dalam penelitian ini peneliti fokuskan pada aktivitas menulis teks cerita narasi faktual untuk siswa kelas empat sekolah dasar.

d. Cerita Narasi Faktual di Sekolah Dasar

Menulis teks cerita narasi faktual bagi siswa sekolah dasar kelas empat dapat dijadikan sarana yang tepat karena didasarkan pengalaman yang pernah dilakukan. Menurut Alya dkk (2022) pendekatan naratif untuk pendidikan didasarkan pada gagasan membuat makna melalui refleksi. Dalam hal ini guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap materi yang diberikan untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga bisa mendapatkan nilai moral dari cerita dengan mudah. Refleksi dapat menuntun pada pemahaman, yang dapat mengarah pada tindakan. Kohlberg (1984) berpendapat bahwa sebuah cerita dapat memainkan peran dalam pembentukan moral siswa.

Selanjutnya pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Maka dari itu, mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku sekolah dasar karena siswa diharapkan mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Julia dkk, 2021). Kemahiran bahasa pada dasarnya adalah apa yang diperlukan untuk mempelajari bahasa Indonesia. Empat aspek keterampilan berbahasa yaitu

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis perlu ditekankan saat mengajar bahasa Indonesia (Azkiya & Isnanda, 2019). Hal ini tertera dalam penelitian yang dilakukan oleh Pantiwati et al., (2020) Keaksaraan dasar (*Basic Literacy*), atau kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung (*counting*) dalam kaitannya dengan kemampuan analitis untuk menghitung (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengkomunikasikan, dan menggambarkan informasi (*drawing*) informasi berbasis pada pemahaman dan kesimpulan dari pengalaman pribadi. Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang perlu kita semua kenali dapat diperkuat melalui kebiasaan. Menulis adalah kegiatan yang melibatkan eksplorasi ide dan emosi yang terkait dengan suatu topik, memilih apa yang akan ditulis, dan mencari tahu bagaimana menulisnya sehingga pembaca akan memahaminya dengan cepat dan jelas. Menurut pendapat Harianto et al., (2021); Azkiya & Isnanda, (2019) Kompetensi menulis mengacu pada kemampuan untuk mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan pendapat seseorang kepada orang lain melalui media bahasa tulis. Keakuratan ide seseorang harus didukung oleh ketepatan penggunaan bahasa seseorang, termasuk kosa kata, sintaksis, dan ejaan, agar dianggap akurat.

Kemudian aspek keterampilan menulis siswa dikembangkan selama waktu mereka di sekolah dasar melalui paparan berbagai bentuk teks; salah satunya adalah membuat cerita narasi. Kegiatan menulis dalam bentuk narasi berguna untuk menstimulasi siswa usia sekolah untuk menghasilkan kata-kata yang bermakna dan sintaksis yang lengkap. Nur et al., (2021) berpendapat bahwa kemampuan menulis yang baik merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, sering digunakan dalam proses mengungkapkan ide atau pikiran secara tertulis atau dalam esai. Sebuah tulisan yang dikenal sebagai esai naratif merinci urutan kejadian. Eryanti dkk (2021) berpendapat bahwa menulis cerita narasi faktual adalah salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa secara holistik. Cerita narasi faktual membantu siswa untuk melatih kemampuan berpikir logis dan kritis, serta membantu mereka dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Selanjutnya Muliani dkk (2021) menjelaskan bahwa menulis cerita narasi faktual sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan

literasi. Siswa dapat mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan menulis mereka yang telah dipelajari pada berbagai jenis tulisan lainnya. Dalam menulis cerita narasi faktual, siswa juga mampu menghadapi keberagaman jalan cerita dan mengembangkan kemampuan berbicara dan persuasi. Sedangkan menurut Gustina dkk (2019), menulis cerita narasi faktual tidak hanya mengembangkan keterampilan menulis siswa tetapi juga membantunya untuk mengembangkan kemampuan dalam menganalisis, memilah, dan merangkai fakta-fakta penting dari suatu kejadian atau peristiwa. Hal ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menghasilkan cerita narasi faktual yang lebih tepat dan akurat.

Penjelasan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa menulis cerita narasi faktual di Sekolah Dasar sangat penting dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa secara holistik. Cerita narasi faktual membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan dalam menganalisis, memilah, dan merangkai fakta-fakta penting dari suatu kejadian atau peristiwa.

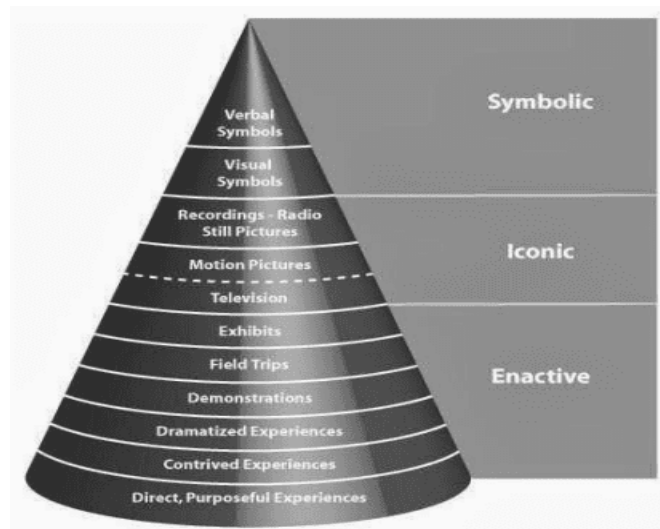
2. Media Digital Storytelling

Media menurut Heinich, Molenda, et al., (2001) merupakan perantara pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Menurut beliau terdapat enam jenis media dalam pembelajaran yaitu: 1) teks atau tulisan untuk menyampaikan informasi, 2) media audio (musik, rekaman), 3) media visual (gambar, poster, lukisan), 4) media proyeksi bergerak (video animasi, video pembelajaran), 5) benda tiruan atau miniature (media 3 dimensi yang dapat disentuh oleh siswa), 6) manusia (guru dan siswa).

Adapun *cone experience* atau kerucut pengalaman pertama kali dikenalkan oleh edgar dale dalam tulisannya yang berjudul *audiovisual methods in teaching*. Buku tersebut menuliskan tentang metode audiovisual dalam pembelajaran. Kerucut pengalaman edgar dale menunjukkan pengalaman belajar dimulai dari hal yang konkret dan dekat dengan siswa sampai dengan media pembelajaran yang menggunakan simbol visualisasi, sampai menuju hal yang bersifat abstrak.

Berikut ini merupakan konsep tentang kerucut pengalaman edgar dale

seperti di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969)

Dale menyebutkan kerucut pengalaman belajar terbagi dalam sepuluh tahapan yaitu: 1) pengalaman langsung, 2) pengalaman dibuat-buat, 3) pengalaman drama, 4) demonstrasi, 5) studi lapangan, 6) pertunjukkan, 7) televisi, 8) rekaman, video, audio visual, 9) symbol visual, dan 10) verbal. Dengan demikian maka interaksi belajar akan berhasil jika menggunakan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kerucut pengalaman tersebut banyak dijadikan acuan dan landasan pemilihan media pembelajaran oleh guru karena dapat meningkatkan hasil belajar dengan pemilihan media yang tepat salahsatu contoh dengan penggunaan media pembelajaran interaktif audio visual (Sari, 2019).

Salahsatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran menulis cerita adalah media *digital storytelling*. *Storytelling* ialah metode pembelajaran yang bisa dibilang telah kuno, tetapi kebermanfaatannya masih cukup ampuh hingga saat ini. Menceritakan merupakan seni kesusastraan kuno yang didalamnya ada perlengkapan pembelajaran nilai- nilai yang positif (Sari, Suwandi, & Setyowati, 2018). Bagi Echols (1975) *Storytelling* terdiri atas 2 kata ialah *story* berarti kisah serta *Telling* berarti penceritaan. Pencampuran 2 kata *storytelling* berarti pengisahan cerita ataupun menggambarkan kisah. Hal ini senada

dengan pendapat Munawwarah, Gustine, & Musthafa (2021) *Storytelling* serupa dengan mendongeng. Mendongeng merupakan mengungkapkan rekaan mengenai peristiwa ataupun aktivitas yang berkaitan dengan sesuatu sosok dalam kondisi khusus. Secara keseluruhan, susunan peristiwa serta karakter dalam dongeng membuat susunan kisah serta penggubahannya dimaksudkan sebagai hiburan, wahana ajaran budi pekerti, ataupun membagikan pengetahuan kepada sesuatu peradaban. Dalam dongeng terkandung sifat khayali (tidak harus nyata) serta koheren (terstruktur). 2 karakter ini membuat dongeng mempunyai daya magis. Lebih lanjut bagi Alamsyah, Taib, Armia, & Nurrahmah (2022), *Storytelling* merupakan seni menceritakan yang lebih tinggi serta membutuhkan banyak belajar sebagai salah satu aktivitas seni bercerita, tidak hanya itu *Storytelling* bisa meningkatkan motivasi untuk menyimak cerita ataupun bercerita.

Sementara itu bagi Moeslichatoen (2004), terdapat beberapa macam metode menceritakan yang dapat dipergunakan antara lain: (1) menuturkan dongeng atau *storytelling*; (2) membaca langsung dari buku cerita ataupun *big book story*; (3) menceritakan dengan menggunakan ilustrasi pigura dari buku; (4) menceritakan dengan memakai papan flanel; (5) menceritakan dengan memakai alat boneka; (6) pendramaan sesuatu kisah; (7) menceritakan sembari memainkan jari - jemari tangan. Bersumber pada pernyataan tersebut jika tata cara *storytelling* merupakan sesuatu kegiatan atau aktivitas seni yang mengedepankan keterampilan penuturan verbal dimana bisa memberi kesenangan, keceriaan, meningkatkan kekuatan imajinasi, fantasi, membagikan pengalaman terkini, meningkatkan keterampilan dalam berbahasa serta memperkaya pengetahuan anak pada suatu kebudayaan.

Perihal yang sangat penting jika *storytelling* bisa mempertajam keterampilan yang dimiliki anak untuk berkembang serta menjadi perilaku insan bermoral, yang dapat mempertimbangkan hal baik serta buruknya tindakan yang dilakukan. Aktivitas *storytelling* bisa dilakukan oleh anak-anak dengan tujuan memperbaiki kemampuan komunikasi bagi perkembangan imajinasi anak, memotivasi anak untuk menceritakan kisah yang dirasakannya, serta memberi hiburan pada anak.

Digital Storytelling efektif pada perkembangan struktur kognitif, yang pada awalnya proses perkembangan stuktur kognitif diyakini berkembang dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, penelitian ini mengungkapkan kontribusi *digital*

storytelling pada pengembangan memori visual, yang berdampak positif pada perkembangan dan pemerolehan informasi serta kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran (Sarica, 2016). *Digital storytelling* sebagai media pembelajaran diharapkan guru terlatih untuk mampu memanfaatkan gambar-gambar digital yang dibentuk dalam media inovatif dalam rangka menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa sebab berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar. Bagi siswa, media sebagai alat untuk dapat meningkatkan prestasi dan kompetensi sosial siswa.

Selanjutnya dapat diketahui pesan moral dan gambar-gambar nyata tentang kehidupan sehari-hari akan dapat menstimulasi jiwa sosial siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, media *digital storytelling* ini akan berperan dalam menciptakan ketiga aspek tersebut. Dengan demikian, pembuatan media *digital storytelling* bagi siswa sangatlah penting, tidak hanya berperan untuk meningkatkan aspek kognitif saja, namun juga aspek afektif dan psikomotorik siswa sebagai bekal dalam hidup di masa depan (Ratri, 2018).

Pemerhati pembelajaran Lee (2014) dan Robin (2016) menyatakan bahwa *digital storytelling* merupakan alat yang efektif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan bahasanya. Itu dibuat dengan menggabungkan sejumlah media digital, seperti komponen suara, gambar, dan video, dengan durasi tiga hingga lima menit, dan dalam beberapa keadaan hingga sepuluh menit (Stasiulis, 2019). Mendongeng digital menggunakan penggunaan media untuk menyajikan kisah pribadi, serta rekaman dokumenter dan cerita yang mendidik dan mempraktikkan gagasan atau praktik tertentu (Robin, 2016). Selanjutnya, instruktur memiliki berbagai kesempatan untuk terlibat dan membantu siswa melalui alat bercerita digital (Dreon, Kerper, & Landis, 2015).

Menurut Lee (2014), *digital storytelling* adalah salah satu yang dibuat dengan menggabungkan banyak elemen media digital seperti suara, gambar, dan video. Mereka sering disediakan secara gratis melalui layanan video seperti YouTube dan layanan video media lainnya yang semakin mudah diakses melalui *browser internet* (Ohler, 2013), lebih jauh lagi, Frazel (2011) mengatakan bahwa

digital storytelling adalah metode menggabungkan beberapa media untuk memperkaya dan meningkatkan kata-kata tertulis atau lisan.

Sejalan dengan beberapa pemaparan tentang *storytelling* di atas Fatih (2020) menyatakan bahwa *digital storytelling* didefinisikan sebagai pembuatan film pendek dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggabungkan artefak multimedia yang disediakan oleh teknologi untuk sebuah cerita atau sumbu peristiwa. Tujuannya ada dua: untuk memanfaatkan alur cerita untuk membuat informasi jauh lebih efektif dan tahan lama, dan menggunakan teknologi untuk mendorong siswa menjadi peserta aktif dalam pembelajaran. "Menulis skrip awal, mengembangkan *storyboard*, mendiskusikan dan menyempurnakan skrip, mengurutkan gambar melalui editor video, memasukkan teks naratif, menambahkan efek khusus dan transisi, dan menambahkan soundtrack jika waktu mengizinkan" adalah tujuh fase proses *digital storytelling*.

Berdasarkan penelitian Yuliani, S. Hartanto, D. (2022) mengimplementasikan lima video *storytelling* Suku Sakai digital yang telah digunakan dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan sistem online. Penelitian *digital storytelling* telah memberikan variasi materi pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan temuan bahwa kebutuhan sistem *online digital* membawa konten baru cerita rakyat dan suara yang tidak biasa menjadi menarik bagi siswa dan guru.

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa media *digital storytelling* merupakan media yang memanfaatkan gambar-gambar digital yang dibentuk dalam media inovatif dalam rangka menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa sebab berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar serta sesuai dengan latar belakang budaya dan kehidupan sosial siswa.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada dasarnya siswa merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, untuk menunjang masa keemasan pada usia Sekolah Dasar guru harus mampu mewujudkan praktik pembelajaran dan pendidikan. Guru juga berkewajiban untuk mengetahui dan mendalami karakteristik siswanya. Para

ahli mengungkapkan mengenai teori pertumbuhan serta perkembangan siswa pada jenjang usia Sekolah Dasar, baik secara fisik, psikis, dan moral. Nugraha, Hendrawan, Pratiwi, dan Permana (2020) menyatakan bahwa jika dilihat dari karakteristik fisik siswa usia Sekolah Dasar, yaitu:

a. Senang Bermain

Aktivitas belajar mengajar yang hendak dilakukan oleh guru seharusnya disesuaikan dengan perkembangan siswa, memberikan aktivitas pembelajaran yang menyertakan fisik ataupun dengan aktivitas bermain sembari belajar;

b. Senang Bergerak

Usia siswa Sekolah Dasar berbeda dengan usia orang dewasa, dimana siswa hanya sanggup untuk duduk tenang sepanjang 30 menit setelahnya mereka akan merasa jenuh. Guru seharusnya dapat mengarahkan karakter alami siswa dengan aktivitas yang dapat dilibatkan ataupun digunakan cocok dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya;

c. Senang Beraktivitas secara Kelompok

Siswa Sekolah Dasar pada umumnya senang bersama-sama dengan teman sebayanya, perihal ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran oleh guru dengan membuat kelompok- kelompok belajar, supaya dapat mendukung serta meningkatkan jiwa sosial yang dimiliki oleh siswa (Nugraha et al., 2020).

Piaget (2019) menerangkan jika perkembangan anak bila diamati dari pandangan psikologis, salah satunya perkembangan manusia pada umur siswa sekolah dasar ialah tiga tahap perkembangan kognitif siswa, seperti penjelasan di bawah ini:

a. Tahap Pandangan Intuitif (Usia 4- 7 Tahun), dengan identitas sikap: pola pikir egosentrik mulai menurun (siswa mulai berlatih berhubungan sosial serta berinteraksi dengan teman setingkat), siswa mulai memikirkan suatu ide, menyertakan orang lain di lingkungannya, serta mengekspresikan pandangan lewat kata-kata;

b. Tahap Operasional Konkret (Usia 7- 11 Tahun), dengan identitas sikap: siswa mulai berlatih menyelesaikan kasus yang bersifat aktual, siswa mulai memahami hal bermacam dimensi, mengenali letak ataupun posisi, serta siswa mulai memahami opini orang lain;

- c. Tahap Operasional Formal (Usia 11- 15 Tahun), dengan identitas sikap: pada langkah terakhir dari usia sekolah dasar, siswa telah mulai terbiasa menggunakan pandangan yang logis pada tiap tindakannya, alhasil dapat mengambil keputusan akan permasalahan yang dialaminya (Piaget, 2019).

Kemudian Koesoma menyatakan jika terdapat 3 langkah kemajuan budi pekerti yang umumnya terjadi pada usia siswa sekolah dasar, ialah:

- a. Langkah Awal, terdapatnya tekanan dari pihak luar misalnya terdapatnya berbagai ketentuan dari sekolah yang mengikat siswa untuk bersikap sesuai dengan budi pekerti, tuntutan, serta peraturan yang berlaku di sekolah;
- b. Langkah Kedua, dengan adanya desakan dari luar mengharuskan siswa untuk bertahan serta membiasakan diri dengan lingkungan sekolah, perihal ini bertujuan untuk menciptakan dan menata budi pekerti serta sikap siswa di sekolah dan diharapkan siswa mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari- hari di lingkungannya;
- c. Langkah Ketiga, ialah afirmasi diri. Langkah ini berisikan dimana siswa telah memahami mana yang bagus serta tidak, tanpa desakan dari luar serta mengetahui hal peraturan hukum yang berasal dari Tuhan Yang Maha Esa melalui kitab suci- Nya (Koesoma, 2016).

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan jika karakter siswa sekolah dasar tidak akan jauh dari karakteristiknya baik secara fisik, psikis, atau budi pekerti. Usia siswa sekolah dasar merupakan usia keemasan dimana wawasan, kemampuan, pertumbuhan serta perkembangan baik dalam kognitif, afektif serta psikomotorik, dan budi pekerti siswa itu sendiri terbentuk. Tahapan sekolah dasar inilah dibutuhkan peran dari guru, orangtua, dan lingkungan baik lingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat untuk bersama- sama mendukung terjadinya potensi yang ada melalui karakter *natural* siswa yang telah ada sebelumnya.

Siswa pada Fase B merupakan kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka (2022) diharapkan dapat memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan pembelajaran, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Siswa menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan

dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Siswa mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Sedangkan pada elemen capaian pembelajaran menulis siswa pada dasarnya adalah mampu menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks. Menulis pada fase B siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam serta siswa terampil menulis tegak bersambung (Kemdikbud., 2021).

4. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar didefinisikan dengan sebutan *teaching material* ataupun *instructional material* yang sangat dibutuhkan guna meningkatkan mutu pembelajaran terutama di tingkat dasar (Sale, 2016). Bahan ajar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang wajib dipelajari siswa dalam upaya mencapai standar kompetensi yang sudah ditetapkan (Toharudin et al., 2011). Standar kompetensi yang melingkupi pandangan pengetahuan, keterampilan serta sikap tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Mengenai Standar Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar. Bahan ajar ini didesain untuk menawarkan serta mendorong pembelajaran yang lebih efektif serta bermakna (Babalola, 2004). Bahan ajar pula didefinisikan sebagai segala bahan yang digunakan dalam pembelajaran yang disusun dengan sistematis dengan menunjukkan keutuhan kompetensi yang akan dipahami oleh siswa (Prastowo, 2015).

Lebih lanjut dipaparkan jika bahan ajar merupakan prinsip atau pegangan guru untuk membimbing yang disusun dengan cara sistematis dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran diharapkan berhasil optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang berlaku (Ardiansyah, 2018).

Bersumber pada pernyataan para pakar mengenai bahan ajar, sehingga dapat disimpulkan jika bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun dengan cara sistematis yang merujuk pada kurikulum (capaian pembelajaran) melingkupi aspek wawasan/pengetahuan, perilaku/sikap serta keterampilan agar tujuan pembelajaran dapat berhasil dengan optimal serta pembelajaran menjadi lebih berkualitas serta bermakna.

b. Sumber Bahan Ajar

Bahan ajar dapat berawal dari bermacam sumber, antara lain ialah buku teks, informasi penelitian, harian, ahli aspek penelitian, profesional, buku kurikulum, penerbitan rutin (surat kabar atau pesan berita), internet, alat audiovisual, serta lingkungan (Toharudin et al., 2011).

- 1) Buku teks, bisa didapatkan dari berbagai penerbit swasta sebagai sumber bahan ajar sehingga pengetahuan yang disampaikan dalam bahan ajar lebih luas;
- 2) Laporan hasil penelitian, dari berbagai hasil penelitian terkini yang berkaitan dengan materi yang dipelajari;
- 3) Jurnal, berbagai artikel yang diterbitkan berkala yang merupakan hasil penelitian dan pemikiran ilmiah dari para ahli yang telah dikaji kebenarannya dan validitasnya;
- 4) Pakar bidang studi, dapat berkomunikasi/konsultasi tentang kebenaran materi pada bahan ajar, ruang lingkup, kedalaman, urutan, dan hal lain yang berkaitan dengan keilmuan pakar;
- 5) Profesional, dapat dikenal sebagai praktisi/orang yang kompeten dibidang keilmuan yang berkaitan dengan materi dalam bahan ajar;
- 6) Buku kurikulum, dapat dijadikan sebagai sumber utama tentang materi apa saja yang harus ada dalam bahan ajar;
- 7) Penerbitan berkala, berupa koran harian, tabloid, atau surat kabar lainnya, Hal ini karena sumber ini bersifat update dan menggunakan bahasa yang komunikatif dan populer;

- 8) Internet, merupakan sumber yang dapat kita peroleh dengan sangat mudah di era saat ini, dengan tetap memperhatikan sumber yang relevan dan terpercaya;
- 9) Alat audiovisual, menyuguhkan bentuk dengan audio visual seperti Televisi, film, VCD, Kaset audio, Guru bisa memilah data diberbagai alat sebagai bahan ajar;
- 10) Lingkungan, mencakup lingkungan alam, sosial, senibudaya, metode, industri serta semacamnya. Perihal ini merupakan bagian yang sangat dekat dengan siswa sehingga siswa lebih mudah menguasai materi jika diawali dari lingkungan terdekatnya.

Semua sumber ini bisa disesuaikan oleh guru sesuai dengan karakter serta kemampuan dari siswanya. Pembelajaran bahasa indonesia khususnya bercerita sangat berkaitan dengan kehidupan sehingga guru bisa menjadikan lingkungan (Sosiokultural) sebagai sumber belajar yang bisa dijadikan bahan ajar. Perihal ini memungkinkan pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar *digital storytelling* dalam proses pembelajarannya.

c. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar ialah bagian dari sumber belajar yang menunjang siswa menjadi manusia seutuhnya. Keberadaan bahan ajar amat bernilai dalam mendukung kesuksesan pembelajaran sebab dapat menjembatani dan menggabungkan antara pengalaman serta pengetahuan siswa sehingga jadi lebih berarti (Toharudin et al., 2011). Prastowo (2015) menyatakan jika peranan bahan ajar bisa ditinjau berdasarkan pihak yang memanfaatkan bahan ajar, ialah dari perspektif guru serta siswa. Untuk guru, bahan ajar berperan sebagai alat bantu guru selaku fasilitator dalam pembelajaran sehingga dapat menghemat waktu, tidak hanya itu serta berfungsi sebagai pedoman untuk guru dalam melakukan kegiatan belajar, alat penilaian pencapaian hasil belajar. Untuk siswa, bahan ajar berperan sebagai alat bantu supaya bisa belajar dengan cara autodidak, belajar tanpa terbatas ruang serta waktu, sesuai dengan kemampuan belajarnya sehingga bisa memilah urutan belajarnya dan melatih siswa menjadi lebih mandiri sebab bahan ajar berfungsi sebagai pegangan yang akan membantu mengarahkan seluruh kegiatan belajarnya.

Fungsi bahan ajar juga dapat dilihat berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu pada pembelajaran klasikal, bahan ajar berfungsi sebagai sumber informasi satu-satunya dan dapat berfungsi sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran individu, bahan ajar berfungsi sebagai media utama dalam pembelajaran, sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi siswa dalam prosesnya memperoleh informasi, serta sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok dan sebagai bahan pendukung dari bahan ajar utama yang digunakan dalam proses pembelajarannya.

Bersumber pada paparan mengenai fungsi dari bahan ajar maka dapat disimpulkan jika bahan ajar berperan:

- 1) Bahan ajar penting dalam pembelajaran;
- 2) Panduan untuk guru serta siswa untuk memusatkan kegiatan dalam proses pembelajaran agar terwujud pembelajaran yang menarik, inovatif, efektif, serta efisien dan bermakna;
- 3) Menunjang dalam pembelajaran baik yang bersifat klasikal, personal, ataupun kelompok.

d. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar

Hal utama bahwa bahan ajar yang berisikan catatan pembelajaran diharapkan dapat digunakan isinya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pada pedoman pengembangan bahan ajar yang dikeluarkan oleh DEPDIKNAS, dinyatakan jika bahan ajar memiliki manfaat untuk pendidik guna menunjang dalam aktivitas pembelajaran. Sementara itu untuk siswa, bahan ajar yang dikembangkan dengan cara inovatif, menarik, serta bervariasi akan berdampak pada aktivitas pembelajaran sebab siswa memperoleh peluang untuk belajar dengan cara mandiri dengan pengarahan guru dan mempermudah siswa dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dipahami.

Tujuan pembuatan bahan ajar harus memenuhi minimum 4 perihal utama, yakni (Prastowo, 2015):

- 1) Membantu siswa untuk mempelajari materi pembelajaran;
- 2) Menyediakan bermacam jenis pilihan bahan ajar;

- 3) Memudahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran;
- 4) Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bahan ajar berperan untuk membantu siswa guna meningkatkan kemampuan menulis serta keterampilan yang lain. Tujuan bahan ajar ini membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Untuk mencapai tujuan ini maka bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal harus memiliki tingkatan keterbacaan yang tinggi. Standard keterbacaan bahan ajar ini mencakup kerapatan konsep yang tidak menimbulkan siswa frustrasi, pemanfaatan kalimat yang komunikatif serta tidak sulit, penjelasan dibawah gambar atau diagram atau bagan, bacaan mempunyai daftar isi atau indikator, gambar hendaknya berwarna, kata atau istilah terkini hendaknya ditebalkan atau dimiringkan atau digarisbawahi, bersifat deduktif (pikiran utama diawal), menyertakan ringkasan disetiap bagian akhir bab (Toharudin et al., 2011).

Bahan ajar yang menarik, bervariasi serta inovatif maka bahan ajar akan amat bermanfaat, antara lain berfungsi untuk:

- 1) Menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik;
- 2) Siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar mandiri dengan bimbingan guru;
- 3) Siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap capaian pembelajaran yang harus dikuasai.

e. Klasifikasi Bahan Ajar

Bahan ajar dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, cara kerja dan sifatnya (Prastowo, 2015). Berdasarkan bentuknya sebagai berikut:

- a) Bahan ajar cetak, berupa teks dalam kertas yang dicetak seperti *handout*, buku teks, lembar kerja siswa, modul ajar;
- b) Bahan ajar audio, berupa suara yang menggunakan sistem sinyal radio/gelombang frekuensi secara langsung yang dapat dimainkan ataupun didengarkan seperti radio, *Compact Disc*, dan Kaset;
- c) Bahan ajar audiovisual, kombinasi audio dan gambar yang bergerak seperti video *compact disc*, televisi, film, dan video;

- d) Bahan ajar digital/interaktif, kombinasi dari dua atau lebih media yang terdiri dari teks, audio, video, gambar, dan animasi. Bahan ajar ini dapat diakses melalui perangkat teknologi.

Klasifikasi dalam bahan ajar yang digunakan berdasarkan cara kerja, terdiri dari:

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, tidak memerlukan perangkat proyektor, seperti foto, diagram, model;
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar yang memerlukan perangkat proyektor, contohnya seperti *slide*, *filmstrips*, proyeksi computer;
- c) Bahan ajar audio, bahan ajar berupa sinyal audio yang direkam pada suatu media rekam, contohnya seperti kaset, CD, *Flashdisc*;
- d) Bahan ajar video, bahan ajar yang memerlukan alat pemutar video, contohnya seperti *VCD Player*, dan *DVD Player*.
- e) Bahan ajar (media) komputer, merupakan bahan ajar noncetak yang memerlukan perangkat komputer untuk menampilkannya, contoh seperti bahan ajar digital, *computer-based multimedia*, *computer mediated instruction*.

Klasifikasi bahan ajar berdasarkan sifatnya dikelompokkan menjadi empat macam yaitu:

- a) Bahan ajar berbasis cetak, seperti buku teks, panduan belajar siswa, majalah, koran;
- b) Bahan ajar berbasis teknologi, seperti bahan ajar digital, video interaktif, *computer-based tutorial*, *audio-video cassettes*.
- c) Bahan ajar untuk praktik/proyek, seperti *kits*, lembar observasi, lembar wawancara;
- d) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk interaksi manusia, seperti telepon, *handphone*, *video conference*, dan sebagainya.

Bahan ajar yang mengkombinasikan antara bahan ajar cetak, audio, audio-visual serta interaktif dapat dikenal dengan e-book yang berupa digital. E-book ialah bentuk digital dari buku cetak yang bermuatan teks, gambar, audio, video yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, ataupun smartphone (Ardiansyah, 2018).

Bersumber pada pemaparan mengenai pengelompokan bahan ajar, sehingga bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam bahan ajar berplatform teknologi ataupun bisa disebut dengan bahan ajar digital atau bahan ajar interaktif yang berisi tidak hanya teks, tetapi pula merupakan campuran antara bacaan, audio, video dan grafik yang memanfaatkan fitur teknologi untuk menampilkannya.

f. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar *Digital Storytelling*

Bahan ajar berplatform teknologi ataupun diketahui dengan sebutan bahan ajar digital bahkan bahan ajar interaktif ialah upaya guru dalam memberikan pelayanan terbaik pada siswa untuk mengupdate pengetahuan melalui teknologi yang memadai sesuai dengan kemajuan zaman. Dengan bahan ajar digital, siswa akan merasa nyaman serta senang dengan penyajian bahan ajar inovatif, inovatif, serta adaptif terhadap kemajuan teknologi terkini sehingga pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien (Prastowo, 2015). Kelebihan dan kekurangan bahan ajar *digital storytelling* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Digital Storytelling

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks, audio, dan video.	Memerlukan perangkat komputer dan pengetahuan pemrograman.
2	Interaksi dengan siswa.	Membutuhkan hardware khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya.
3	Dapat mengelola laporan atau respons siswa.	Resolusi untuk tampilan <i>image grafik</i> terbatas pada sistem <i>microprocessor</i> .
4	Dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan.	Hanya efektif digunakan secara individu dan kelompok dalam kurun waktu tertentu.
5	Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain.	Tidak <i>kompatible</i> antar jenis yang ada.

Sumber: Prastowo, 2015

g. Karakteristik Bahan Ajar Digital

Bahan ajar mengandung unsur substansi dari 3 aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ketiga aspek ini harus dicantumkan pada komponen bahan ajar. Secara umum, setiap bahan ajar harus memiliki minimal tujuh komponen yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar/materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas/langkah kerja, dan penilaian/evaluasi (Prastowo, 2015). Pada bahan ajar digital yang berbasis teknologi perlu diperhatikan teknik penyusunan sebagai berikut:

- a) Penyusunan bahan ajar memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama terkait penggunaan perangkat teknologi;
- b) Menyusun judul dari kompetensi dasar/materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi;
- c) Menyusun petunjuk pembelajaran;
- d) Menuliskan informasi pendukung secara jelas, dan menuliskan tugas-tugas;
- e) Melaksanakan penilaian hasil karya dari tugas yang diberikan diakhir aktivitas pembelajaran;
- f) Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi.

Bersumber dari Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2014, bahan ajar yang baik seharusnya dapat memenuhi kriteria minimal mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar; berisi informasi, pesan dan pengetahuan; konsep disajikan dengan menarik dan interaktif dan mampu mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, inovatif; serta secara fisik tersaji menarik dan menggambarkan ciri khusus buku pelajaran. Lebih lanjut, penilaian bahan ajar difokuskan pada 4 aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikaan.

5. Kearifan Lokal

Kearifan lokal ialah bagian dari budaya. Bahasa serta budaya ialah bagian yang tidak bisa dipisahkan sebab siswa mempelajari bahasa melalui kehidupan sekelilingnya. Perihal ini senada dengan uraian bahwa siswa perlu menggunakan bahasanya sendiri untuk mengatasi konsep. Kearifan lokal merupakan bagian penting dari pilar pelestarian lingkungan (Marfai, 2019). Kearifan lokal dalam bahasa Inggris diketahui dengan *local wisdom* yang terdiri dari 2 kata, ialah *local*

yang maksudnya setempat, sementara itu *wisdom* berarti kearifan, diartikan pula sebagai kebijaksanaan. Kearifan lokal lahir dari kultur yang diperoleh manusia semenjak dilahirkan ke dunia (Hasanah, 2016). Kultur ini diteruskan dengan cara turun temurun sebab tanpa budaya seseorang akan sulit bertahan hidup. Kearifan lokal ini bisa jadi suatu pegangan dalam menghadapi hegemoni globalisme. Wujud dari kearifan lokal bisa berbentuk budaya (nilai, norma, etika, keyakinan, adat istiadat, hukum adata, peraturan khusus), tata aturan tidak tertulis, bahasa baik perkataan ataupun tulisan (kisah rakyat, lantunan, peribahasa, sasanti, petuah, kitab kuno, semboyan, serta lain- lain), tutur bijaksana (nasihat, pepatah, pantun, puisi, folklore (cerita lisan), serta berbentuk benda konkrit (Affandy, 2019).

Kearifan lokal pula merupakan upaya guna menghadapi tantangan perubahan kebudayaan diantaranya berfungsi sebagai bagian dari hidup, petunjuk arah, serta ungkapan keluhuran pemilikinya. Mempertahankan kearifan lokal ialah kewajiban bersama supaya dapat dijadikan sebagai jati diri serta melanjutkan kultur secara diferensial. Kultur diferensial ini bersifat elastis yang bisa membentuk dirinya sendiri dan dapat di negosiasikan dalam interaksi sosial (Banda, 2013). Pada ilmu antropologi diketahui istilah *local genius* yang dimaksud pula sebagai *cultural identity* sehingga bangsa dapat menerima budaya asing sesuai dengan karakter serta kemampuan sendiri. Kearifan lokal yang diketahui dengan *indigenous wisdom* dipahami pula sebagai kekayaan lokal yang memiliki kebaikan, pemikiran hidup yang mengakomodasi kebijakan (*wisdom*) dalam kearifan kehidupan di masyarakat ataupun komunitas.

Kearifan Lokal di sekolah dasar bermaksud untuk menciptakan rasa ingin tahu serta keterampilan inkuiri melalui eksplorasi mengenai budaya serta kearifan lokal masyarakat sekitar ataupun wilayah itu, dan perkembangannya:

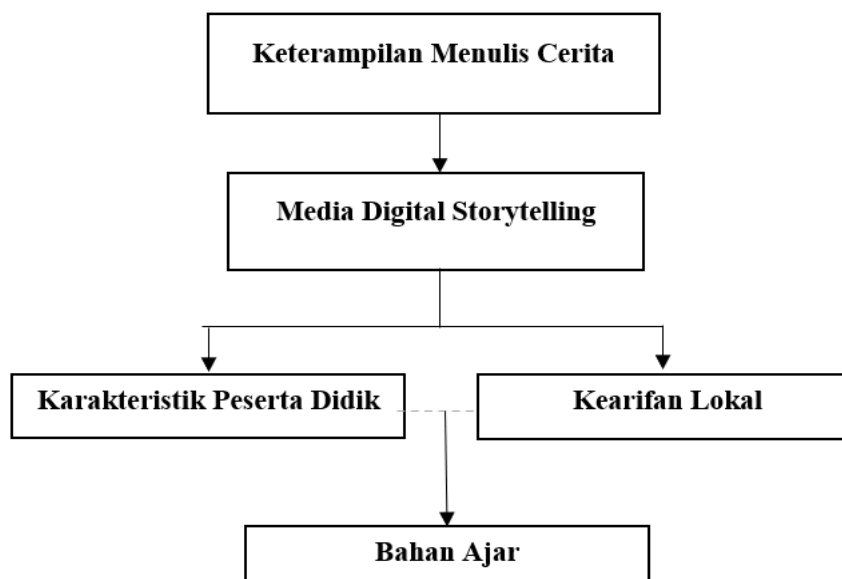
- a. Siswa mempelajari bagaimana dan mengapa masyarakat lokal/ daerah berkembang seperti yang ada, bagaimana perkembangan tersebut dipengaruhi oleh situasi/konteks yang lebih besar (nasional dan internasional), serta memahami apa yang berubah dari waktu ke waktu dan apa yang tetap sama;
- b. Siswa mempelajari konsep dan nilai-nilai dibalik kesenian dan tradisi lokal, serta merefleksikan nilai-nilai apa yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan mereka;

- c. Siswa juga belajar untuk mempromosikan salah satu hal yang menarik tentang budaya dan nilai-nilai luhur yang dipelajarinya. Contoh muatan lokal: Banten: Suku Baduy yang ada di lebak, Seni rampak bedug yang ada di Pandeglang.

Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar untuk kearifan lokal elemen capaian fase B Khazanah Dongeng, Legenda Tanah Air, membuat kumpulan cerita menarik dan bermakna dari berbagai daerah di Indonesia Fokus: Akhlak kepada manusia Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama ataupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya Mengumpulkan berbagai warisan budaya (*intangible heritage*) yang membawa pesan-pesan moral yang masih relevan dengan masa sekarang (Pendidikan et al., 2021). Bahan ajar yang disusun memuat tentang kearifan lokal dalam bentuk budaya, adat istiadat, seni, bahasa lokal, tempat wisata, makanan khas, juga mengenalkan sikap keterbukaan melalui kebhinekaan global, agar siswa mampu memiliki sikap terbuka dan menghargai bangsa-bangsa lain selain warga indonesia.

B. Kerangka Teoretik

Berdasarkan kajian teori pada konsep keterampilan menulis, media *digital storytelling*, karakteristik siswa di sekolah dasar, bahan ajar dan kearifan lokal. Peneliti menyusun kerangka teoritik sebagai berikut:

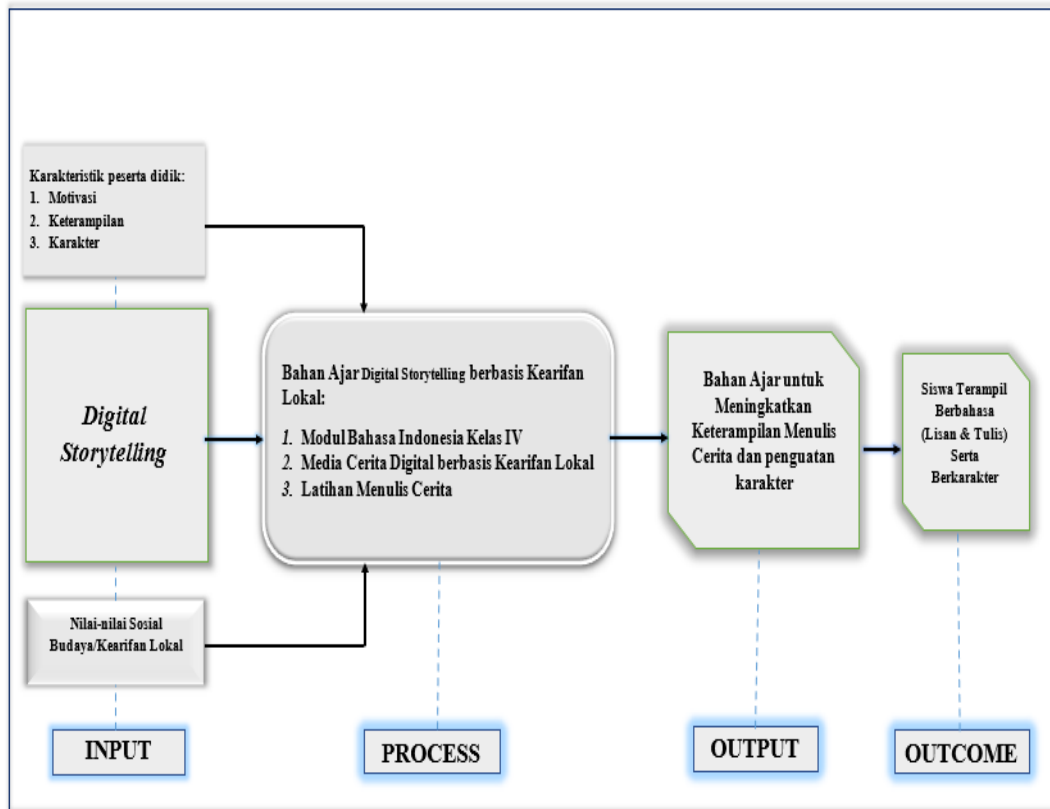


Gambar 2.2 Kerangka Teoretik

C. Model Konseptual, Model Prosedural dan Model Fisikal

1) Model Konseptual

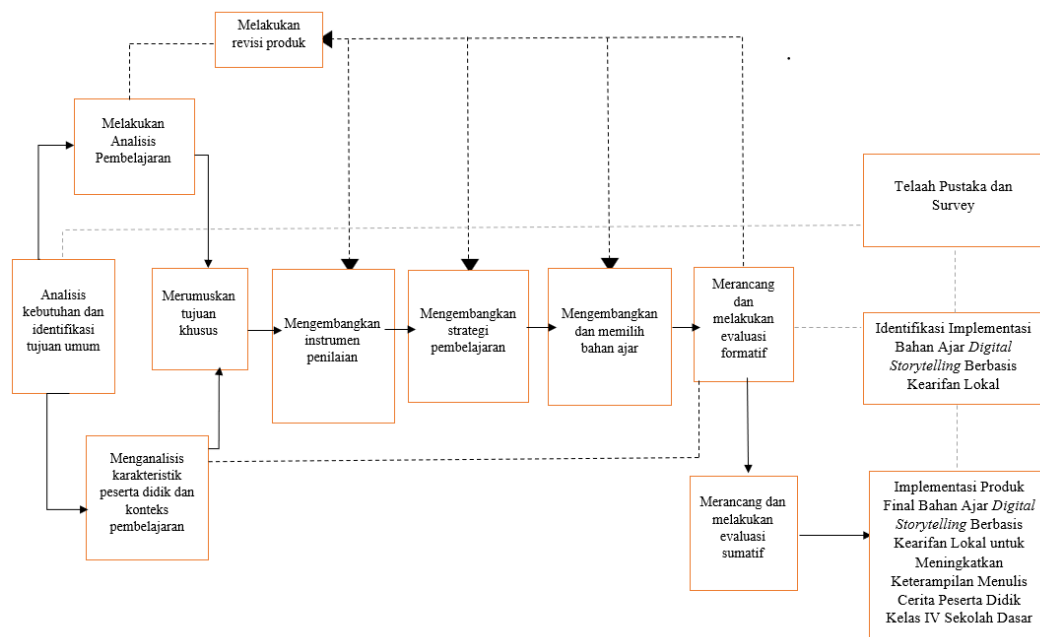
Rancangan model pada dasarnya merupakan model desain berupa model konseptual sebagai gambaran hubungan atau keterkaitan antar konsep dalam penelitian ini. Deskripsi yang bersifat umum dan abstrak untuk menggambarkan pandangan tentang realita, sintesis dari suatu penelitian yang didukung oleh pengalaman atau data terbatas (Atwi, 2014). Desain model konseptual yang disusun peneliti berkaitan erat dengan pembelajaran di kelas, sehingga dalam penelitian ini dirancang model konseptual berdasarkan desain IPOO (*Input Process Output Outcome*). Berikut rancangan model konseptual penelitian bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:



Gambar 2.3 Rancangan Model Konseptual

2) Model Prosedural

Model prosedural menunjukkan langkah-langkah dalam melakukan suatu tugas, contohnya pada tahap-tahap desain intruksional, siklus penelitian dan pengembangan, sintaks pembelajaran inkuiri-transaksional, dan sintaks pembelajaran berbasis masalah, serta sintaks pembelajaran berbasis konstruktivisme (Atwi, 2014). Berikut desain prosedural dalam penelitian bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:



Gambar 2.4 Rancangan Model Prosedural

3) Model Fisikal

Berdasarkan model konseptual dan model prosedural dari penelitian *digital storytelling* berbasis kearifan lokal maka dihasilkan sebuah produk dalam bentuk bahan ajar digital yang dapat diakses melalui link website <https://sites.google.com/view/storytellingdigital12/home> dengan model fisikal bahan ajar sebagai berikut:



Gambar 2.5 Rancangan Model Fisikal Bahan Ajar

D. Penelitian Relevan

Analisis penelitian relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut ditampilkan pada tabel:

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persepsi
1	<i>Constructivism Approach in Learning to Write Narrative at Elementary School</i>	Penelitian Tindakan Kelas	Melalui pendekatan konstruktivisme, terbukti Keterampilan mahasiswa dalam menulis narasi meningkat. "Peningkatan terjadi pada setiap siklus. Persentase peningkatan dalam keterampilan menulis diperoleh siswa. Keterampilan menulis esai adalah keterampilan Bahasa tertulis yang kompleks, itu perlu dipupuk terus menerus. Panduan ini tidak hanya terbatas menulis esai, tetapi dapat dihubungkan melalui semua mata pelajaran, untuk Contoh ketika siswa salah menuliskan nama pahlawan, maka harus dibimbing langsung bagaimana cara memperbaikinya. Kegiatan harus dimulai sejak awal sekolah dasar (MS & Rachmadtullah, 2019).	Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan telah dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi esai. Perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan kemampuan menulis, karena kemampuan menulis menuntut begitu banyak kemampuan lain dan kompleks tidak hanya sebatas kemampuan menulis. Sehingga dalam penelitian perlu di perhatian faktor lain bukan hanya pada aspek Bahasa namun juga memperhatikan aspek lainnya diluar Bahasa., sehingga kemampuan yang diperoleh anak akan terlihat lebih komprehensif.
2	Efektivitas Video Digital <i>Storytelling</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Trigonometri	<i>Eksperimen/ pretest</i> dan post test pada kelas <i>eksperimen</i> dan kelas kontrol	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan video digital storytelling dengan siswa yang saat pembelajaran tanpa menggunakan video digital storytelling pada materi trigonometri di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya, dan 2) penggunaan media video digital storytelling lebih efektif digunakan saat	Penelitian Eksperimen ini telah memperoleh hasil ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan video digital storytelling dengan siswa yang saat pembelajaran tanpa menggunakan video digital dalam pembelajaran trigonometri. Hal ini menunjukkan efektivitas media video. Dalam penelitian ini perlu diperhatikan adalah penentuan sampel atau

NO	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persepsi
			pembelajaran trigonometri dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media video digital storytelling (Julianingsih & Krisnawati, 2020).	kelas yang digunakan. Sehingga homogenitas dan heterogenitas sampel perlu digunakan dalam menentukan sampel atau kelas eksperimen.
3	Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar	Model pengembangan dengan Pendekatan 4-D/ Pendefinisian (<i>define</i>), perancangan (<i>design</i>), pengembangan (<i>develop</i>), dan penyebaran (<i>disseminat</i>)	Berdasarkan pengembangan dan uji coba dilakukan dilapangan terhadap bahan ajar, bahwa pengembangan bahan ajar dari aspek validitas menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid baik dari segi isi, bahasa, dan konstruk. Hasil validasi ini telah divalidasi oleh pakar dibidang masing-masing ahli dan sudah dikatakan sangat valid untuk digunakan. Sedangkan pratikalitas dikategorikan sangat praktis dilihat dari respon pendidik dan siswa. Hasil efektivitas siswa menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar visual storytelling di kelas V SD telah dinyatakan efektif dan telah meningkatkan hasil belajar dan sangat layak digunakan. Bahan ajar yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai bahan belajar. Siswa dianjurkan untuk belajar secara mandiri (Husada et al., 2020).	Dengan pendekatan 4 D dikembangkan bahan ajar visual storytelling di kelas V SD telah dinyatakan efektif, karena telah dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik. Penelitian pengembangan bahan ajar. Hal yang menarik dalam penelitian ini salahsatu penentuan keefektifan bahan ajar adalah pratikalitas dalam penggunaannya.
4	<i>The effect of digital storytelling on</i>	Rancangan randomized pre-test/post-	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>digital storytelling</i>	Penggunaan digital storytelling dianggap efektif pada

NO	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persepsi
	<i>visual memory and writing skills</i>	<i>test control group design/ Tes retensi visual</i>	efektif pada perkembangan struktur kognitif, yang pada awalnya proses perkembangan stuktur kognitif diyakini berkembang dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, penelitian ini mengungkapkan kontribusi <i>digital storytelling</i> pada pengembangan memori visual, yang berdampak positif pada perkembangan dan pemerolehan informasi serta kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. (Sarica & Usluel, 2016)	perkembangan stuktur kognitif, yang pada awalnya proses perkembangan stuktur kognitif diyakini dapat berkembang dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut membuktikan efektivitas media yang digunakan untuk pembelajaran pada siswa sudah tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis.
5	<i>Perceptions of digital storytelling in the classroom</i>	Metode Analisis Fenomenologi/Tinjauan literature dan wawancara dengan instrument skala likert	Hasil penelitian menunjukkan <i>digital storytelling</i> dalam pembelajaran dapat membangkitkan respons positif untuk pembelajaran yang menarik, dan penggunaan <i>digital storytelling</i> direkomendasi untuk integrasi berkelanjutan ke dalam kurikulum, yang selanjutnya mendukung pembelajaran yang efektif. (Yocom et al., 2020)	Penggunaan cerita digital dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena menarik dan efektif bagi siswa. Penggunaan teknologi direkomendasikan dapat terintegrasi dalam kurikulum berkelanjutan. Hal tersebut membuktikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu dikembangkan.
6	<i>Investigating the use of digital manipulatives for storytelling in pre-school</i>	Metodologi penelitian berbasis desain/ menggunakan teknik observasi langsung, catatan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dengan cepat memahami dan menyesuaikan berbagai mekanisme di balik sistem untuk membuat cerita mereka, sebagian besar terlibat dalam	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan cerita digital dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Penelitian ini mendukung perlunya

NO	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persepsi
		lapangan, serta wawancara semi terstruktur	pembuatan narasi atau bermain permainan Bahasa dengan berbagai cerita. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan sistem manipulatif digital dalam konteks pendidikan, menunjukkan bahwa itu adalah alat yang berguna yang terintegrasi ke dalam praktik pembelajaran berkualitas tinggi. (Sylla et al., 2015)	penerapan teknologi dalam pembelajaran.
7	<i>Using Digital Storytelling to Facilitate Critical Thinking Disposition in Youth</i>	<i>Randomized Control Trial/pretest dan posttest</i>	Hasil dari penelitian menunjukkan penggunaan media <i>digital storytelling</i> dapat meningkatkan kepercayaan diri dan berpikiran terbuka. Subjek penelitian menjadi lebih sadar akan kekuatan, suara alternatif, dan pilihan potensial bagi mereka. (Chan, 2019)	Penelitian ini mendukung penggunaan cerita digital untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan dapat berpikiran terbuka. Hal tersebut menunjukkan dampak positif dari penggunaan cerita digital dalam pembelajaran.
8	Penerapan Model Multiliterasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Persuasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Research</i>).	Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan hasil tindakan peneliti mengambil beberapa kesimpulan yaitu penerapan model pembelajaran sebagai multiliterasi sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan persuasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan dengan baik. Keberhasilan menggunakan model multiliterasi dalam setiap tindakan penelitian, dilaksanakan	Penelitian selanjutnya dapat menerapkan model multiliterasi dengan menerapkan multikonteks, multimedia, multibudaya, multigaya belajar, dan multiintelegrasi. Serta dapat meningkatkan kepekaan sosial, membangun kemampuan multiliterasi praktis baik membaca, menulis, maupun berbahasa lisan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Serta, mampu menumbuhkan siswa untuk berpikir kritis, pemecahan masalah serta

NO	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persepsi
			<p>oleh peneliti dengan menggunakan media koran, majalah, surat kabar, microphone, video, untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model multiliterasi ini, akan lebih baik jika guru sudah sangat memahami tentang kekurangan dan kelebihan model ini, supaya pada saat pelaksanaannya berjalan dengan baik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien waktu. (Susilo dan Ramdiati, 2019).</p>	<p>berpikir kreatif. Hal tersebut menunjukkan perlunya integrasi model pembelajaran/bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis.</p>

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab tiga dipaparkan metode penelitian yang mencakup: tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, langkah-langkah penelitian, sampel, penyusunan instrumen, data dan tehnik analisis data. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis kearifan lokal Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, maka tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dalam penelitian ini khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang pada sekolah penggerak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas empat Sekolah Dasar Pandeglang 7 dan Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 di Kecamatan Pandeglang yang merupakan sekolah penggerak dan pada kelas IV sudah diimplementasikan kurikulum merdeka.

2. Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian ini dimulai pada tahap awal sampai pada tahap akhir mulai dari tahap perencanaan, penelitian pendahuluan, pengembangan bahan ajar, validasi ahli, uji coba dan implementasi produk yaitu mulai bulan Januari 2021 dan berakhir pada bulan November 2022, sesuai dengan *roadmap* penelitian pada bab 1.

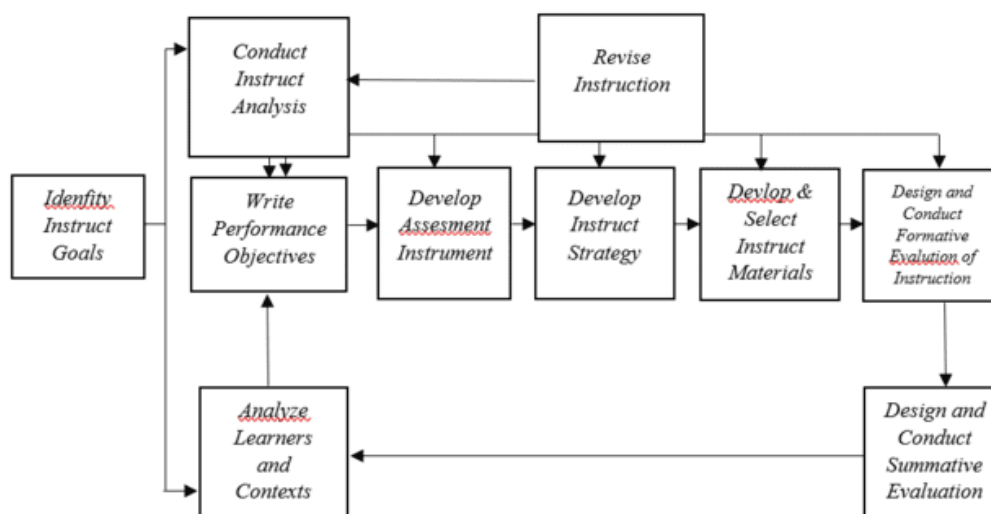
C. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD). Metode penelitian R & D digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Penelitian dan

pengembangan (*research and development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Bertujuan untuk mencari, merumuskan, mengembangkan, menghasilkan dan menguji suatu produk agar lebih unggul, efektif dan efisien (Putra, 2015).

Adapun teknik pengumpulan datanya berupa observasi, interview, angket dan metode tes. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan deskriptif analitis kualitatif dan statistik secara singkat untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk. Terkait data, terdapat pula analisa kualitatif yang lebih menggunakan perspektif emic dalam pengumpulan datanya dengan diungkapkan apa adanya, sehingga data yang diperoleh peneliti diungkapkan sesuai dengan hasil yang diperoleh di lapangan tanpa ada interpretasi dalam bentuk bilangan. Sedangkan pengecekan keabsahan datanya menggunakan triangulasi data (Sugiyono, 2018) Adapun yang akan dikembangkan dalam penelitian ini bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang.

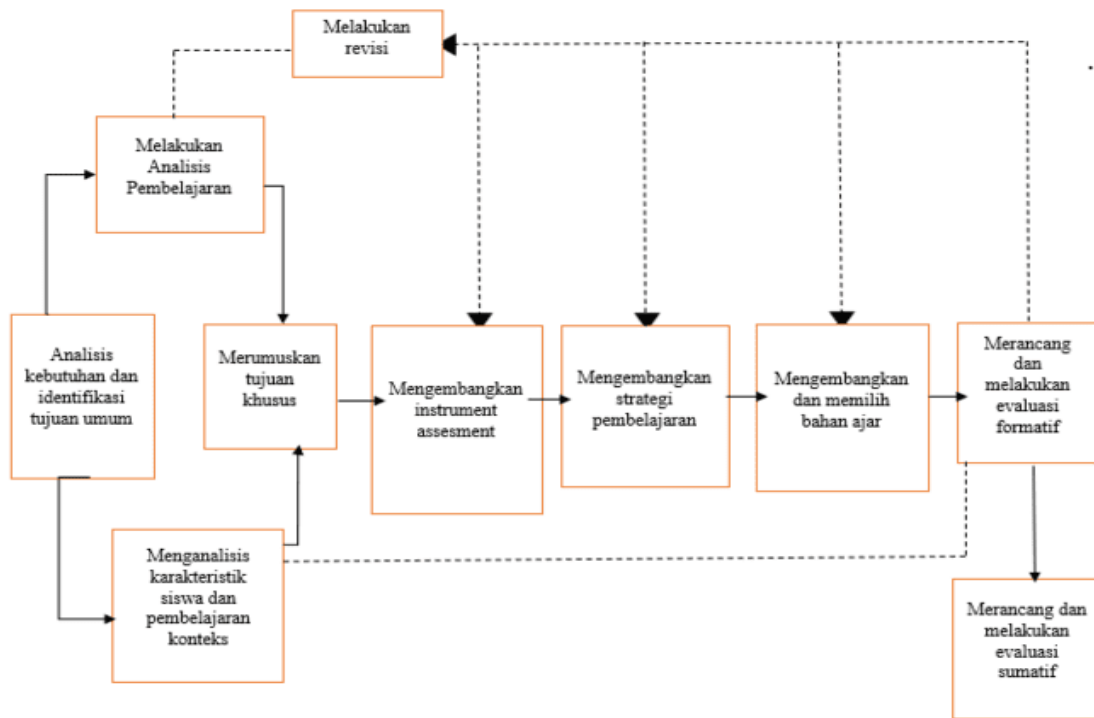
Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan metode Penelitian dan Pengembangan memiliki 10 tahapan (Dick and Carey, 2009). Tahapan tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Dick and Carey (2009)

D. Langkah-Langkah Pengembangan Model

Desain penelitian dan pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal menggunakan model dick and carey (2009) dengan 10 tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling berbasis Kearifan Lokal menggunakan model dick and carey

Bagan di atas merupakan Langkah-langkah peneliti dalam mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal berdasarkan desain Dick and Carey. Adapun deskripsinya sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi awal yang bertujuan untuk menentukan produk yang berpotensi untuk dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah dasar. Serta analisis tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai dasar pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan data prapenelitian pada saat observasi dan wawancara tidak terstruktur pada guru sekolah dasar, khususnya pada penggunaan bahan ajar dan dalam aspek keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Melakukan Analisis Intruksional

Pada tahap analisis intruksional peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pada saat proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menganalisis permasalahan serta potensi kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

3. Menganalisis Karakteristik Siswa serta Konteks Pembelajaran

Tahap menganalisis karakteristik siswa berfungsi dan bertujuan untuk menciptakan produk yang tepat dengan kebutuhan siswa dan sesuai perkembangan siswa di sekolah dasar. Tahap perkembangan siswa pada penelitian ini ada pada tahap operasional konkrit yaitu kelas IV sekolah dasar. Pentingnya menganalisis karakteristik siswa yakni untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menentukan kemampuan siswa guna menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah dan khususnya siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Menganalisis Tujuan Pembelajaran Khusus

Pada tahap selanjutnya menganalisis tujuan pembelajaran khusus dengan mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan elemen capaian dan capaian pembelajaran keterampilan menulis pada kurikulum merdeka dan tetap memperhatikan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*).

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Tahap selanjutnya mengembangkan instrument penilaian, tujuan instrument penilaian adalah sebagai alat evaluasi dalam penggunaan produk bahan ajar yang dikembangkan peneliti. Dalam hal ini peneliti

Menyusun instrumen penilaian untuk Latihan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar yang berupa *pretest posttest* dalam bentuk uraian.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Selanjutnya tahap mengembangkan strategi pembelajaran, peneliti Menyusun strategi yang tepat berkaitan dengan bahan ajar yang dikembangkan yakni bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Pemilihan strategi tentunya memperhatikan pendekatan secara kontekstual, tidak berpedoman hanya pada penyampaian materi semata melainkan melihat aktivitas proses pembelajaran yang nyata, memperhatikan karakteristik siswa, serta bersifat implementatif pada strategi pembelajaran.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Pada tahap mengembangkan dan memilih bahan ajar peneliti berpedoman pada modul ajar kurikulum merdeka yang dikembangkan dan dimodifikasi berdasarkan cerita kearifan lokal kota pandeglang. Peneliti menyiapkan referensi modul ajar, Menyusun rancangan materi, menyiapkan desain bahan ajar dengan *google site*, Menyusun naskah cerita kota pandeglang, mendesain video pembelajaran *digital storytelling* berbasis kearifan lokal serta Menyusun alat evaluasi keterampilan menulis cerita siswa kelas IV dan didesain dalam bentuk video animasi yang ditampilkan pada bahan ajar berbasis digital dengan memanfaatkan *google site*.

8. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Pada tahap ini merancang dan melaksanakan evaluasi formatif untuk mengumpulkan data yang sudah dirancang pada penyusunan instrument berdasarkan data kuantitatif maupun kualitatif guna memperbaiki produk yang dikembangkan peneliti. Tahapan yang dilakukan mulai dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa sebelum melakukan uji coba produk. Validasi oleh ahli diharapkan dapat memberikan saran dan masukan bagi produk yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat melakukan revisi pada produk bahan ajar yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji keterbacaan (*one to one*) bahan

ajar pada enam siswa dengan kemampuan heterogen, siswa diberikan angket respon untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Setelah melakukan uji keterbacaan oleh enam siswa dilaksanakan uji coba skala kecil pada sepuluh siswa kelas IV sekolah dasar, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar pada 2 sekolah dasar untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan dengan membandingkan proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

9. Revisi Produk Pembelajaran

Selanjutnya tahap revisi produk pembelajaran guna perbaikan produk yang diharapkan mengarah pada penyempurnaan produk yang dikembangkan mengacu pada data evaluasi formatif yang peneliti sudah dapatkan pada tahap sebelumnya. Perbaikan dilakukan guna mendapatkan produk bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang layak digunakan bagi siswa kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Selanjutnya pada tahap akhir merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif, tahap ini memerlukan waktu pelaksanaan selama 4 sampai 5 tahun sehingga tahap ini belum dapat peneliti lakukan karena keterbatasan biaya dan waktu.

E. Sampel (Responden, Informan, Lembaga Analisis, Jumlah Sampel, Teknik Pengumpulan Sampel)

Teknik pengumpulan sampel/responden menggunakan *purposive sampling*.

Responden dalam penelitian ini dijabarkan pada Tabel berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Responden Penelitian

No	Kegiatan	Asal Responden	Nama Ahli	Keterangan
1.	<i>Need Assessment</i>	Guru	Guru SD	Guru SD di Pandeglang
		Siswa	Siswa SD	Siswa SD
2.	Validasi	Ahli Materi	1. Dr. Neni Hermita, M.Pd	Ahli Materi Bidang Pendidikan Dasar

No	Kegiatan	Asal Responden	Nama Ahli	Keterangan
			2. Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M.Pd 3. Dr. Rudi Ritonga, M.Pd	
		Ahli Media	1. Peter Ardhianto, Ph. D 2. Erik Armayuda, Ph. D 3. Dr. Cecep Kustandi, M.Pd	Ahli Media Bidang Desain Komunikasi Visual dan Ahli Media Bidang Teknologi Pembelajaran
		Ahli Bahasa	1. Dr. H. Maman Rukmana, M.Pd 2. Dr. Goziah, M.Pd 3. Dr. Awiria, M.Pd	Ahli Bidang Bahasa Indonesia
		Rekan sejawat	Dosen PGSD & Kepala Sekolah	FGD dengan Dosen PGSD & Kepala Sekolah
		Praktisi	Guru SD	Guru SD
3.	Uji Keterbacaan	Siswa	Siswa SD	6 Siswa
4.	Uji coba terbatas	Siswa	Siswa SD	10 Siswa
5.	Uji coba lapangan	Siswa	Siswa SD	1 Rombel
6.	Diseminasi	Guru Sekolah Dasar	Seminar Nasional/Internasional dan Publikasi Bereputasi	Melaksanakan seminar nasional, presenter pada konferensi internasional dan publikasi pada jurnal bereputasi

F. Penyusunan Instrumen

Teknik pengumpulan data terdiri dari kuesioner, dokumentasi, observasi, dan pengukuran dengan instrumen yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Kuesioner analisis kebutuhan guru dan siswa
2. Lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa
3. Kuesioner uji keterbacaan bahan ajar

4. Soal tes menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar kelas IV Fase B

G. Data dan Teknis Analisis Data

Data yang dikumpulkan berupa data analisis kebutuhan yang menjadi dasar pada bagian latar belakang yang dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Selanjutnya analisis data pada tahap berikutnya:

- a. Analisis kelayakan bahan ajar

Bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal berupa materi buku teks, audio dan video serta lembar kegiatan siswa dianalisis kelayakannya secara kualitatif. Analisis *percentage agreement* dilakukan pada hasil validasi oleh ahli, rekan sejawat dan praktisi. Perhitungan *percentage agreement* sebagai berikut (Borich, 1994).

$$\text{percentage agreement} = 1 - \frac{A - B}{B + A} \times 100\%$$

Keterangan:

A: Skor tertinggi diantara validator

B: Skor terendah diantara validator

Analisis kualitatif dilakukan oleh validator ahli, rekan sejawat, dan praktisi yang berupa analisis terhadap konten, konstruk, dan kesesuaian bahan ajar *digital storytelling* dengan indikator bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang menggunakan skala Likert yang terdapat pada Tabel berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

Interval	Nilai	Kriteria
$M + 1,5s < X$	4	Sangat Baik
$M + 0,5s < X \leq M + 1,5s$	3	Baik
$M - 0,5s < X \leq M + 0,5s$	2	Kurang Baik
$M - 1,5s < X \leq M - 0,5s$	1	Tidak Baik

Keterangan:

M : rata-rata ideal komponen dalam penelitian, dengan rumus = $\frac{1}{2}$ (skor ideal tertinggi dalam komponen + skor ideal terendah)

s : Standar deviasi ideal dalam setiap komponen penelitian dengan rumus $\frac{1}{6}$ (skor ideal tertinggi dalam komponen – skor ideal terendah)

b. Analisis Kemampuan Menulis Cerita Siswa

Teknik analisis data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang dimaksud dalam penelitian ini dan hasil penelitian/validasi hasil tes kemampuan menulis cerita melalui Uji - T. Selanjutnya Teknis analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis hasil angket, wawancara dan catatan lapangan tentang pembelajaran menulis cerita di sekolah dasar.

1) Analisis Data Kualitatif

Hasil wawancara, telaah dokumen, dan catatan lapangan, data yang diperoleh dilakukan reduksi data berupa hasil jawaban atau respon dan temuan lapangan, kemudian melakukan display data dan yang terakhir membuat kesimpulan dan verifikasi untuk memperoleh hubungan atau gambaran terhadap jawaban masalah penelitian.

2) Analisis deskriptif kuantitatif

Hasil tes dengan desain penelitian eksperimen yang dilakukan dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* data yang diperoleh di bandingkan Sehingga akan terlihat efektivitas model yang digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

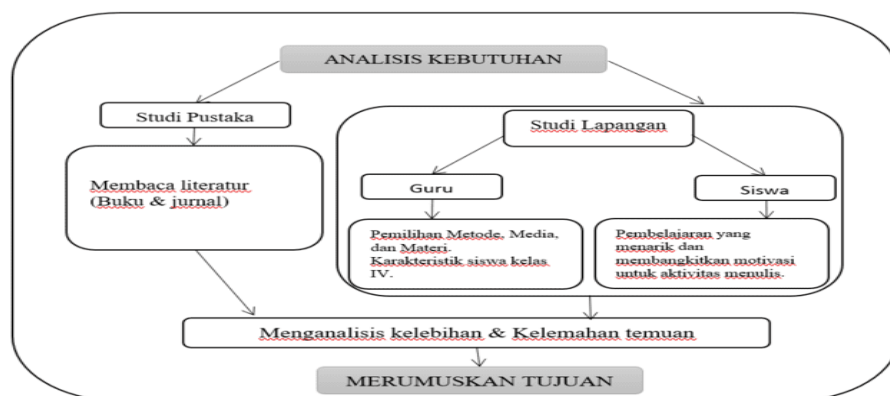
Pada bab empat dipaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup: hasil penelitian pengembangan bahan ajar, nilai inovatif penelitian, hasil uji kelayakan dan efektivitas, serta pembahasan. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

A. Hasil Penelitian Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas empat sekolah dasar ialah dengan menggunakan tahapan pengembangan model Dick and Carey:

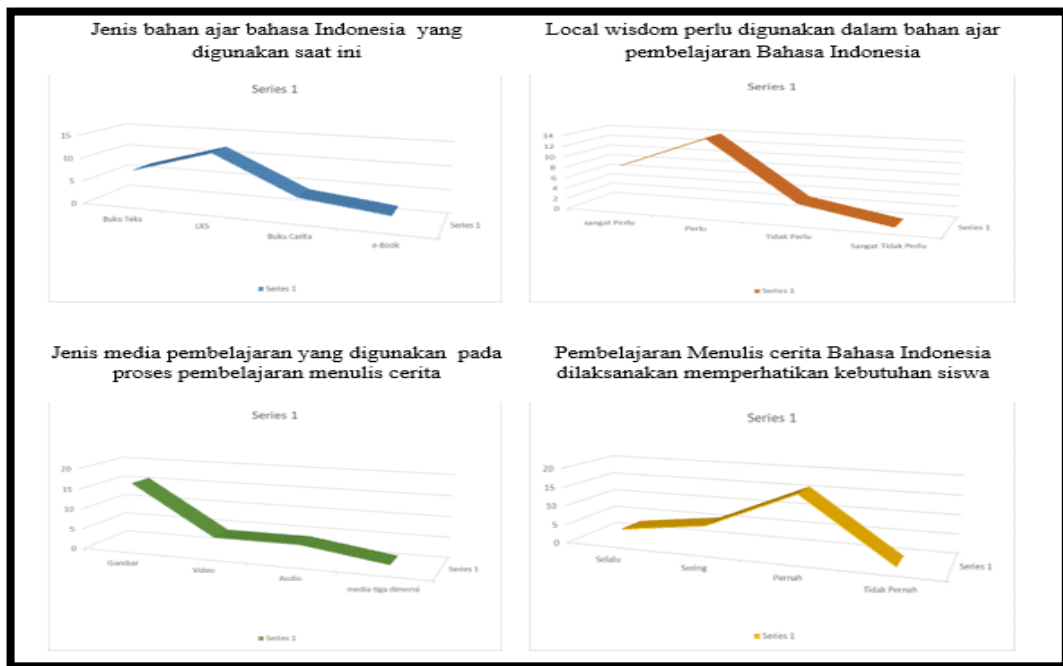
1. Hasil Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Tahapan studi pendahuluan yang peneliti lakukan terkait pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas empat sekolah dasar ialah dengan 2 cara yaitu studi literatur yang dikombinasikan dengan studi lapangan, melalui tindakan analisis kebutuhan terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis cerita siswa kelas empat dengan teknik observasi pada saat pembelajaran *online* maupun *offline*, penyebaran angket kepada siswa dan guru serta melakukan wawancara kepada guru kelas empat dan Kepala Sekolah untuk mengetahui apa saja prestasi, kompetensi serta hambatan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, dan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas empat sekolah dasar serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 4.1 Desain Alur Merumuskan Tujuan

Berdasarkan bagan alur merumuskan tujuan tersebut peneliti melakukan identifikasi awal yang bertujuan untuk menentukan produk yang berpotensi untuk dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah dasar. Serta analisis tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai dasar pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di sekolah dasar mengenai keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar khususnya kelas empat pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*. Ditemukan fakta bahwa dalam keterampilan menulis siswa belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan. Dalam beberapa aktivitas banyak anak yang kesulitan dalam merangkai kata dan membuat tulisan sederhana, anak masih kesulitan dalam mengemukakan pendapat, sulit memberi informasi, sulit menjawab pertanyaan, sulit untuk menceritakan pengalaman yang sederhana, dan kemampuan kosa kata anak pun masih terbatas, sehingga kesulitan dalam merangkai sebuah tulisan sederhana atau tulisan cerita. Fakta tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran *offline* maupun *online* memerlukan inovasi dari seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selanjutnya melalui angket dapat diketahui mengenai pembelajaran menulis saat ini seperti data berikut:



Gambar 4.2 Hasil Angket dengan Sasaran Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil angket dengan sasaran guru sekolah dasar jenis bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini dominan menggunakan LKS (lembar kerja siswa), lalu tanggapan guru terhadap kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal dominan menjawab perlu, selanjutnya jenis media yang guru gunakan pada proses pembelajaran menulis cerita dominan menjawab media gambar, dan selanjutnya pembelajaran menulis cerita sebagian besar belum memperhatikan kebutuhan siswa.

Selanjutnya berdasarkan kajian literatur dan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah dengan dilakukannya observasi dan wawancara pada guru dapat ditemukan fakta bahwa terdapat hambatan pada siswa dalam aspek keterampilan menulis cerita karena keterbatasan pemahaman guru, media, dan bahan ajar, kegiatan pembelajaran yang belum membiasakan pada pemecahan masalah dan belum terpusat pada siswa, masih rendahnya minat siswa bercerita secara tertulis, serta belum memanfaatkan kearifan lokal sebagai bahan ajar. Dan hasil tes dengan 24 responden menggunakan 5 soal uraian mengenai keterampilan menulis siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,33 dengan skor tertinggi 90

dan skor terendah 40. Sedangkan standar kelulusan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan hasil wawancara guru sebesar 65.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas IV (empat) terbilang masih rendah. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang mengingat kegiatan pembelajaran bahasa termasuk aspek keterampilan menulis perlu melibatkan beberapa aspek penting sehingga proses pembelajaran menjadi optimal adapun aspek tersebut yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa dan media pembelajaran.

2. Hasil Analisis Intruksional

Tahap analisis intruksional peneliti mengidentifikasi dan menganalisis kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pada saat proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menganalisis permasalahan serta potensi kemampuan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil analisis intruksional didapatkan fakta menarik yang sudah dirakum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Intruksional

Kategori	Hasil Analisis
Pembelajaran Offline (off)	Guru menggunakan bahan ajar berbasis cetak, seperti buku LKS, buku teks dan buku cerita.
	Siswa ditugaskan untuk menyalin tulisan dari LKS atau papan tulis.
	Siswa ditugaskan menulis hasil dikte guru.
	Guru terpaku pada penyampaian bahan ajar dari buku-buku yang disediakan oleh pemerintah.
	Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
	Kegiatan belajar menulis merupakan aktivitas yang membosankan bagi siswa.
	Kesulitan guru dalam mengembangkan bahan ajar inovatif.
Pembelajaran Online (on)	Guru mengirimkan bahan ajar video dari youtube atau gambar melalui Whatsapp grup dan buku LKS pegangan masing-masing siswa.
	Siswa ditugaskan untuk menyalin tulisan dari LKS.
	Siswa ditugaskan menulis hasil dikte orang tua/pendamping.

Kategori	Hasil Analisis
	Guru terpaku pada penyampaian bahan ajar dari buku-buku yang disediakan oleh pemerintah.
	Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
	Kegiatan belajar menulis merupakan aktivitas yang membosankan bagi siswa.
	Kesulitan guru dalam mengembangkan bahan ajar inovatif.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa penggunaan bahan ajar saat pembelajaran *offline* dan *online* tidak jauh berbeda dalam pemanfaatan media dan bahan ajar. Fakta tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran *offline* maupun *online* memerlukan inovasi dari seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan intruksional dapat tercapai.

3. Hasil Analisis Karakteristik Siswa serta Konteks Pembelajaran

Hasil analisis karakteristik siswa berfungsi dan bertujuan untuk menciptakan produk yang tepat dengan kebutuhan siswa dan sesuai perkembangan siswa di sekolah dasar. Tahap perkembangan siswa pada penelitian ini ada pada tahap operasional konkret yaitu kelas IV sekolah dasar. Pentingnya menganalisis karakteristik siswa yakni untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menentukan kemampuan siswa guna menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah dan khususnya siswa kelas IV sekolah dasar.

Siswa pada Fase B merupakan kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka (2022) diharapkan dapat memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan pembelajaran, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Siswa menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Siswa mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Sedangkan pada elemen capaian pembelajaran menulis siswa pada dasarnya adalah mampu menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks. Menulis pada fase B siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam serta siswa terampil menulis tegak bersambung (Kemdikbud., 2021).

Berdasar analisis karakteristik siswa dan penjelasan konteks pembelajaran pada kurikulum merdeka mengenai aspek keterampilan berbahasa kelas empat, maka peneliti mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Keterampilan menulis cerita merupakan salah satu aspek pada kemampuan literasi, hal tersebut sejalan dengan program pemerintah pada pengembangan literasi dan numerasi untuk siswa sekolah dasar.

Adapun Langkah yang dilakukan dalam perencanaan pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yaitu: analisis kebutuhan, analisis tujuan/kurikulum, dan analisis implementasi bahan ajar. Terkait hal tersebut peneliti melakukan pengumpulan data awal melalui observasi, wawancara dan test Latihan bagi siswa, tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam aspek keterampilan menulis cerita. Hasil data awal menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Awal Kemampuan Menulis Siswa

Sekolah	Aspek	Σ siswa	Positif	Prosentase	Negatif	Prosentase
			Mampu mengembangkan tulisan cerita		Belum mampu mengembangkan tulisan cerita	
SDN 7 Pandeglang	Keterampilan Menulis	10	5	50%	5	50%
SDN Kabayan 2	Keterampilan Menulis	24	9	39,05%	15	60,05%
Rata-rata				44,05%		55,05%

Berdasarkan rata-rata hasil analisis awal dari dua sekolah diperoleh rata-rata 44,05% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, sedangkan 55,05% untuk yang belum mampu mengembangkan cerita. Hal tersebut menunjukkan siswa masih perlu ditingkatkan dalam aspek kemampuan menulis cerita. Setelah melakukan test peneliti melakukan observasi terhadap karakteristik siswa, metode, media, materi dan Latihan bagi siswa yang digunakan oleh guru sebagai kerangka peneliti untuk menyusun bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal.

4. Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran Khusus

Tahap selanjutnya menganalisis tujuan pembelajaran khusus dengan mengembangkan tujuan pembelajaran berdasarkan elemen capaian dan capaian pembelajaran keterampilan menulis pada kurikulum merdeka dengan tetap memperhatikan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). A adalah *audience* yaitu siswa yang akan belajar yakni siswa kelas empat sekolah dasar, B merupakan *behavior* adalah perilaku spesifik yang akan muncul atau meningkat setelah proses pembelajaran, dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis cerita, C adalah *condition* yakni kondisi atau batasan yang dikenakan kepada siswa sebagai alat yang digunakan dalam tujuan pembelajaran, dan selanjutnya D adalah *degree* yakni tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti menyusun elemen, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran menulis sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.3 Elemen, Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Menulis	Siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Siswa terampil menulis tegak bersambung.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks cerita; 3. Berpartisipasi aktif dalam diskusi; 4. Menggunakan “AdiKSiMBa” untuk menyusun tulisan cerita.

5. Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian

Tahap ini peneliti mengembangkan instrument penilaian, tujuan instrumen penilaian adalah sebagai alat evaluasi dalam penggunaan produk bahan ajar yang dikembangkan peneliti. Dalam hal ini peneliti menyusun instrumen penilaian untuk Latihan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar yang berupa *pretest postest* dalam bentuk uraian, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran & Latihan Menulis

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Latihan Menulis
Siswa mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Siswa terampil menulis tegak bersambung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks; 2. Berpartisipasi aktif dalam diskusi; 3. Menggunakan “ADiKSiMBa” untuk menyusun tulisan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekarang simaklah cerita “Kota Pandeglang”. Temukan ide pokok dan ide pendukung setiap paragraf. Tuliskan di buku kalian. Tuliskan pula ide pokok dari teks “Kota Pandeglang” tersebut. Kalian dapat membuatnya seperti contoh tabel 2. Penugasan secara berkelompok dalam menulis karangan! 3. Buatlah karangan sebanyak tiga paragraf tentang pengalaman rekreasi di kota pandeglang. Tulislah di buku kalian. Untuk

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Latihan Menulis
		memandu kalian, jawablah pertanyaan dengan semua kata tanya: apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana.

6. Hasil Pengembangan Strategi Pembelajaran

Selanjutnya pada tahap mengembangkan strategi pembelajaran, peneliti Menyusun strategi yang tepat berkaitan dengan bahan ajar yang dikembangkan yakni bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Pemilihan strategi tentunya memperhatikan pendekatan secara kontekstual, tidak berpedoman hanya pada penyampaian materi semata melainkan melihat aktivitas proses pembelajaran yang nyata, memperhatikan karakteristik siswa, serta bersifat implementatif pada strategi pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan metode, media, materi serta latihan bagi siswa sebagai alat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada aspek-aspek tersebut sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi

No	Kegiatan	Hasil
1	Analisis Karakteristik Siswa	Mengetahui dan menganalisis karakteristik siswa kelas IV dengan mengamati dan berdiskusi dengan guru kelas IV (khususnya pada aktivitas menulis cerita), sesuai karakteristik operasional konkret siswa kelas IV pada umumnya masih perlu stimulasi dan bantuan pemanfaatan bahan ajar, strategi dan media pembelajaran yang menarik

No	Kegiatan	Hasil
		dan inovatif dalam membangkitkan aktivitas menulis cerita.
2	Analisis Metode	Mengetahui dan menganalisis metode yang digunakan oleh guru selama 2 kali pra-penelitian, guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas pada siswa.
3	Analisis Media	Mengetahui dan menganalisis media yang digunakan oleh guru masih berbasis cetak berbentuk buku.
4	Analisis Materi	Mengetahui dan menganalisis materi yang digunakan oleh guru masih bersumber pada buku pelajaran/modul pelajaran saja.
5	Analisis Latihan Siswa	Mengetahui dan menganalisis Latihan yang diberikan guru bagi siswa hanya berupa intruksi dalam tulisan maupun lisan.

Dari hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerita merupakan salahsatu tujuan pembelajaran pada aktivitas siswa kelas IV. Namun demikian pada penggunaan metode, media, materi dan penyajian Latihan perlu diberikan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

7. Hasil Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar

Pada tahap mengembangkan dan memilih bahan ajar peneliti berpedoman pada modul ajar kurikulum merdeka yang dikembangkan dan dimodifikasi berdasarkan cerita kearifan lokal kota pandeglang. Peneliti menyiapkan referensi modul ajar, Menyusun rancangan materi, menyiapkan desain bahan ajar dengan

google site, Menyusun naskah cerita kota pandeglang, mendesain video pembelajaran *digital storytelling* berbasis kearifan lokal serta Menyusun alat evaluasi keterampilan menulis cerita siswa kelas IV dan didesain dalam bentuk video animasi yang ditampilkan pada bahan ajar berbasis digital dengan memanfaatkan *google site*.

Dalam pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal peneliti menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Adapun pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal sebagai berikut:

a. Desain Bahan Ajar

Hasil desain bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dirumuskan dan disusun secara jelas pada website berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *canva*, *google site*, *flipbook*, *VN video editor* dan media *youtobe*. Bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal meliputi: pengantar bahan ajar, rumusan kurikulum merdeka khususnya pada elemen capaian keterampilan menulis siswa kelas IV, modul pembelajaran disusun lengkap dengan tujuan pembelajaran pada setiap bab-nya, pelaksanaan pembelajaran yang meliputi Langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, penutup), video pembelajaran *digital storytelling* berbasis kearifan lokal pandeglang, cerita kota pandeglang yang dikembangkan oleh peneliti, Latihan untuk siswa yang dikemas dalam bentuk video animasi agar dapat menarik perhatian siswa dalam menulis cerita dengan mengembangkan cerita dari pertanyaan ADIKSIMBA (Apa; Dimana; Kenapa; Siapa; Mengapa dan Bagaimana). Berikut tampilan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan:



Pengantar

سَمِ اللهُ الرَّحْمَنُ الرَّحِيمِ

Gambar 4.3 Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling

b. Kurikulum Bahan Ajar

Kurikulum yang digunakan pada bahan ajar *digital storytelling* merupakan kurikulum merdeka yang digunakan di sekolah dasar khususnya pada kelas IV untuk aspek keterampilan menulis. Adapun elemen capaian pada aspek keterampilan menulis Siswa mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Siswa semakin terampil menulis tegak bersambung. Berikut tampilan capaian pembelajaran pada bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:



Gambar 4.4 Tampilan Capaian Pembelajaran pada Bahan Ajar

8. Hasil Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif

Pada tahap ini merancang dan melaksanakan evaluasi formatif untuk mengumpulkan data yang sudah dirancang pada penyusunan instrument berdasarkan data kuantitatif maupun kualitatif guna memperbaiki produk yang dikembangkan peneliti. Tahapan yang dilakukan mulai dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa sebelum melakukan uji coba produk. Validasi oleh ahli diharapkan dapat memberikan saran dan masukan bagi produk yang dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat melakukan revisi pada produk bahan ajar yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan uji keterbacaan (*one to one*) bahan ajar pada enam siswa dengan kemampuan heterogen, siswa diberikan angket respon untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar yang dikembangkan. Setelah melakukan uji keterbacaan oleh enam siswa dilaksanakan uji coba skala kecil pada sepuluh siswa kelas IV sekolah dasar, sebelum revisi produk akhir dan dilakukan uji coba skala besar.

1. Hasil Validasi Pakar (*Expert Judgment*)

Validasi ahli dilaksanakan saat sebelum sesi uji coba, bahan ajar *digital storytelling* yang dikembangkan peneliti dicoba validasi terlebih dulu oleh para *expert* sesuai pakar keilmuannya. Validator ahli yang dipilih oleh peneliti memiliki latar belakang yang relevan dengan bahan ajar yang dikembangkan peneliti, berpendidikan S3 Luar Negeri dalam Bidang Media, kemudian validator berikutnya adalah S3 Dalam Negeri pada bidang Pembelajaran Bahasa Indonesia serta yang terakhir merupakan Doktor Dalam Negeri pada bidang strategi pembelajaran Pendidikan Dasar, sehingga dalam validasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal pada penelitian ini dilakukan oleh 9 validator. Sedangkan lima praktisi dianggap sebagai kontributor di lapangan, yang terdiri dari satu pengawas, dua kepala sekolah dan dua guru kelas empat dari dua sekolah dasar. Berikut rincian validator ahli bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:

Tabel 4.6 Profil Validator Ahli

No	Nama	Institusi	Kompetensi
1.	Peter Ardianto, Ph. D	Universitas Katolik Soegijapranata	Ahli Media Bidang Desain Komunikasi Visual

No	Nama	Institusi	Kompetensi
2.	Erik Armayuda, Ph. D	Universitas Trilogi	Ahli Media Bidang Desain Komunikasi Visual
3.	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd	Universitas Negeri Jakarta	Ahli Media Bidang Teknologi Pembelajaran
4.	Dr. Neni Hermita, M.Pd	Universitas Riau	Ahli Materi di Sekolah Dasar
5.	Dr. Rudi Ritonga, M.Pd	Universitas Trilogi	Ahli Materi di Sekolah Dasar
6.	Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M.Pd	Institut Agama Islam Negeri Palopo	Ahli Materi di Sekolah Dasar
7.	Dr. H. Maman Rukmana, M.Pd	STKIP Babunnajah	Ahli Bahasa Indonesia
8.	Dr. Goziah, M.Pd	Universitas Muhammadiyah Tanggerang	Ahli Bahasa Indonesia
9.	Dr. Awiria, M.Pd	Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	Ahli Bahasa Indonesia

Kelebihan validator dalam penelitian ini ialah masing-masing personil kompeten pada bidangnya serta relevan dengan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti yang berfokus pada bidang Bahasa Indonesia, proses validasi tersebut dilakukan untuk memberi penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa SD dan apakah model ini bisa dilakukan pada tahapan berikutnya yaitu tahap ujicoba.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Media Pada Bahan Ajar Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			Rata-rata	Ket
		V1	V2	V3		
1.	Format Media a. Kejelasan Media b. Desain dan penataan c. Jenis dan ukuran huruf d. Pengaturan (tata letak)	3,4	3,4	3,6	3,4	Baik
2.	Isi (Cerita pada Media Video Storytelling) a. Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran b. Kejelasan Tokoh, struktur cerita serta, alat dan bahan yang diperlukan c. Kejelasan langkah-langkah kegiatan d. Keajegan penggunaan istilah dan simbol	3,4	3,4	3,6	3,4	Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			Rata-rata	Ket
		V1	V2	V3		
	e. Sesuai dengan tingkat perkembangan dan minat anak f. Kemudahan penggunaan media untuk Guru dan Siswa					
3.	Bahasa dan tulisan a. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD b. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana. c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami Guru d. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3,4	3,4	3,6	3,4	Baik
4.	Ilustrasi dan Tata letak Pengaturan Ilustrasi dan tata letak sesuai dan mudah dipahami oleh Guru	3,4	3,4	3,6	3,4	Baik
5.	Manfaat dan Kegunaan Dapat digunakan sebagai acuan bagi Guru dalam pembelajaran	3,4	3,4	3,6	3,4	Baik

Keterangan Penilaian:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi/perbaikan
3 : baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi
4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

Tabel 4.8 Hasil Validasi Materi Pada Bahan Ajar Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			Rata-rata	Ket
		V1	V2	V3		
1.	Format Capaian Pembelajaran a. Kejelasan pembagian materi b. Penomoran c. Jenis dan ukuran huruf d. Pengaturan ruang (tata letak)	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik
2.	Tujuan a. Kejelasan sasaran dan waktu pelaksanaan b. Kejelasan alokasi waktu	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik
3.	Kegiatan Pembukaan a. Aktifitas pembiasaan dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dilaksanakan oleh Guru b. Materi sesuai karakteristik Siswa Kelas Empat	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik
4.	Kegiatan Inti a. Aspek kegiatan belajar sesuai dengan standar pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal Kesesuaian aspek dan elemen capaian dengan kegiatan pembelajaran b. Kesesuaian metode dan media digital storytelling yang digunakan	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			Rata-rata	Ket
		V1	V2	V3		
	c. Langkah-langkah kegiatan belajar pendekatan berbasis kearifan lokal jelas dan sesuai					
5.	Bahasa dan tulisan a. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD b. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami Guru	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik
6.	Alokasi Waktu: Sesuai dengan pengayaan materi pelajaran yang disajikan dan tugas yang harus dikerjakan Siswa untuk setiap pertemuan	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik
7.	Manfaat/Kegunaan Bahan Ajar a. Dapat digunakan sebagai acuan bagi Guru dalam pembelajaran b. Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada Guru menjadi pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal	3,6	3,7	3,5	3,6	Baik

Tabel 4.9 Hasil Validasi Bahasa Pada Bahan Ajar Digital Storytelling berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			Rata-rata	Ket
		V1	V2	V3		
1.	Format Bahasa pada Bahan Ajar: a. Kejelasan pembagian ruang lingkup capaian pembelajaran b. Penomoran c. Jenis dan ukuran huruf e. Pengaturan ruang (tata letak)	3,9	3,0	3,7	3,5	Baik
2.	Isi a. Tujuan sesuai dengan kompetensi menulis Siswa (standar tujuan sesuai kurikulum) b. Elemen capaian yang dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis kelas empat c. Materi sesuai dengan kearifan lokal dan sekitar lingkungan anak	3,9	3,0	3,7	3,5	Baik
3.	Bahasa dan tulisan a. Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami Guru, dan Siswa	3,9	3,0	3,7	3,5	Baik

Setelah serangkaian proses kelayakan atau validasi dilakukan, Langkah berikutnya ialah dilakukan revisi terhadap bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang tervalidasi hingga kemudian hasil akhir yang digunakan merupakan bagian dari revisi final yang telah dilakukan penulis. Setelah tahap uji validasi, maka langkah selanjutnya ialah uji coba bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal pada siswa untuk mengetahui keefektifan bahan ajar, uji

coba dilakukan pada sekelompok kecil dan uji coba diperluas pada kelompok lebih besar.

2. Hasil Validasi Empiris

a. Hasil Uji Keterbacaan Bahan Ajar

Uji coba keterbacaan bahan ajar dilakukan sebelum dilaksanakan uji coba bahan ajar kelompok kecil dan kelompok besar, instrument keterbacaan bahan ajar ditujukan pada 6 siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Keterbacaan Bahan Ajar

No	Aspek	Ya						Tidak						
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
1.	Bahan ajar berisi materi sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia (Aktivitas Menulis) dikelas IV.	√	√	√	√	√	√							
2.	Materi di bahan ajar tidak membuat saya pusing.	√	√	√	√	√	√							
3.	Materi terintegrasi teknologi dan aspek keterampilan berbahasa menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan persentasi, menulis.	√	√	√	√	√	√							
4.	Materi terintegrasi dengan kearifan lokal.	√	√	√	√	√	√							
5.	Bahasa komunikatif dan mudah dipahami.	√	√	√	√	√	√							
6.	Bahasa dan tampilan tidak mengarah pada unsur diskriminatif, politik, atau produk tertentu.	√	√	√	√	√	√							
7.	Ukuran dan jenis teks terbaca.	√	√	√	√	√	√							
8.	Gambar berwarna dan dapat dilihat dengan jelas.	√	√	√	√	√	√							
9.	Gambar disertai dengan keterangan dibawahnya.	√	√	√	√	√	√							
10.	Perpaduan warna yang digunakan menarik.	√	√	√	√	√	√							
11.	Bahan ajar mudah diakses.	√	√	√	√	√	√							
12.	Template yang digunakan menarik.	√	√	√	√	√	√							
13.	Bahan ajar mudah digunakan.	√	√	√	√	√	√							

Berdasarkan hasil uji coba keterbacaan bahan ajar yang dilakukan oleh 6 siswa kelas IV sekolah dasar, dapat diketahui hasil sebagai berikut:

$$\text{Ya} : 1 \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Tidak} : 0 \times 100\% = 0\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahan ajar *digital storytelling* dapat lanjut digunakan untuk diuji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

b. Hasil Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak satu kali dengan 2 kali pertemuan Uji coba dilakukan di SD Negeri 7 Pandeglang. Langkah Uji coba pada pertemuan pertama dilakukan dengan cara pemberian *pretest* keterampilan menulis cerita dan juga pemberian *posttest* keterampilan menulis cerita. Saat uji coba kelompok kecil pertemuan dilakukan sebanyak dua kali yaitu saat pertama diawali dengan *pretest*, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait keterampilan menulis cerita, kemudian sesi berikutnya dilanjutkan pembelajaran dengan implementasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, namun peneliti hanya memberikan penguatan pada pertemuan kedua dengan meminta siswa untuk menuliskan sebuah pengalaman yang menyenangkan dan diingat pada saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan bahan ajar *Digital Storytelling*, kemudian pertemuan kedua diakhiri dengan *posttest* keterampilan menulis cerita.

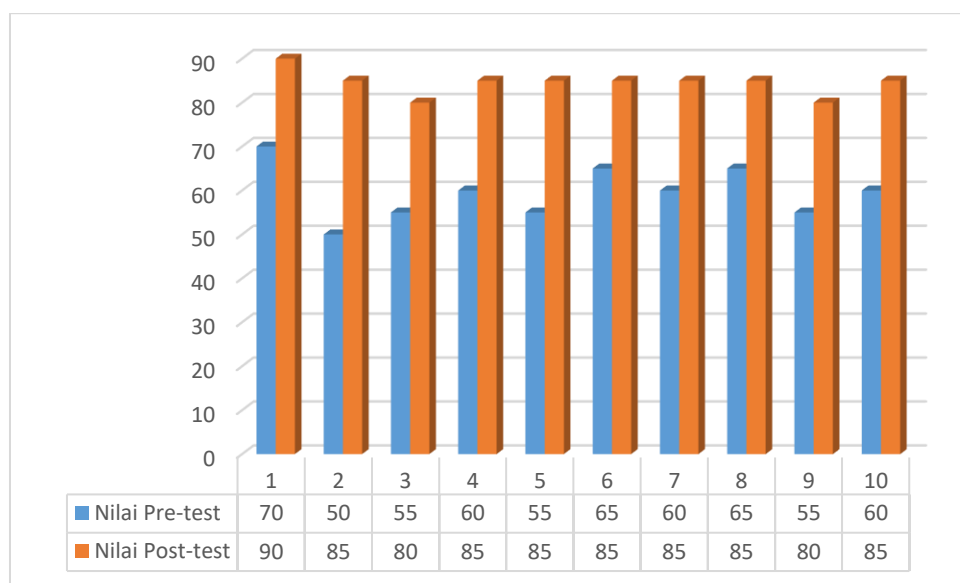
Adapun hasil *pretest posttest* keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV di SDN 7 Pandeglang, sebagai uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Uji Kelompok Kecil

No	Inisial	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skor	N-Gain Skor %
		Pre-test	Post-test				
1	AHP	70	90	20	30	0,66	66,66
2	AM	50	85	35	50	0,7	70
3	AD	55	80	25	45	0,55	55,55
4	AAN	60	85	25	40	0,62	62,5
5	AS	55	85	30	45	0,66	66,66
6	BN	65	85	20	35	0,57	57,14
7	DAR	60	85	25	40	0,62	62,5
8	DS	65	85	20	35	0,57	57,14

No	Inisial	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skor	N-Gain Skor %
		Pre-test	Post-test				
9	DFA	55	80	25	45	0,55	55,55
10	DPH	60	85	25	40	0,62	62,5
MEAN		59,5	84,5	25	40,5	0,62	61,62

Adapun perbandingan nilai siswa dari *pretest* dan *posttest* dapat ditunjukkan dalam diagram berikut:



Gambar 4.5 Diagram hasil uji coba kelompok kecil

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan meski belum terlihat secara signifikan, oleh karenanya penulis merasa perlu untuk memperbaiki produk bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Dari segi media video pembelajaran sebagaimana beberapa saran dari praktisi di sekolah dasar yaitu mengenai kesesuaian materi dalam video *digital storytelling* dengan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas IV dan tata bahasa yang lebih kontekstual dengan dunia anak.

c. Hasil Pelaksanaan Uji Kelompok Besar

Langkah berikutnya ialah dilakukan uji coba kelompok besar pada SD Negeri Kabayan 2 Pandeglang yang memiliki 2 rombongan belajar kelas IV. Berdasarkan pada pertimbangan saat uji coba kelompok kecil, maka penulis

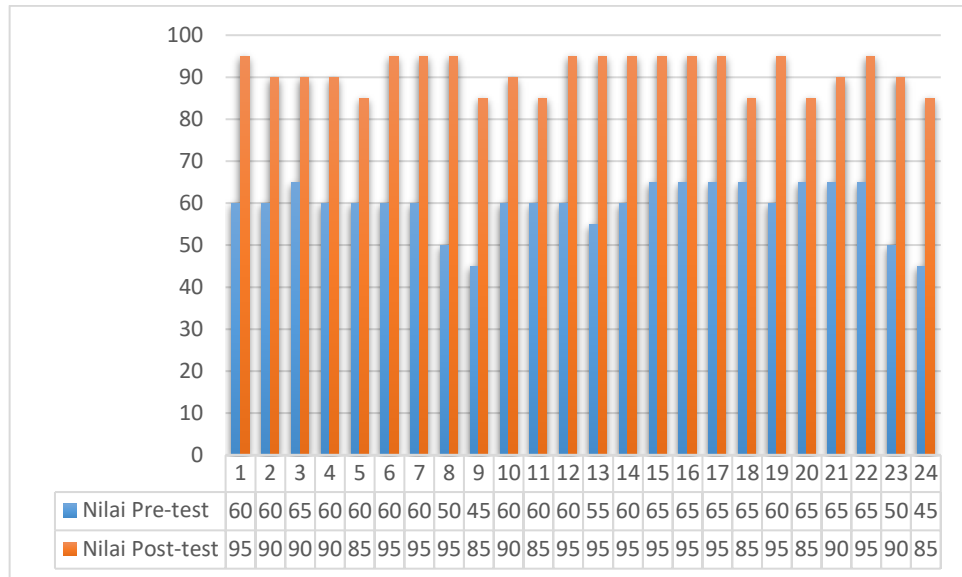
melakukan perbaikan terhadap bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal sesuai arahan dan petunjuk dari validator ahli.

Pada Uji Coba Kelompok besar dilakukan selama 2x pertemuan di SD Negeri Kabayan 2 Pandeglang, dalam satu kelas diberikan pretest sebelum penggunaan bahan ajar kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest*, tujuannya untuk mengetahui keberhasilan penggunaan bahan ajar yang diberikan pada seluruh siswa pada tiap kelas uji coba. Adapun hasil *pretest posttest* keterampilan menulis cerita sebagaimana berikut:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Uji Kelompok Besar

No	Inisial	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre
		Pre-test	Post-test		
1	AHY	60	95	35	40
2	ANP	60	90	30	40
3	APP	65	90	25	35
4	GAA	60	90	30	40
5	KA	60	85	25	40
6	KDK	60	95	35	40
7	MAA	60	95	35	40
8	MGR	50	95	45	50
9	MHR	45	85	40	55
10	MHA	60	90	30	40
11	MHA	60	85	25	40
12	NNS	60	95	35	40
13	NQK	55	95	40	45
14	RTH	60	95	35	40
15	SMS	65	95	30	35
16	SR	65	95	30	35
17	SLR	65	95	30	35
18	MAR	65	85	20	35
19	WR	60	95	35	40
20	YFG	65	85	20	35
21	ZR	65	90	25	35
22	AFR	65	95	30	35
23	PCW	50	90	40	50
24	AMP	45	85	40	55

Adapun perbandingan nilai siswa dari *pretest* dan *posttest* dapat ditunjukkan dalam diagram berikut:



Gambar 4.6 Diagram hasil uji coba kelompok Besar

Dari data di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata kelas dari skor 60 menjadi 90, hal ini bermakna bahwa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dapat menunjang peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar, karena penguatan aktifitasnya bersifat menyenangkan dan memberikan kebebasan pada siswa untuk beraktualisasi diri dalam menulis cerita dengan pertanyaan ADIKSIMBA.

Begitu juga tampak pada hierarki Maslow mengenai rancangan aktualisasi diri terlebih pada usia anak-anak yang masih selalu mempunyai sifat mudah kagum (Crain, 2007), hingga ketika keinginan aktualisasi diri terwujud sehingga seseorang akan dapat menjadi diri sendiri hingga kemudian muncul potensi diri yang bisa jadi selama ini terselubung. Kegiatan menulis pada langkah ini mengambil ide itu, selain itu makin banyak studi yang menjelaskan bahwa mengungkapkan Kembali (*recite*) dalam wujud aktivitas menulis yang sudah dipelajari akan membantu siswa agar lebih memahami serta mengingatnya (Slavin, 2009).

d. Hasil Aktivitas dan Respon Siswa

Peneliti melaksanakan observasi pada aktivitas siswa terkait implementasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Terdapat saat dimana peneliti berperan selaku guru yaitu pada saat treatment awal serta selebihnya tetap guru sebagai perantara untuk melaksanakan pemanfaatan bahan ajar. Adapun hasil

Analisa terhadap kegiatan siswa dalam penggunaan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dapat ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Hasil Pengamatan				Kriteria
		1	2	3	4	
1	Melakukan aktivitas menulis cerita sesuai tema				√	Sangat baik
2	Melakukan diskusi dengan teman sebangkunya				√	Sangat baik
3	Mengajukan pertanyaan untuk hal yang tidak difahami				√	Sangat baik
4	Mencatat setiap aktivitas pembelajaran			√		Baik
5	Menanggapi pendapat siswa lain				√	Sangat baik
6	Menyelesaikan tugas menulis cerita			√		Baik
7	Menulis cerita berdasarkan pertanyaan pertanyaan ADIKSIMBA				√	Sangat baik
8	Mengumpulkan hasil tulisan			√		Baik
9	Menyimak intruksi guru			√		Baik
10	Tidak melaksanakan tugas	√				Kurang
Jumlah aktivitas total					33	Baik
Rata-rata					3,3	Baik

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas pembelajaran siswa dengan menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, diperoleh rerata 3,3 Dengan kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, dengan demikian bahan ajar dinyatakan efektif dilakukan dalam aktivitas

pembelajaran bagi siswa. Selanjutnya untuk instrumen hasil belajar keterampilan menulis cerita siswa pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.14 Instrumen Peningkatan Hasil Belajar Menulis Cerita

NO	INISIAL	ASPEK YANG DINILAI					NILAI	DESKRIPSI
		Informasi Fakta	Mengekspresikan Ide	Urutan dan struktur Bahasa	Tanda baca dan Ejaan	Tata Bahasa		
1.	AHY	3	4	3	3	3	3,2	<p>Skor 4: Informasi fakta meliputi apa, siapa, dimana dan mengapa. fakta jelas dan akurat.</p> <p>Skor 3: Informasi fakta meliputi apa, siapa, dimana dan mengapa. Fakta pada umumnya jelas dan akurat.</p> <p>Skor 2: Informasi fakta tidak lengkap, fakta terkadang jelas dan akurat.</p> <p>Skor 1: Informasi fakta tidak lengkap atau disebutkan. Fakta tidak jelas dan tidak akurat</p> <p>Skor 4: Seluruh ide dikembangkan dan diekspresikan sangat jelas. Sangat mudah bagi pembaca untuk memahami isi cerita</p> <p>Skor 3: Sebagian besar ide dikembangkan dan diekspresikan dengan jelas, mudah bagi pembaca untuk memahami isi cerita.</p> <p>Skor 2: Beberapa ide dikembangkan dan diekspresikan dengan jelas. Agak mudah bagi pembaca untuk memahami isi cerita.</p> <p>Skor 1: Ide – ide tidak dikembangkan secara jelas, tidak mudah bagi pembaca untuk memahami isi cerita.</p> <p>Skor 4: Seluruh kalimat disusun dengan baik, rincian diletakkan sesuai dengan urutan.</p> <p>Skor 3: Sebagian besar kalimat disusun dengan baik, rincian sebagian besar diletakkan sesuai dengan urutan.</p> <p>Skor 2: Beberapa kalimat disusun dengan baik, beberapa rincian tidak diletakkan sesuai urutan.</p> <p>Skor 1: Kalimat tidak tersusun dengan baik, rincian tidak diletakkan sesuai urutan.</p> <p>Skor 4: Tidak terdapat kesalahan dalam penggunaan huruf besar dan tanda baca, sehingga cerita sangat mudah dibaca.</p> <p>Skor 3: Terdapat beberapa kesalahan (kurang dari lima) dalam penggunaan huruf besar dan tanda baca, namun cerita masih mudah untuk dibaca.</p> <p>Skor 2: Terdapat sejumlah kesalahan dalam penggunaan huruf besar dan tanda baca sehingga cerita agak sulit dibaca.</p> <p>Skor 1: Terdapat banyak kesalahan dalam penggunaan huruf besar dan tanda baca sehingga cerita sulit untuk dibaca.</p> <p>Skor 4: Penulis tidak membuat kesalahan dalam tata bahasa yang dapat mengganggu pemahaman isi cerita.</p> <p>Skor 3: Penulis membuat sedikit kesalahan dalam tata bahasa (kurang dari 5) namun tidak mengganggu pembaca dalam memahami isi cerita.</p> <p>Skor 2: Penulis membuat sejumlah kesalahan dalam tata bahasa yang dapat mengganggu pemahaman isi cerita.</p> <p>Skor 1: Penulis membuat banyak kesalahan dalam tata bahasa yang mengganggu pemahaman isi cerita.</p>
2.	ANP	4	4	3	4	3	3,6	
3.	APP	4	4	3	3	3	3,4	
4.	GAA	3	3	3	3	3	3,0	
5.	KA	4	4	3	4	3	3,6	
6.	KDK	3	4	3	3	3	3,2	
7.	MAA	4	4	3	4	3	3,6	
8.	MGR	3	4	3	3	3	3,2	
9.	MHR	3	4	3	3	3	3,2	
10.	MHA	3	4	3	3	3	3,2	
11.	MHA	3	4	3	3	3	3,2	
12.	NNS	3	4	3	3	3	3,2	
13.	NQK	3	4	3	3	3	3,2	
14.	RTH	4	4	3	3	3	3,4	
15.	SMS	3	4	3	3	3	3,2	
16.	SR	3	4	3	3	3	3,2	
17.	SLR	4	4	3	4	3	3,6	
18.	MAR	3	4	3	3	3	3,2	
19.	WR	3	4	3	3	3	3,2	
20.	YFG	3	4	3	3	3	3,2	
21.	ZR	3	4	3	3	3	3,2	
22.	AFR	4	4	3	4	3	3,6	
23.	PCW	3	3	3	3	3	3,0	
24.	AMP	3	3	3	3	3	3,0	
Nilai Rata-rata							3,2	

Berdasarkan hasil penilaian diperoleh rata-rata nilai 3,2 yang bermakna diperoleh kategori baik pada lima aspek yang dinilai dalam keterampilan menulis

cerita. Rekap data hasil penilaian test keterampilan menulis cerita siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri 7 Pandeglang dan Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 Pandeglang setelah menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Test Keterampilan Menulis Siswa

Sekolah	Aspek	Σ siswa	Positif	Prosentase	Negatif	Prosentase
			Mampu mengembangkan tulisan cerita		Belum mampu mengembangkan tulisan cerita	
SDN 7 Pandeglang	Keterampilan Menulis	10	8	80%	2	20%
SDN Kabayan 2	Keterampilan Menulis	24	20	80%	4	20%
Rata-rata				80%		20%

Berdasarkan rata-rata hasil penilaian test keterampilan menulis cerita dari dua sekolah diperoleh rata-rata 80% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 35,95% sedangkan sisanya 20% untuk yang masih belum mampu mengembangkan cerita. Dibandingkan dengan hasil rata-rata awal dari dua sekolah diperoleh rata-rata 44,05% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, sedangkan 55,05% untuk yang belum mampu mengembangkan cerita. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita pada kelas empat setelah menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal.

9. Hasil Revisi Produk Pembelajaran

Berdasarkan pada hasil validasi ahli, uji keterbacaan bahan ajar oleh siswa dan uji coba kelompok kecil serta kelompok besar bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal diperbaiki sesuai dengan anjuran serta petunjuk pakar saat sesi validasi dan masukkan dari guru serta respon siswa, sehingga produk bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal mencapai produk final untuk diimplementasikan secara luas. Berikut tampilan bahan ajar setelah revisi:



Gambar 4.7 Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling Setelah Revisi



Gambar 4.8 Tampilan Bahan Ajar Digital Storytelling Setelah Revisi

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Selanjutnya pada tahap akhir merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif, tahap ini memerlukan waktu pelaksanaan selama 4 sampai 5 tahun sehingga tahap ini belum dapat peneliti lakukan karena keterbatasan biaya dan waktu. Pada tahap akhir peneliti melakukan diseminasi pada seminar internasional, maupun nasional dengan peserta guru sekolah dasar dari berbagai wilayah yang dilakukan secara daring melalui zoom.

B. Nilai Inovatif Penelitian

Berdasarkan kajian pada penelitian sebelumnya masih sedikit penelitian mengenai bahan ajar *storytelling* yang dikaitkan dengan digital dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa sekolah dasar kelas IV. Sehingga nilai inovatif yang peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Kebaharuan penelitian terletak pada pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar dan dikembangkan mengikuti perkembangan serta kebutuhan teknologi saat ini pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Berikut nilai inovatif yang dikembangkan oleh peneliti dalam bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:



Tabel 4.16 Nilai Inovatif Bahan Ajar




No.	Aspek	Reguler	Inovasi
1	Modul Ajar	Cetak berbasis buku pelajaran	Modul ajar berbasis digital dalam bentuk flipbook dan dapat diunduh dalam bentuk file pdf
2	Substansi	Umum	Kontekstual dan sesuai dengan latar belakang budaya sosial agama dan lingkungan siswa

No.	Aspek	Reguler	Inovasi
3	Media	Berbasis buku cerita	Video pembelajaran yang dirancang menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar
4	Latihan	Lembar kerja siswa	Intruksi latihan menulis dibuat dalam bentuk video yang menarik bagi siswa

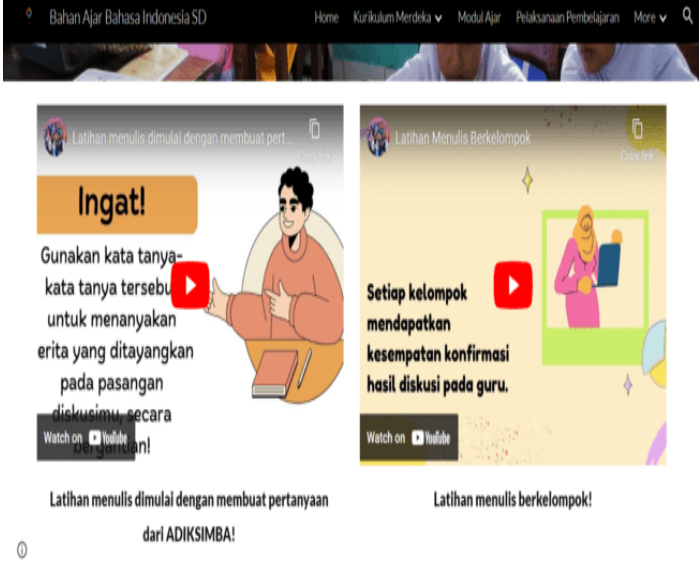
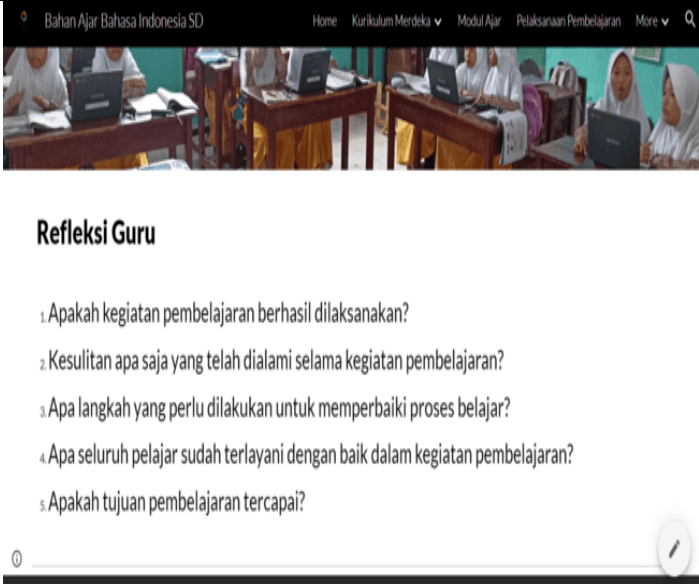
Berdasarkan tabel di atas yang merupakan sumbangsih peneliti merupakan nilai inovasi dari penelitian ini yakni merekomendasikan implelementasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal terhadap pengambilan kebijakan dalam satuan Pembelajaran dalam hal ini Kepala Sekolah dari Sekolah Dasar Negeri 7 Pandeglang dan Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 yang dijadikan uji coba lapangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal guna meningkatkan keterampilan menulis cerita sebagai hasil produk akhir dari pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Berikut bagian-bagian yang dikembangkan peneliti dalam bahan ajar juga dapat diakses melalui link bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal <https://sites.google.com/view/storytellingdigital12/home> :

Tabel 4.17 Bagian-Bagian Bahan Ajar

No.	Bagian	Keterangan
1.	Judul (Home)	 <p>Bagian judul terdapat pada home dalam bahan ajar <i>digital storytelling</i> berbasis kearifan lokal, untuk menunjukkan bagian identitas awal dari bahan ajar.</p>
2.	Petunjuk belajar (Pengantar)	 <p>Pengantar penggunaan bahan ajar yang terdapat di bagian awal menjelaskan penggunaan dari bahan ajar secara singkat.</p>

No.	Bagian	Keterangan
3.	Kompetensi/ Capaian Pembelajaran	 <p>Elemen Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</p> <p>Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik semakin terampil menulis tegak bersambung.</p>  <p>Storytelling Digital Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar</p> <p>Capaian pembelajaran secara singkat dijelaskan pada bagian kurikulum merdeka (khususnya elemen capaian menulis pada siswa kelas IV sekolah dasar).</p>
4.	Materi/ Modul Pembelajaran	 <p>Flipbook Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas IV</p> <p>https://bit.ly/3DAeQaX</p> <p>Uraian bahan ajar berupa modul tersedia pada bagian modul ajar, yang dapat diunduh melalui link yang tersedia berupa flipbook.</p>

No.	Bagian	Keterangan
5.	Informasi pendukung	 <p>Informasi pendukung pada bahan ajar, menuliskan Langkah-langkah pembelajaran mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.</p>
6.	Video Pembelajaran (<i>Digital storytelling</i> berbasis Kearifan Lokal)	 <p>Pada bagian ini ditampilkan video pembelajaran <i>digital storytelling</i> berbasis kearifan lokal pandeglang yang dikemas sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita.</p>

No.	Bagian	Keterangan
7.	Latihan	 <p>Latihan menulis dimulai dengan membuat pertanyaan dari ADIKSIMBA!</p> <p>Latihan menulis berkelompok!</p> <p>Latihan kegiatan menulis cerita mandiri maupun kelompok ditampilkan melalui video yang dipublikasikan pada platform youtube.</p>
8.	Refleksi Guru	 <p>Refleksi Guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kegiatan pembelajaran berhasil dilaksanakan? 2. Kesulitan apa saja yang telah dialami selama kegiatan pembelajaran? 3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar? 4. Apa seluruh pelajar sudah terlayani dengan baik dalam kegiatan pembelajaran? 5. Apakah tujuan pembelajaran tercapai? <p>Pada bagian ini dituliskan refleksi guru yang berfungsi untuk mengukur sebagai assesment keberhasilan dan pencapaian serta upaya perbaikan pembelajaran selanjutnya.</p>

C. Hasil Uji Kelayakan Bahan Ajar

Dari data hasil uji kelayakan ahli dilakukan rekapitulasi untuk mengetahui nilai akhir serta hasil evaluasi dari validator, sebagai berikut:

Tabel 4.18 Rekap Hasil Validasi

Aspek	Indikator	Item Soal	Nilai Rata-rata	Kriteria
Kelayakan Media Bahan Ajar	Format Media, Isi, Tata Letak/Illustrasi, Penggunaan Bahasa/Tulisan, Manfaat.	5	3,4	Baik
Kelayakan Materi Bahan Ajar	Format capaian pembelajaran, tujuan, materi, alokasi waktu, Bahasa/tulisan, manfaat.	7	3,6	Baik
Kelayakan Bahasa pada Bahan Ajar	Format Bahasa, Isi, Bahasa dan Tulisan.	3	3,5	Baik
Rerata			3,5	Baik

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh rata-rata hasil validasi untuk bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal mendapat nilai 3,5 dengan kriteria baik, yakni dari aspek kelayakan media, materi yang ada dalam bahan ajar serta ketepatan bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Kesimpulannya dari hasil validasi ahli, bahan ajar layak digunakan dan diterapkan dengan sedikit revisi.

Selanjutnya berdasarkan hasil saran/rekomendasi/masukan dari para ahli dan praktisi sebagai proses uji kelayakan maka dapat di paparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.19 Hasil Rekomendasi Ahli, Praktisi dan FGD

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
1	Media	Peter Ardhiyanto, Ph. D	Media pembelajaran digital merupakan sarana yang penting saat ini untuk mempermudah pembelajaran. Secara keseluruhan elemen visual dan	Sudah dibuat tanda klik selanjutnya pada bagian bawah dan

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
			<p>teks pada media ini sudah baik, namun ada hal akan lebih optimal apabila dipertimbangkan:</p> <p>Pada home atau page awal, berikan petunjuk (dapat berupa panah / warna yang berkedip pada menu) kepada user untuk mengarahkan ke menu utama karena “<i>point of view</i>” pada saat pertama membuka media ini adalah foto dan teks petunjuk teknis dengan satu kali scroll, bukan langsung focus pada materi utama. Kebiasaan user ketika sudah melakukan satu kali scroll adalah asumsi bahwa scroll kedua akan menemukan lanjutan informasi. Namun pada media ini harus kembali ke menu bar di atas apabila ingin melanjutkan informasi, interaksi seperti ini dapat mengakibatkan kebingungan diawal dalam mengakses media.</p>	<p>klik otomatis pada bagian awal bahan ajar.</p>
2	Media	Erik Armayuda, Ph. D	<p>Dalam merancang media sebaiknya menggunakan jenis huruf tidak lebih dari 3 jenis.</p>	<p>Sudah diperbaiki sesuai</p>

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
			Kemudian terkait video pembelajaran hendaknya baik audio dan visualnya mendukung informasi yang disampaikan sehingga bisa lebih dimaksimalkan. Penggunaan dekorasi yang berlebih dapat dikurangi agar tidak menjadi pengalih perhatian saat pembelajaran.	masukan ahli media.
3	Media	Dr. Cecep Kustandi, M. Pd	Tambah petunjuk pemanfaatan, penggunaan media harus dengan pendampingan orang tua dan guru, ilustrasi diperbanyak dan pertimbangkan untuk mengganti jenis huruf.	Sudah diperbaiki sesuai masukan ahli media.
4	Materi	Dr. Neni Hermita, M.Pd	Sebaiknya fokuskan pada kurikulum yang digunakan sesuai dengan kajian pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi kelas IV sekolah dasar. kurikulum saat ini sudah diterbitkan yang terbaru kurikulum merdeka di sekolah dasar.	Sudah disesuaikan dengan penggunaan kurikulum merdeka di sekolah dasar.
5	Materi	Dr. Rudi Ritonga, M.Pd	Gunakan huruf yang dapat dibaca oleh siswa sekolah dasar.	Sudah diperbaiki sesuai

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
				masukan ahli.
6	Materi	Dr. Andi Muhammad Ajiegoena, M. Pd	Perlu dipikirkan ulang rancangan sistem pembelajaran yang mampu menunjukkan relevansi/ keterkaitan antara masing masing komponen rancangan aktivitas, materi, lembar kerja dan proyek.	Sudah diperbaiki sesuai masukan ahli.
7	Bahasa	Dr. H. Maman Rukmana, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan istilah asing agar dihindari manakala ada padanan dalam Bahasa Indonesia. 2. Hindari makna ganda dan salah pemaknaan kata dari siswa. 	Sudah diperbaiki sesuai masukan ahli.
8	Bahasa	Dr. Goziyah, M.Pd	Pada dasarnya bahan ajar ini pada dasarnya sudah baik, walaupun harus ada sedikit perbaikan, misal penggunaan nomor yang masih belum serasi dengan bentuk huruf sehingga tampak kurang serasi. Selanjutnya dari penggunaan kata-kata masih terdapat salah tik (kelebihan huruf atau salah huruf). Ada beberapa bahasa asing yang digunakan namun belum dimiringkan dalam penulisannya. Dari segi materi jika digunakan untuk skala	Sudah diperbaiki sesuai masukan ahli.

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
			nasional lebih baik cerita yang digunakan adalah cerita rakyat dari berbagai daerah dengan porsi yang seimbang.	
9	Bahasa	Dr. Awiria, M. Pd	Bahan ajar yang disajikan dalam bentuk digital ini secara umum mudah dipahami dan mudah digunakan, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki agar bahan ajar semakin mendekati kesempurnaan. Pada flip materi ajar tulisan terlalu kecil tetapi sisi kiri, kanan dan bawah masih banyak ruang kosong. Selain itu, pada lembar kerja siswa terlalu polos perlu ditambahkan desain yang menarik sehingga siswa SD termotivasi untuk membaca dan mengikuti instruksi.	Sudah diperbaiki sesuai masukan ahli.
10	Sejawat	Haspidawati Nur, S.Pd., M.Pd.	Sebaiknya selipkan materi/menyelipkan cerita berbahasa daerah sesuai kebutuhan daerah tempat sekolah sasaran agar mendukung gerakan dimensi berkebhinekaan global sesuai profil pelajar pancasila	Sudah dibuat cerita kearifan lokal pandeglang.

No	Ahli/ Praktisi/ FGD	Nama	Saran/Rekomendasi	Tindak lanjut
11	Sejawat	M.Rusli B, M. Pd	Bahan Ajar sudah tersusun dengan baik, bisa diuji coba untuk diimplementasikan di sekolah dasar.	
12	Sejawat	Andi Kilawati, S.Pd., M.Pd.	Bahan Ajar sudah tersusun dengan baik, bisa diuji coba untuk diimplementasikan di sekolah dasar.	
13	Praktisi	Mursalim, S. Pd	Bahan ajar sangat bagus dan baik diterapkan.	
14	Sejawat	Sulaiman, S.Sn., M.Sn	Materi pembelajaran lebih sederhana lagi supaya, siswa dapat memahami maksud dan tujuan.	Sudah disesuaikan dengan materi bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar
15	Sejawat	Kiki Budiana, M. Pd	Video pembelajaran sebaiknya diberi kekhasan dari kota pandeglang, sesuai dengan ceritanya. Contoh ada animasi bedugnya.	Sudah diperbaiki pada video pembelajaran ditambahkan animasi yang sesuai dengan naskah cerita kota pandeglang.

D. Hasil Efektivitas Bahan Ajar

Dalam cara menilai efektivitas bahan ajar, kegiatan yang dapat dilakukan yakni mengukur angka *pretest* serta *posttest*, hal ini bermaksud untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan kegiatan siswa dengan cara lebih terperinci (Detail & amp; Carey, 2015) serta untuk menggali apakah tujuan pembelajaran sudah berhasil dengan cara maksimal, hingga dibutuhkan aktivitas *pretest* serta *posttest* (Speoptor, 2016). Bersumber pada teori tersebut, sehingga dalam penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal peneliti melaksanakan *pretest* serta *posttest* untuk mengukur serta memperhitungkan efektivitas bahan ajar. Sebelum melakukan analisis uji T, peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu dengan menentukan uji normalitas dan homogenitas menggunakan aplikasi spss.

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.20 Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.154	24	.145	.948	24	.243
Kontrol	.196	24	.018	.933	24	.115

Hasil hipotesis untuk prasyarat awal adalah:

H₀ : Data gain skor kontrol-eksperimen berdistribusi normal

H₁ : Data gain skor kontrol-eksperimen tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan nilai sig. > 0.05. keputusan terhadap uji normalitas dengan nilai sig. > 0.05 sehingga H₀ diterima yang berarti bahwa data gain skor kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.21 Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.332	1	46	.134

Hipotesis uji sebagai berikut:

H_0 : Kedua varian populasi adalah sama (Homogen)

H_1 : Kedua varian populasi adalah tidak sama (Tidak Homogen)

Pada tabel diatas menunjukkan nilai sig. $0,134 > 0,05$ sehingga dapat diambil keputusan terhadap uji homogenitas H_0 diterima yang berarti bahwa data gain skor kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

2) Uji *Independent Sample T-Test*

Uji yang dilakukan untuk analisis data gain skor keterampilan menulis cerita adalah uji independent sample T-test karena sample bersifat bebas dan tidak saling mempengaruhi. Data group statistik ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.22 Group Statistik

Kelas	N	Mean
Eksperimen	24	31.8750
Kontrol	24	28.7917

Hipotesis uji sebagai berikut:

H_0 : Rata-rata gain skor antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sama

H_1 : Rata-rata gain skor antara kelas kontrol dan eksperimen adalah tidak sama

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kelompok kontrol dengan bahan ajar yang dimiliki oleh guru memiliki sampel sebanyak 24 siswa dengan nilai mean sebesar 28,79 sedangkan kelas eksperimen dengan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal memiliki sampel dengan jumlah 24 siswa mendapatkan nilai mean sebesar 31,87.

Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal tersebut dibuktikan oleh nilai *mean difference* sebanyak $-0,3057$. Sebagaimana tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 4.23 Uji Independent Sample T-test

Criteria	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
	F	Sig.	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	2.332	.134	.073	-.3057

3) Hasil Kompetensi Belajar dan Uji T untuk N-Gain Skor

Saat *pretest*, dilakukan terhadap kelompok subjek penelitian dalam hal ini terdiri dari 2 sekolah yaitu Sekolah Dasar Negeri 7 Pandeglang dan Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 Pandeglang, kemudian setelah *pretest* barulah diberikan *treatment* dengan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, kemudian dilakukan *posttest* dengan kelompok kelas yang sama yaitu pada kelas empat.

Pretest yang diberikan ialah terkait dengan Latihan menulis cerita materi “ide pokok dan ide pendukung” pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, selanjutnya pengayaan yang diberikan dengan menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal materi “ide pokok dan ide pendukung” pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, kemudian setelah proses *treatment* dalam kegiatan belajar mengajar, proses berikutnya ialah *posttest* yang berupa Latihan menulis cerita sebagaimana *pretest* dilakukan.

Ada pula hasil Uji N-Gain ini dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang dalam penelitian ini menggunakan pre eksperimental dengan *one group pretest posttest design* (Sugiono, 2013) yakni dalam satu kelompok dilakukan *treatment* dengan uji coba pada kelompok kecil yang dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar lagi sejumlah 2 kali, maka satu kelompok percobaan ini dijadikan sebagai *one group experiment* (Shadish, Cook& Campbell, 2002).

Uji N- Gain skor dilakukan melalui perhitungan selisih angka *pretest* serta *posttest* yang mempunyai perbandingan cukup signifikan antara rata- rata angka *pretest* serta *posttest*nya melalui uji *paired sample t tes* (uji T) sehingga kemudian dapat diketahui jika pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* efisien dilakukan ataupun tidak. Pada tabel selanjutnya ini disajikan angka normalitas gain dari masing- masing siswa kelas IV sekolah dasar:

Tabel 4.24 Rekapitulasi Nilai Pretest Postest & N-Gain Siswa

No	Inisial	Nilai		Post-Pre (Gain Skor)	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Skor	N-Gain Skor %	Kategori
		Pre-test	Post-test					
1	AHY	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
2	ANP	60	90	30	40	0,75	75	Tinggi
3	APP	65	90	25	35	0,71	71,42	Tinggi
4	GAA	60	90	30	40	0,75	75	Tinggi
5	KA	60	85	25	40	0,62	62,5	Sedang
6	KDK	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
7	MAA	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
8	MGR	50	95	45	50	0,90	90	Tinggi
9	MHR	45	85	40	55	0,72	72,72	Tinggi
10	MHA	60	90	30	40	0,75	75	Tinggi
11	MHA	60	85	25	40	0,62	62,5	Sedang
12	NNS	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
13	NQK	55	95	40	45	0,88	88,88	Tinggi
14	RTH	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
15	SMS	65	95	30	35	0,85	85,71	Tinggi
16	SR	65	95	30	35	0,85	85,71	Tinggi
17	SLR	65	95	30	35	0,85	85,71	Tinggi
18	MAR	65	85	20	35	0,57	57,14	Sedang
19	WR	60	95	35	40	0,87	87,5	Tinggi
20	YFG	65	85	20	35	0,57	57,14	Sedang
21	ZR	65	90	25	35	0,71	71,42	Tinggi
22	AFR	65	95	30	35	0,85	85,71	Tinggi
23	PCW	50	90	40	50	0,80	80	Tinggi
24	AMP	45	85	40	55	0,72	72,72	Tinggi
MEAN		59,375	91,25	30	39	0,77	76,88	Tinggi

Adapun rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung N-Gain skor (*normalized gain*) sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ postest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

Keterangan skor ideal adalah skor maksimal yang dapat diperoleh. Adapun klasifikasi perolehan nilai N- Gain sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.25 Kategori Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer, 2008

Sedangkan kategorisasi perolehan N-Gain dalam bentuk persentase sebagaimana yang dijadikan acuan peneliti dapat mengacu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.26 Kategori Skor Gain (%)

Persentase	Penafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, 1999

Pada penelitian ini juga dilakukan Analisis terhadap nilai mean dari skor *pretest* dan *posttest*, selanjutnya baru di hitung selisih dari *mean pretest* serta *posttestnya*. Berikut rumusnya:

$$\text{Mean skor} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai pretest/postest}}{\text{jumlah peserta pretest/postes}}$$

Berdasarkan pada tabel rekapitulasi N- Gain didapatkan sebanyak 4 siswa mendapat kategori N- Gain sedang, selebihnya siswa berkategori tinggi, yang berarti bahwa dengan penggunaan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal kemampuan menulis cerita siswa menjadi meningkat dan hal ini dibuktikan dengan adanya rata-rata N- Gain sebesar 0,77 Poin yang bermakna bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini juga melakukan pengumpulan data dan menganalisis data dalam pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas empat sekolah dasar dengan hasil dalam kategori baik, adapun deskripsi hasil penilaian implementasi bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 4.27 Penilaian Kesesuaian Penggunaan Bahan Ajar oleh Guru

1. Membuka Pelajaran

a. Menyiapkan peserta didik secara fisik dan mental

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tanpa menyiapkan peserta didik secara fisik dan mental, langsung mengajar.	Meliputi pengaturan tempat duduk siswa, penyampaian salam, berdo'a, Menanyakan kondisi siswa, dan presensi.

b. Memotivasi siswa

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari, tidak membangkitkan minat/motivasi siswa	Menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari (misalnya dikaitkan dengan lapangan pekerjaan, teknologi, dan lain-lain); membangkitkan minat/motivasi siswa untuk belajar

c. Menyampaikan apersepsi

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menyampaikan apersepsi	Meningkatkan perhatian siswa (misalnya dengan melakukan demonstrasi), mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, mengaitkan dengan isu mutakhir

d. Menyampaikan tujuan pembelajaran

Tidak Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menyampaikan tujuan pembelajaran	Sesuai dengan tema/subtema, relevan dengan indikator, dapat dilaksanakan dalam pembelajaran

e. Menyampaikan cakupan materi

Tidak Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menyampaikan cakupan materi	Berupa pokok-pokok materi dan disampaikan secara berurutan

2. Kegiatan Inti

a. Penguasaan materi

1). Menyampaikan materi

Tidak Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran pada modul, konsep ada yang tidak tepat, tidak sistematis, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada modul, konsep disampaikan secara benar, sistematis (dari mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak, dari yang dekat dengan lingkungan siswa ke jauh), dan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan

2). Menerapkan konsep materi pembelajaran pada kehidupan

Tidak Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak memberikan contoh riil, tidak mengaitkan dengan informasi terkini, tidak mengaitkan dengan salingtemas	Memberikan contoh-contoh riil, mengaitkan dengan informasi terkini, mengaitkan dengan salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat)

b. Model/Pendekatan/Strategi

1). Mencerminkan pembelajaran aktif/pembelajaran saintifik

Tidak Baik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Baik
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------

Tidak Baik	Baik
Tidak melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran aktif/pembelajaran saintifik.	Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran mencerminkan pembelajaran aktif/pembelajaran saintifik (mendorong siswa untuk melakukan kegiatan mengalami langsung: mengamati/melakukan percobaan, mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berinteraksi, mendiskusikan bagian/kata sulit, membuat inferensi, menstimulasi kemampuan siswa berpikir tingkat tinggi, menumbuhkan keceriaan)

2). Menumbuhkan kebiasaan positif

Tidak Baik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Baik
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------

Tidak Baik	Baik
Tidak tampak adanya pembiasaan disiplin/beker-jasama/ bertanya/ berpendapat/ santun/ memberi apresiasi kepada siswa.	Membiasakan siswa bertindak disiplin, kerja sama, mendorong siswa untuk berani berpendapat atau bertanya, membiasakan siswa berkomunikasi secara santun, memberi apresiasi secara tepat dan proporsional.

3). Menggunakan alat/bahan dan media dan TIK

Tidak Baik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Baik
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------

Tidak Baik	Baik
Tidak menunjukkan kemampuan menggunakan alat/bahan, media, dan TIK	Secara efektif dan efisien (dilakukan secara tepat dan aman, terampil menggunakan alat/bahan/media/TIK, menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa, menarik perhatian siswa)

4). Penilaian proses belajar

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak melaksanakan penilaian terhadap proses belajar.	Berkeliling memantau kemajuan belajar siswa, mengajukan pertanyaan untuk memantau capaian siswa, memotivasi siswa untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi, melaksanakan penilaian proses sesuai rencana.

5). Pengelolaan Kelas

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak terampil dalam mengelola Kelas.	Terampil membimbing siswa secara klasikal, kelompok dan individual, kelas tetap kondusif, selalu memberikan penguatan dan motivasi, dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam Melaksanakan kegiatan, mobilitas guru di dalam kelas memiliki tujuan, kontak mata dengan siswa terjaga.

6). Penggunaan Bahasa

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Bahasa yang digunakan tidak baik, kalimat sulit dipahami, intonasi monoton, volume suara terlalu keras/terlalu lemah.	Kalimat jelas dan mudah dipahami, pilihan kata atau kalimat sapaan sesuai dengan kematangan psikologis siswa (misal memanggil siswa dengan kata kalian, bukan kamu, dan lain-lain), kata/kalimat tidak mengandung SARA dan atau perundungan (bullying), intonasi dan nada bicara sesuai kebutuhan, volume suara terdengar jelas; menggunakan bahasa santun.

7). Kepekaan Sosial

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menunjukkan sikap empati kepada siswa, tidak peduli terhadap kebutuhan siswa, tidak peduli terhadap kondisi lingkungan, tidak bersikap terbuka terhadap perbedaan kondisi siswa.	Menunjukkan sikap empati kepada siswa, peduli terhadap kebutuhan siswa, peduli terhadap kondisi lingkungan, bersikap terbuka terhadap perbedaan kondisi siswa.

8). Kepribadian

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menunjukkan sikap terbuka; gestur (sikap tubuh) tidak bersahabat; bersikukuh dengan pendapatnya; tidak berpenampilan rapi, bersih, dan sopan; loyo/tidak bersemangat)	Memiliki sikap terbuka (mengucapkan terima kasih/maaf pada kondisi yang tepat; menunjukkan gestur (sikap tubuh) yang bersahabat; mengakui kesalahan/kekurangan dengan lapang dada; berpenampilan rapi, bersih, dan sopan; bersemangat)

9). Penilaian hasil belajar

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak menampakkan kegiatan melaksanakan penilaian hasil belajar selama pembelajaran	Melakukan penilaian sesuai tujuan, melaksanakan penilaian hasil sesuai dengan perencanaan, menggunakan rubrik di dalam menilai, menindaklanjuti hasil penilaian selama pembelajaran

3. Menutup Pembelajaran

a. Merangkum materi pembelajaran

Tidak Baik 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Baik

Tidak Baik	Baik
Tidak merangkum materi pembelajaran, tidak melibatkan siswa ketika membuat rangkuman, dan tidak memberikan umpan balik.	Dengan melibatkan siswa, membimbing siswa dalam membuat rangkuman melalui recalling (berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dimainkan siswa dan apa yang paling disukai), dan memberikan umpan balik.

b. Melakukan refleksi dan tindak lanjut

Tidak Baik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Baik
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	------

Tidak Baik	Baik
Tidak melakukan refleksi dan tindak lanjut.	Mereview konsep materi yang telah diajarkan, membimbing siswa melakukan evaluasi diri menemukan manfaat, memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran, memberikan tugas, menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Pandeglang, Desember 2022

Peneliti

Robiatul Munajah

E. Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal peneliti menggunakan model Dick and Carey dengan sepuluh tahapan penelitian. Pada tahap delapan dan sepuluh dilakukan evaluasi formatif dan sumatif, dari evaluasi tersebut didapatkan masukan dan saran baik secara teoritik dan aplikatif. Proses validasi ahli melibatkan sembilan ahli terdiri dari tiga ahli media, tiga ahli materi dan tiga ahli bahasa.

Berdasarkan masukan dan saran dari para ahli peneliti melakukan revisi produk sebelum diujicobakan di sekolah dasar. Selain itu peneliti melakukan penilaian rekan sejawat dan praktisi pendidikan guru sekolah dasar untuk memberikan penilaian masukan serta saran bagi bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan proses uji keterbacaan oleh siswa dan uji coba kelompok kecil, setelah melakukan revisi bahan ajar sesuai masukan dan saran pada proses uji coba kelompok kecil peneliti melanjutkan pada tahap uji coba kelompok besar.

Hasil uji coba kelompok besar di Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 Pandeglang dengan menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal menunjukkan peningkatan aspek keterampilan menulis pada siswa kelas empat, hasil uji coba di sekolah dasar membuktikan pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal efektif digunakan di sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Harjono, et al., (2022) proses pembelajaran yang dibantu dengan model video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa, aspek berpikir kreatif dalam penelitian ini sejalan dengan kreativitas siswa dalam aktivitas menulis cerita. Selanjutnya menurut Sumantri et al., (2021) penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini dapat mendukung efektivitas pembelajaran, dengan penggunaan teknologi yang saat ini berkembang ke arah positif tentunya mampu meminimalisir dampak negatif dari pesatnya perkembangan teknologi. Pernyataan tersebut tentunya mendukung penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan teknologi media digital untuk mengakses bahan ajar, dan peneliti mengembangkan teknologi media video pembelajaran *digital storytelling* yang dipublikasikan secara *online* pada *chanel youtube* agar manfaat dari media pembelajaran tersebut juga dapat dirasakan oleh orang banyak.

Pengembangan bahan ajar *digital storytelling* yang juga mencakup media video pembelajaran, sejalan dengan pendapat Heinich, Molenda, et al., (2001) dan Edgar Dale (1969) yang berpendapat bahwa interaksi belajar akan berhasil jika menggunakan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran salahsatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media digital dalam bentuk video pembelajaran, audio visual, dan animasi. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan Lee (2014), *digital storytelling* adalah salah satu yang dibuat dengan menggabungkan banyak elemen media digital seperti suara, gambar, dan video untuk membantu proses pembelajaran.

Video pembelajaran sering disediakan secara gratis melalui layanan video seperti *youtube* dan layanan video media lainnya yang semakin mudah diakses melalui *browser internet* (Ohler, 2013), kemudian, Frazel (2011) mengatakan bahwa *digital storytelling* adalah metode menggabungkan beberapa media untuk

memperkaya dan meningkatkan kata-kata tertulis atau lisan. Jadi pengembangan bahan ajar *digital storytelling* sangat baik dimanfaatkan di sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis khususnya dan tentunya dapat juga dimanfaatkan untuk aspek keterampilan lainnya pada siswa di sekolah dasar.

2. Implementasi Bahan Ajar

Tahap implementasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal peneliti membagi dalam 3 tahap kegiatan yakni *pertama* tahap persiapan yaitu perihal apa yang perlu ada dan disiapkan oleh guru, dalam hal ini adalah tentang persiapan pembelajaran yang meliputi perencanaan pembelajaran yang telah disusun dan bahan ajar yang akan dipilih sesuai tujuan yang diharapkan kemudian juga mempersiapkan perangkat laptop yang tersedia di sekolah, *kedua* tahap pelaksanaan & Implementasi yang memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dalam interaksi belajar yang menantang dan menyenangkan, dan *ketiga* tahap akhir ialah memuat tentang pengamatan dari kegiatan belajar yang telah dilakukan serta proses evaluasi keberhasilan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Adapun penjelasan langkah perencanaan untuk keberhasilan penerapan bahan ajar *digital storytelling berbasis kearifan lokal* maka Guru terlebih dahulu mempersiapkan beberapa aktivitas sebagai berikut:

- a) Analisis siswa dilakukan diawal bertujuan untuk menelaah karakteristik siswa kelas empat yang meliputi: 1) tingkat kemampuan dan perkembangan intelektual, 2) latar belakang pengalaman, dan 3) keterampilan yang dimiliki individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran dan lingkungan;
- b) Penetapan capaian dan elemen capaian pembelajaran menulis sesuai kurikulum Merdeka materi Bahasa Indonesia kelas empat;
- c) Menentukan metode dan media yang akan digunakan;
- d) Menetapkan materi ajar untuk siswa kelas empat pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun Langkah-langkah dalam implementasi pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar *digital storytelling berbasis kearifan lokal* tertuang secara terstruktur pada tahapan langkah pembelajaran sebagai berikut:

Tahap Pendahuluan

1. Guru menanyakan kabar dan hal-hal yang terjadi dari saat pelajar terbangun di pagi hari hingga tiba di sekolah, dengan menggunakan kalimat tanya yang mengandung ADIKSIMBA.
2. Guru menyampaikan tujuan dan tahapan kegiatan pembelajaran untuk mencapainya.
3. Guru membimbing pelajar untuk mengidentifikasi kata tanya yang sebelumnya digunakan oleh guru saat menanyakan kabar pelajar.

Tahap Kegiatan Inti

Menggunakan Model *Brain Writing*

1. Pelajar menyimak video pembelajaran (cerita “kota pandeglang”).
2. Pelajar dan Guru mendiskusikan tema tulisan.
3. Pelajar diberi kesempatan untuk melakukan proses pra penulisan secara berpasangan.
4. Pelajar diberi kesempatan untuk menulis secara mandiri.
5. Setelah selesai menulis draft, tulisan siswa ditukarkan dengan pelajar pasangannya. Kemudian mereka melakukan tahap pasca menulis yaitu mengedit dan merevisi tulisan pasangannya. Para pelajar melakukan brain writing dalam menyunting tulisan teman lainnya.
6. Pelajar diminta memberikan saran, komentar, gagasan dan semacamnya atas tulisan teman yang dibacanya secara tertulis dalam lembar gagasan.
7. Setelah tulisan dikembalikan beserta lembar gagasan, para pelajar memperbaiki tulisannya masing-masing.
8. Beberapa pelajar diminta menyajikan karya narasinya secara lisan.
9. Guru dan pelajar lain menanggapi dan mengevaluasi (merefleksi) tulisan teman yang disajikan.
10. Tulisan dikumpulkan dan dievaluasi oleh guru.

Tahap Penutup

1. Guru mengajukan pertanyaan tentang hasil tulisan siswa “Apa kalian sudah dapat membuat kalimat tanya dengan kata tanya yang tepat?”, “Apa kalimat tanya tersebut membantu kalian untuk membuat paragraf?”.

2. Pelajar menuliskan bagian kegiatan pembelajaran yang masih membingungkan pada kertas refleksi yang berupa post it.

Evaluasi terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru, begitu pula penilaian pada konteks (pemahaman konsep serta situasi), kompetensi (keterampilan proses ilmiah) dan perilaku ilmiah pelajar (respon, minat, dukungan). Berikut salah satu dokumentasi aktivitas siswa, dalam proses implementasi bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal:



Gambar 4.9 Siswa Menulis Cerita Mengembangkan dari Pertanyaan
ADIKSIMBA

Berdasar data hasil yang diperoleh dari siswa, hampir seluruh pelajar dapat memahami materi yang diajarkan, seperti materi mengenai ide pokok dan ide pendukung dalam sebuah tulisan yang diberikan peneliti tatkala bertindak sebagai guru pada awal sesi, dan terbukti pada akhir materi saat fase evaluasi peneliti meminta mereka untuk mengulang dan mereview materi yang telah didapat, siswa dengan cepat merespon dan menjawab sesuai dengan akronim yang telah diajarkan. Tentunya informasi ini memerlukan penelitian lebih lanjut lagi. Setelah proses penilaian terhadap proses serta hasil belajar dilakukan, sehingga guru melakukan afirmasi positif pada pelajar agar penguatan nilai- nilai positif melekat dalam diri siswa.

3. Efektivitas Bahan Ajar

Melalui *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang telah disusun dalam platform bahan ajar *digital storytelling* berbasis

kearifan lokal yang digunakan oleh subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan Uji N-Gain skor untuk mengetahui selisih angka *pretest* serta *posttest*. Hasil uji T tersebut adalah untuk membandingkan pencapaian signifikansi antara rata-rata angka *pretest* serta *posttest*nya yang telah dilakukan. Kemudian melalui *uji paired sample t tes* (uji T) diperoleh 0,77 poin.

Besaran poin ini membuktikan bahwa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 7 dan SD Negeri Kabayan 2 telah mencapai kategori efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan rata-rata hasil penilaian test keterampilan menulis cerita dari dua sekolah diperoleh rata-rata 80% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 35,95% sedangkan sisanya 20% untuk yang masih belum mampu mengembangkan cerita. Dibandingkan dengan hasil rata-rata awal dari dua sekolah diperoleh rata-rata 44,05% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, sedangkan 55,05% untuk yang belum mampu mengembangkan cerita. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita pada kelas empat setelah menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal. Hal yang lain menurut pengamatan peneliti dapat diwujudkan pembelajaran yang menyenangkan, siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran menulis cerita. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang telah dapat digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 7 dan Sekolah Dasar Negeri Kabayan 2 telah berhasil meningkatkan proses dan hasil belajar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar

Kelebihan dari Penggunaan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal di sekolah dasar:

- a) Mendorong siswa agar terlibat aktif dan menggugah rasa ingin tahu terhadap lingkungannya;
- b) Menciptakan lingkungan belajar kondusif, menarik dan menyenangkan;
- c) Mengembangkan keterampilan sosial anak dengan rencana aktivitas kerja tim/kelompok;

- d) Mengupayakan belajar yang memupuk emosi positif dengan cara melakukan kegiatan yang menyenangkan, diselingi dengan humor, semangat, dukungan positif, jeda waktu teratur dan antusias mendengarkan pendapat anak;
- e) Mendorong siswa untuk terlibat penuh pada tugas baik secara mandiri ataupun kelompok dengan cara memusatkan semua panca indera dalam pembelajaran melalui diskusi, kerja kelompok, dan proyek;
- f) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui materi ajar dalam masa konsentrasi anak, seperti sering memberi jeda dengan *icebreaking* (humor/lagu/tepuk tangan) sebab otak manusia hanya mampu berkonsentrasi dalam waktu yang tidak lama atau sekitar 20 menit;
- g) Mengembangkan kebebasan berekspresi, percaya diri, sikap menghormati pendapat antar siswa;
- h) Menumbuhkan rasa cinta anak terhadap kearifan lokal daerahnya.

Selain kelebihan tentunya bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal juga memiliki kelemahan, yakni:

- a) Dalam pemilihan metode dikelas selalu didasarkan pada kebutuhan siswa, padahal tingkat kemampuan siswa di dalam kelas berbeda-beda;
- b) Dalam proses pembelajaran dengan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal akan nampak jelas antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan kurang, yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang kurang kemampuannya;
- c) Tidak setiap siswa dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal sehingga pengetahuan yang didapat oleh setiap siswa akan berbeda-beda dan tidak merata;
- d) Kemampuan setiap siswa berbeda-beda, dan siswa yang memiliki kemampuan intelektual tinggi namun sulit untuk mengapresiasikannya dalam bentuk tulis akan mengalami kesulitan.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal di sekolah dasar memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya, kendala yang dihadapi peneliti dalam prosesnya adalah sebagai berikut:

- a) Terbatasnya kemampuan peneliti dalam menggunakan aplikasi untuk mengembangkan bahan ajar digital;
- b) Adaptasi kurikulum merdeka yang baru digunakan per tahun 2022;
- c) Kesulitan manajemen waktu dalam pelaksanaan penelitian ke lapangan;
- d) Bahan ajar hanya dapat digunakan dengan penggunaan internet;
- e) Keterbatasan waktu dan biaya penelitian, untuk melaksanakan evaluasi sumatif.

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab lima dipaparkan simpulan, implikasi dan saran dari hasil penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

A. Simpulan

1. Berdasarkan analisis kebutuhan peneliti melakukan kajian literatur dan studi pendahuluan di sekolah dengan dilakukannya observasi dan wawancara pada guru dapat ditemukan fakta bahwa terdapat hambatan pada siswa dalam aspek keterampilan menulis cerita karena keterbatasan pemahaman guru, media, dan bahan ajar, kegiatan pembelajaran yang belum membiasakan pada pemecahan masalah dan belum terpusat pada siswa, masih rendahnya minat siswa bercerita secara tertulis, serta belum memanfaatkan kearifan lokal sebagai bahan ajar. Dan hasil tes dengan 24 responden menggunakan 5 soal uraian mengenai keterampilan menulis siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,33 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 40. Sedangkan standar kelulusan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan hasil wawancara guru sebesar 65. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas IV (empat) terbilang masih rendah. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang mengingat kegiatan pembelajaran bahasa termasuk aspek keterampilan menulis perlu melibatkan beberapa aspek penting sehingga proses pembelajaran menjadi optimal adapun aspek tersebut yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa dan media pembelajaran.
2. Peneliti mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar yang disusun dalam bentuk digital dengan memanfaatkan bantuan teknologi seperti *google site*, *canva*, *VN video recording*, *flipbook* dan *youtobe*. Adapun

alur penelitian pengembangan bahan ajar peneliti menggunakan model Dick and Carey, dengan 10 tahapan yaitu: Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran, Melakukan Analisis Intruksional, Menganalisis Karakteristik Siswa serta Konteks Pembelajaran, Menganalisis Tujuan Pembelajaran Khusus, Mengembangkan Instrumen Penilaian, Mengembangkan Strategi Pembelajaran, Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar, Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif, Revisi Produk Pembelajaran, pada tahap Evaluasi Sumatif peneliti memiliki keterbatasan waktu dan dana karena pada tahap ini memerlukan waktu pelaksanaan selama 4 sampai 5 tahun sehingga tahap ini belum dapat peneliti lakukan. Sehingga pada tahap evaluasi sumatif peneliti melakukan diseminasi pada seminar nasional dengan peserta guru sekolah dasar dari berbagai wilayah yang dilakukan secara daring melalui zoom.

3. Adapun dalam penerapan langkah-langkah dick and carey dilakukan beberapa pengembangan sebagai nilai inovatif dalam penelitian. Nilai inovatif dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar dan dikembangkan mengikuti kebutuhan serta perkembangan teknologi saat ini pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Pada aspek modul ajar, substansi, media dan latihan yang disusun pada bahan ajar *digital storytelling* berbeda dengan yang biasa digunakan di sekolah, tentunya bahan ajar dikembangkan peneliti memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Selanjutnya berdasarkan uji validasi ahli diperoleh hasil untuk kelayakan media pada bahan ajar mendapat nilai 3,4 dengan kriteria baik, yakni dari aspek Format Media, Isi, Tata Letak/Illustrasi, Penggunaan/ Bahasa/Tulisan, Manfaat yang terkandung dalam bahan ajar sesuai dengan perkembangan siswa di sekolah dasar. Sedangkan terkait validasi kelayakan materi memperoleh rerata 3,6 dengan kriteria baik dalam aspek capaian pembelajaran, tujuan, materi, alokasi waktu, Bahasa/tulisan, dan manfaat bagi siswa kelas IV sekolah dasar, selanjutnya Kelayakan Bahasa pada Bahan Ajar mendapat rerata 3,5 dengan kriteria baik, meliputi aspek penggunaan bahasa, isi, bahasa dan tulisan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar serta relevansi bahan

ajar dengan kurikulum merdeka di sekolah dasar. Sehingga dari hasil dari uji validasi ahli terkait media, materi dan Bahasa pada bahan ajar diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal layak digunakan dan diterapkan dengan perbaikan sesuai masukan dari ahli dan memperoleh nilai rerata sebesar 3,5 dengan kriteria baik. Berikutnya hasil uji N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dan diperoleh kesimpulan bahwa dengan adanya bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal keterampilan menulis siswa meningkat, hal ini dibuktikan dengan adanya prosentase rata-rata N-Gain sebesar 7,6 poin dan berdasarkan rata-rata hasil penilaian test keterampilan menulis cerita dari dua sekolah diperoleh rata-rata 80% untuk yang sudah mampu mengembangkan cerita, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 35,95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerita pada kelas empat setelah menggunakan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang berarti bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar dengan demikian bahan ajar dinyatakan efektif untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran bahasa indonesia khususnya dalam menulis cerita kelas IV sekolah dasar.

B. Implikasi

Bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal membantu pemahaman siswa dalam menulis cerita dengan memulai dari menyimak cerita dalam video berdasarkan kearifan lokal yang ada di daerahnya, lalu siswa mulai berlatih dengan menulis cerita berdasarkan pertanyaan ADIKSIMBA (Apa, Dimana, Kenapa, Siapa, Mengapa dan Bagaimana). Siswa diberikan pemahaman konsep melalui aktivitas menulis cerita, sehingga siswa akan terbiasa berpikir sistematis, kritis dan kreatif dalam mengembangkan tulisannya.

Tidak hanya itu implikasi dari temuan penelitian berikutnya ialah adanya penumbuhan emosi positif siswa melalui keterampilan menulis cerita berdasar apa yang dipikirkan dan menuangkan apa yang dirasakan dalam aktivitas menulis cerita

serta adanya rutinitas keterampilan berbahasa lainnya pada aspek menyimak, membaca & memirsa, serta berbicara & persentasi sebelum dimulainya sesi pembelajaran maupun diakhir pembelajaran, dengan harapan siswa akan memiliki literasi berbahasa yang baik.

Mengenai hal tersebut, maka 4+2 aspek penting dalam berbahasa (menyimak, membaca & memirsa, berbicara & persentasi, menulis) yang menjadi karakteristik dari literasi berbahasa sudah terwadahi dengan sangat signifikan dalam karya bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal.

C. Saran

Berdasarkan penjelasan simpulan di atas, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan terkait pemanfaatan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal, antara lain:

1. Kepada Guru kelas hendaknya memberikan perhatian khusus terhadap keterampilan menulis cerita siswa;
2. Penggunaan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dapat dilakukan pada semua jenjang kelas di sekolah dasar bahkan pada semua tema atau mata pelajaran tentunya dengan menyesuaikan pada konten dan konteksnya;
3. Kepada pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap lingkungan belajar yang positif dan memberikan motivasi dalam aktivitas menulis cerita serta mengenal lingkungan daerahnya berkaitan dengan kearifan lokal;
4. Kegiatan publikasi dan diseminasi yang telah dilakukan peneliti baik melalui *In House Treaning* (IHT); kegiatan workshop di sekolah, webinar online dan juga melalui *chanel youtube* dapat disebarluaskan sebagai upaya alternatif untuk meningkatkan literasi berbahasa, terutama pada aspek keterampilan menulis cerita;
5. Bagi peneliti perlu melakukan kajian dan pengembangan lebih lanjut dengan menindaklanjuti beberapa temuan terkait pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal serta melakukan penelitian terhadap fakta-fakta lain sebagai turunan dari temuan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollahpour, Z. (2018). *The impact of exposure to digital flash stories on Iranian EFL learners' written reproduction of short stories*. August.
- Adisel, Gawdy, A. P. (2020). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada masa Pandemi Covid 19*. ALIGNMENT : Journal of Administration and Educational Management, 3(1), 1–10.
<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/ALIGNMENT/article/v>.
<https://www.bing.com/search?q=Adisel%2C+Gawdy%2C+A.+P.+%282020%29.+Penggunaan+Teknologi+Informasi+dan+Komunikasi+dalam+Sistem+Manajemen+Pembelajaran+pada+masa+Pandemi+Covid+19.+ALIGNMENT%3A+Journal+of+Administration+and+Educational+Management%2C+3%281%29>
- Affandy, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Siswa. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 69–93. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Alya, F., Salsabillah, T., Putri, R. A., & Noviyanti, S. (2022). Kesulitan Guru Bahasa Inggris Dalam Membangun Karakter Melalui Cerita Naratif Di Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 272-277.
- Ardiansyah, S. (2018). *ePUB Sebuah Solusi Jitu Bahan Ajar Interaktif Simulasi Digital*. Kun Fayakun.
- Arrows, F., Cajete, G., & Lee, J. (2010). Critical Neurophilosophy & Indigenous Wisdom. In *Sense Publishers*. Sense Publishers.
<https://doi.org/10.1017/s0033291700037995>
- Al-Munawwarah, S. F., Gustine, G. G., & Musthafa, B. (2021). The Praxis of Literacy Learning Through Creating Digital Short Story Trailers in EFL Context. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(13), 5575-5586.
- Alamsyah, T., Taib, R., Armia, A., & Nurrahmah, N. (2022). TINJAUAN SUSPEN, SURPRISE, DAN NILAI MORAL DALAM KISAH “CERITA

- TAK BERUJUNG” KARYA ABDUL AZIZ ABDUL MAJID. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 383-394.
- Alexander, B., Adams Becker, S., & Cummins, M. (2016). Living with New Technologies. *Scientific American*, 273(3), 190–205. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0995-190>
- Allert. (2019, April 2019). *Cara Mengatasi Mood Swing pada Anak*. Kompasiana.com. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Anisimova, E. S. (2020). Digital literacy of future preschool teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 230–253.
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2017). BAHASA INGGRIS DI PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, Volume 8, 81–89.
- Atwi Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Abdul Azis; Abdul Majid, 2015. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azkiya, H., & Isnanda, R. (2019). KONTRIBUSI PENGETAHUAN PARAGRAF TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS ARGUMENTASI MAHASISWA. *DIALEKTIKA*, 6(2).
- Azzahra, S. (2018, April 7). Mengenal Disgrafia pada Anak. *Kompasiana.com*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Sumatra Barat: CV Abe Kreatifindo.
- Babalola, J. . (2004). *Management of Primary and Secondary Education in Nigeria*. NAEP Publication.
- Banda, M. M. (2013). Upaya Kearifan Lokal dalam Menghadapi Tantangan Perubahan Kebudayaan. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 1–5.
- Borg, W R & Gall, M D. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7. ed). New York: Logman Inc.
- Borich, G. D. (1994). *Observation skills for effective teaching*. New York.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Bron, M., & Barrio, M. G. (2019). *Project-Based Learning for Teaching*

- Transmedia Communication. *Journal of Problem-Based Learning in Higher Education*, 7(1), 141–151. <https://doi.org/10.5278/ojs.jpblhe.v7i1.2405>
- Casselmann, M. D., Atit, K., Henbest, G., Guregyan, C., Mortezaei, K., & Eichler, J. F. (2020). *Dissecting the Flipped Classroom: Using a Randomized Controlled Trial Experiment to Determine When Student Learning Occurs*. *Journal of Chemical Education*, 97(1). <https://www.bing.com/search?q=Casselmann%2C+M.+D.%2C+Atit%2C+K.%2C+Henbest%2C+G.%2C+Guregyan%2C+C.%2C+Mortezaei%2C+K.%2C+%26+Eichler%2C+J.+F.+%282020%29.+Dissecting+the+Flipped+Classroom%3A+Using+a+Randomized+Controlled+Trial+Experiment+to+Determine+When+S>
- Chan, C. (2019). Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement: A randomized control trial. *Children and Youth Services Review*, 107, 104522. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2019.104522>
- Chen, D., Liu, Z., Luo, Z., Webber, M., & Chen, J. (2016). Bibliometric and visualized analysis of energy research. *Ecological Engineering*, 90, 285–293. <https://doi.org/10.1016/j.ecoleng.2016.01.026>
- Cororaton, C. B. (1999). *R&D Gaps in the Philippines* (No. 1999-16). PIDS Discussion Paper Series.
- CSIS. (2017). Ada Apa dengan Milenial? Orientasi Sosial, Ekonomi dan Politik. *Survei Nasional CSIS 2017, November*, 1–45. https://www.csis.or.id/uploaded_file/event/ada_apa_dengan_milenial____paparan_survei_nasional_csis_mengenai_orientasi_ekonomi__sosial_dan_politik_generasi_milenial_indonesia__notulen.pdf
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Eryanti, E., Danim, S., Yulistio, D., & Wardhana, D. E. C. (2021). The Influence of the School Literacy Movement, Reading Interest, and Reading Materials on Reading Comprehension Skill of Class XI Students of MAN Bengkulu City Academic Year 2020/2021. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(9), 432-441.

- Dick, Walter and Lou Carey. (2009). *The Systematic Design Of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Dreon, Kerper, & Landis, (2015). Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation. *Middle School Journal*. <https://doi.org/10.1080/00940771.2011.11461777>.
- Echols, John M. & Hassan Saddily, 1975, *Kamus Inggris - Indonesia*, Gramedia
- Fahrurrozi, Hasanah, U., & Dewi, R. S. (2019). Integrated Learning Design Based on Google Classroom to Improve Student Digital Literacy. *2019 5th International Conference on Education and Technology, ICET 2019*, 108–111. <https://doi.org/10.1109/ICET48172.2019.8987219>
- Fatih Tanrikulu. (2020). Students' perceptions about the effects of collaborative digital storytelling on writing skills, *Computer Assisted Language Learning*, DOI: 10.1080/09588221.2020.1774611.
- Flórez-Aristizábal, L., Cano, S., Collazos, C. A., Benavides, F., Moreira, F., & Fardoun, H. M. (2019). Digital transformation to support literacy teaching to deaf Children: From storytelling to digital interactive storytelling. *Telematics and Informatics*, 38, 87–99. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.09.002>
- Fong, J. (2007). *Blended Learning (Issue July 2014)*. ResearchGate. <https://www.bing.com/search?q=Fong%2CJ.+%282007%29.+Blended+Learning+%28Issue+July+2014%29.+ResearchGate.&qsn&form=QBRE&sp=-1&pq=fong%2Cj.+%282007%29.+blended+learning+%28issue+july+2014%29.+researchgate.&sc=0-66&sk=&cvid=99153477D3EA41C88C33A9C7A273DC>
- Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling: Guide for educators*. Washington: International Society for Technology in Education. Doi: 10.12691/education-4-14-1.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (2006). The methods of quantitative and qualitative research in education sciences and psychology. *Trans. Nasr AR, Abolghasemi M, Bagheri KH, Pakseresht MJ, Khosravi Z, Shahani Yeilagh M. 2nd ed. Tehran: Samt Publications.*

- Gladstone, B. M., & Stasiulis, E. (2019). Digital Storytelling Method. Handbook of Research Methods in Health Social Sciences. https://doi.org/10.1007/978-981-10-5251-4_11.
- Grimaldi, E., & Ball, S. J. (2019). *The blended learner : digitalization and regulated freedom - neoliberalism in the classroom*. Journal of Education Policy, 00(00), 1–24. <https://doi.org/10.1080/02680939.2019.1704066>.
- Gustina, G., Pebriana, P. H., & Zulhendri, Z. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Model Experiential Learning pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 11-24.
- Hamzah, A. (2019). *PTK Tematik Integratif Kajian teori dan praktik Dilengkapi contoh PTK SD, SMP & SMA sesuai Kurikulum 2013*. Literasi Nusantara.
- Hamzah, A. (2018). Profil pembelajaran karakter di sekolah dasar (studi kasus pada Sekolah Dasar di Kota Sampang). *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 31-51.
- Harjono, A., Andani, T. G., Gunada, I. W., & Susilawati, S. (2022). Implementation of Blended-Flipped Classroom Model Assisted by Video to Improve Students' Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 3180-3186.
- Harianto, H., Dalle, A., & Anwar, M. (2021). Pengaruh pembelajaran kooperatif dan gaya belajar terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman mahasiswa. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 49-56.
- Hasanah, A. (2016). *Nilai Karakter Sunda*. Deepublish.
- Hendry, J. (2014). *Science and Sustainability (Learning from Indigenous Wisdom)*. PALGRAVE MACMILLAN.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Huang, H., Wang, X., Hu, M., & Tao, Y. (2019). Applied to Mobile Multimedia Intelligent Speech System Interactive Topic Guiding Model. *IEEE Access*,

- 7, 182348–182356. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2959906>
- Jain, R., Triandis, H. C., & Weick, C. W. (2010). *Managing research, development, and innovation: Managing the unmanageable* (Vol. 34). John Wiley & Sons.
- Julia, P., Rahmani, R., & Mandasari, F. (2021). Keterampilan Berbicara Murid Kelas V Min Seutui Banda Aceh Melalui Kegiatan Sosiodrama. *Serambi Konstruktivis*, 3(2).
- Kohlberg, Lawrence, (1984), *Essays on Moral Development Vol. II: The Psychology of Moral Development*, Harper & Row, San Francisco.
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Koesoma, D. (2016). *Pendidikan Karakter di Zaman Keblinger*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Lasely Mandel Morrow, 1993. *Literacy Development in the Early Years*. Boston: Allyn and Bacon.
- Lee, L. (2014). Digital news stories: Building language learners' content knowledge and speaking skills. *Foreign Language Annals*, 47(2), 338–356. <https://doi.org/10.1111/flan.12084>
- Malawi, et al. (2017). *PEMBELAJARAN LITERASI BERBASIS SASTRA LOKAL*. Magetan: CV AE Medika.
- Marfai, M. A. (2019). *Pengantar Etika Lingkungan dan Kearifan Lokal*. UGM Press.
- Miller, L. (2010). *Make me a story: Teaching writing through digital storytelling*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=dIINvn2RGUAC&oi=fnd&pg=PT8&ots=LJIT6JEgQz&sig=0Mie-FPxxfloUiuAzh73cRjEN0>
- Mediasaffira, A. (2018, Desember 26). *Mood Swing, Perubahan Suasana Hati Mendadak Gejala Gangguan Mental loh!* Kompasiana.com. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Moeslihatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT.

Asdi Mahasatya.

- Muliani, A., Karimah, F. M., Liana, M. A., Pramudita, S. A. E., Riza, M. K., & Indramayu, A. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital Bagi Mahasiswa Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 87-92.
- Naitili, et al. (2019). PENERAPAN METODE STRUKTURAL ANALITIK SINTETIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 4(5). doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12463>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.
- Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 64-70.
- Ohler, J. B (2013). *Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity*. USA: Corwin Sage Company.
- Olive, T. (2004). Working memory in writing: Empirical evidence from the dual-task technique. In *European Psychologist* (Vol. 9, Nomor 1, hal. 32–42). Hogrefe Publishing GmbH. <https://doi.org/10.1027/1016-9040.9.1.32>
- Ololube, N. P. (2014). Advancing technology and educational development through blended learning in emerging economies. *Advancing Technology and Educational Development through Blended Learning in Emerging Economies*, 1, 1–279. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4574-5>
- Pantiwati, Y., Permana, F. H., Kusniarti, T., & Miharja, F. J. (2020). The Characteristics of Literacy Management in School Literacy Movement (SLM) at Junior High School in Malang-Indonesia. *Asian Social Science*, 1(4).
- Piaget, J. (2019). *The Psychology Of The Child*. England: Hachette UK.
- Puspitarini, D. (2019). *Pendidikan dasar di indonesia, jepang, dan amerika serikat*.

SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN), 346–361.

- Putra, N. (2015). *Research dan Deveploment Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Putri, D., & Elvina. (2019). *KETERAMPILAN BERBAHASA DI SEKOLAH DASAR: Melalui Metode Game's*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., Airlangga, U., & Masyarakat, F. K. (2021). *Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi* (Issue 021).
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Richey, R. C., & Seels, B. (1994). Defining a Field: A Case Study of the Development of the 1994 Definition of Instructional Technology. *Educational media and technology yearbook*, 20, 2-17.
- Rizki, Pratiwi Rosalina, (Desember, 2016). *Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17–29. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125504.pdf>.
- Sagita, et al. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Bekasi: Media Maxima.
- Sale, M. (2016). The Place of Instructional Materials in Quality Teaching at Primary School Level in Katsina Metropolis, Katsina State, *International Journal of Humanities and Management Sciences*, 4(2), 4–7.

- Sari, I. P., Suwandi, I. K., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas Iii Sd Pujokusuman Yogyakarta. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 2(2), 231-238.
- Sari, P. (2019). *Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers and Education*, 94, 298–309. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Sari, Y., Sari, R. P., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2021, March). Development of digital comic for science learning in elementary school. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 3, p. 032060). IOP Publishing.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Suastika. (2018). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN DI SEKOLAH DASAR*. Jurnal Pendidikan Dasar. Volume. 3, Nomor 1 April 2018. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Sylla, C., Coutinho, C., Branco, P., & Müller, W. (2015). Investigating the use of digital manipulatives for storytelling in pre-school. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 6, 39–48. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2015.10.001>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta, CV
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung:Angkasa.
- Tesi Muskania, R., & Wilujeng, I. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MEMBEKALI FOUNDATIONAL KNOWLEDGE DAN MENINGKATKAN SCIENTIFIC LITERACY. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v36i1.8830> Tarigan dan

- Djago Tarigan, 2016. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Thwala, S. K. (2014). Quality in Research and Development in Early Childhood Education a Case of Southern Africa. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(20), 1720-1720.
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustaman, A. (2011). Membangun literasi sains peserta didik. Humaniora. Bandung.
- Tumiwa. (2018). *Mood Swing pada Anak*. Kompasiana.com. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Widyastuti. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Widuseno, I. (2019). *Pola Budaya Pembentukan Karakter Dalam Sistem Pendidikan Di Jepang*. *Kiryoku*, 2(4), 48. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i4.48-57>
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers and Education*, 147, 103786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self-efficacy in a Virtual Learning Environment. *Undefined*.
- Yocom, D., Bashaw, C., Price, D., & Cook, M. (2020). Perceptions of digital storytelling in the classroom. *Teaching and Learning in Nursing*, 15(3), 164–167. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.01.010>
- Yuliani, S. Hartanto, D. (2022). Digital Online Learning by Using Digital Storytelling for Pre-Service Teacher Students. *International Journal of Language Education*. Doi: <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.20408>.

