

Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS SD untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Millennial

Yelda Nurul Annisa¹, Bambang Hermansah², Imelda Ratih Ayu³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
yelda.rlanns@gmail.com

Abstract

This development research aims to contribute knowledge about the development of digital media storytelling for students and for elementary school teachers. In addition, it can be used as input and reference material in the implementation of learning using learning media and motivating students. Digital storytelling media is developed using the Powtoon application which contains images, animation, audio, text and video into one unit. The test subjects in this study were class III students, through the validation of media experts, material experts and language experts. The method used in this research is Developmental Research using the ADDIE (Analylis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The results of the development show that Digital Storytelling media is feasible to use based on the validation results of material experts, media experts, and language experts with a percentage of 88.83%. Implementation of Digital Storytelling media is carried out on 26 students. The implementation results show an overall percentage of 93.1% that the digital storytelling media developed is in the very practical category.

Keywords: Learning media, Social Studies Learning, Digital Storytelling

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pengetahuan tentang pengembangan media digital *storytelling* pada peserta didik dan bagi guru Sekolah Dasar. Selain itu bisa untuk menjadi masukan dan bahan rujukan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Media digital *storytelling* dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* yang memuat gambar, animasi, audio, teks dan video menjadi satu kesatuan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, melalui validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Developmental Research* dengan menggunakan model ADDIE (*Analylis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Digital *Storytelling* layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa dengan persentase 88,83%. Implementasi media Digital *Storytelling* dilakukan pada 26 peserta didik. Hasil implementasi menunjukkan persentase keseluruhan sebanyak 93,1% bahwa media digital *storytelling* yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis.

Kata kunci: Media pembelajaran, Pembelajaran IPS, Digital *Storytelling*

Copyright (c) 2024 Yelda Nurul Annisa, Bambang Hermansah, Imelda Ratih Ayu

✉Corresponding author: Yelda Nurul Annisa

Email Address: yelda.rlanns@gmail.com (Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 29 December 2023, Accepted 02 January 2024, Published 04 January 2024

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran adalah salah satu hal penting untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Menurut (Asyar. R., 2012) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pembelajaran yang monoton hanya membuat anak tidak fokus belajar dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat pendidik harus memutar otak untuk menciptakan media-media pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat

belajar generasi millennial saat ini. Tujuannya, agar peserta didik mengikuti dan mendukung proses belajar mengajar agar dapat membantu pendidikan di Indonesia semakin *modern* pada era 5.0 ini. Sejalan dengan (Hermansah, B., 2022) pada era saat ini pendidikan di tuntut untuk mengembangkan media pendidikan yang menggunakan teknologi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini siswa dapat menemukan sumber dan materi pada internet. Dalam pendidikan teknologi juga sering dipakai dalam menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terdapat pada pendidikan di Indonesia salah satunya adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran seharusnya diterapkan saat belajar mengajar untuk membangkitkan minat belajar dan membuat peserta didik berperan aktif. Dalam penelitian ini, peneliti membahas media digital *storytelling* untuk membangkitkan minat belajar generasi millennial. *Storytelling* merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris, *story* yang berarti bercerita dan *telling* yang berarti menceritakan. Cerita yang dapat membuat suatu pengalaman menjadi bermakna. Menurut (Anjani, D. R., 2022) *storytelling* mampu menjelaskan konsep rumit dengan cara yang sederhana. Sedangkan digital adalah bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi dimana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer yang canggih untuk memudahkan segala urusan dalam bidang apapun.

Digital *storytelling* adalah sebuah istilah untuk menceritakan sesuatu dengan bantuan media digital. Digital *storytelling* dapat memuat teks , gambar, animasi dan audio secara bersamaan (Anjani, D. R., 2022). Pengembangan media pembelajaran dibutuhkan dalam semua muatan pelajaran, salah satunya dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar. Peneliti mengambil pelajaran IPS pada tema 8 materi uang semester II kelas III SD. Menurut Ayu, I. R., 2023) Penggunaan media pembelajaran yang efektif merupakan hal yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar agar memudahkan siswa dalam memahami materi serta informasi yang disampaikan oleh guru. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran digital *storytelling* pembelajaran IPS materi uang ini memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dengan baik dan berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Penulis berharap dengan dikembangkannya media digital *storytelling* ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan baru dengan menggunakan media digital *storytelling* ini. Tak hanya peserta didik, penulis mengharapkan guru juga mampu menggunakan media digital *storytelling* ini sebagai referensi penyampaian materi yang lebih menarik untuk digunakan pada proses pembelajaran berlangsung dan tidak hanya berpacu pada buku.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* untuk menghasilkan produk, penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media *Digital Storytelling* pada pembelajaran IPS siswa kelas III SD yang valid dan praktis. Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang dilakukan dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, adapun teknik yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan. Dengan analisis potensi dan masalah akan diketahui alasan-alasan atau dasar mengapa pengembangan produk itu dilakukan. Peneliti akan melakukan tahapan-tahapan dalam analisis potensi dan masalah yang meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi.

Analisis kebutuhan pada penelitian ini melakukan studi literatur dan wawancara secara langsung berkaitan dengan materi yang dipilih dan media yang akan dihasilkan. Berdasarkan studi literatur yang diketahui bahwa anak kelas rendah termasuk kelas III yang diteliti oleh penulis ini jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan sebelumnya media pembelajaran digital *storytelling* ini belum pernah digunakan.

Selanjutnya dilakukan analisis materi melalui studi literatur, wawancara dan telah menganalisis silabus dan RPP sebagai acuan pembuatan materi pada penelitian ini. Pada analisis materi, peneliti mengambil buku tematik tema 8, materi uang. Untuk pembuatan media digital *storytelling* ini penulis membuat konten sesuai dengan materi uang yang sudah dipilih. Mulai dari *slide* pertama hingga *slide* terakhir. Peserta didik saat ini sudah mengerti penggunaan uang untuk kebutuhan sehari-hari tetapi tidak dengan sejarah, ciri-ciri, macam-macam dan kegunaan uang yang ada di Indonesia. Pada materi uang pembelajaran IPS ini belum dijelaskan secara rinci dikarenakan penggunaan buku tematik yang tidak memfokuskan materi uang di dalamnya tetapi dicampur dengan materi lainnya seperti matematika bahasa Indonesia dan lain-lain.

Pada tahap analisis peserta didik yang dilakukan yaitu untuk mengetahui karakteristik, kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Lokasi yang dijadikan tempat untuk penelitian yaitu di SD Negeri 33 Palembang kelas III yang memiliki siswa dengan total 26 siswa yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Dari 26 peserta didik ini mempunyai karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda, ada yang sangat pintar, cukup pintar dan kurang pintar. Pembelajaran IPS pada materi uang yang dilakukan dikelas kurang menarik, siswa lebih banyak mencatat dan menjawab soal latihan.

Maka dari itu peneliti mengembangkan produk digital *storytelling* untuk membantu siswa agar lebih memahami lagi materi tentang uang. Selanjutnya hasil analisis berdasarkan acuan dari buku paket menghasilkan pembahasan yang mengarah pada pengertian uang, sejarah uang, ciri-ciri uang, macam-macam uang, dan juga penggunaan uang, tak lupa diakhir video penulis sudah memberikan soal agar siswa lebih memahami lagi pelajaran yang sudah mereka tonton. Dengan adanya media digital *storytelling* ini diharapkan peserta didik mampu membangkitkan minat belajar mereka dan memahami pelajaran dengan baik.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini konsep media digital *storytelling* serta konten yang dihasilkan dari tahap analisis dirancang. Tahap rancangan pembuatan media ini dilakukan melalui beberapa tahap. Adapun tahapan yang dilakukan dengan beberapa kriteria acuan yaitu, aspek didaktik, aspek konstruksi, aspek teknik dan aspek bahasa.

1. Aspek Didaktik

Media pembelajaran digital *storytelling* yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari. Pada media digital *storytelling* ini menyajikan berbagai jenis tulisan, gambar, animasi dan audio materi pelajaran dengan beberapa karakter gambar dan juga pembelajaran yang dibuat khusus agar membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Dengan adanya media digital *storytelling* peserta didik dapat lebih mengenal dan memahami materi pelajaran lebih baik lagi.

2. Aspek Konstruksi

Pada aspek konstruk, media pembelajaran digital *storytelling* disusun mulai dari pembuatan narasi, mendesain gambar dan animasi, merekam suara sesuai dengan teks yang sudah dirancang dan penjabaran materi. Media pembelajaran digital *storytelling* ini menggunakan aplikasi powtoon dalam pembuatan narasi, mendesain gambar dan animasi, merekam suara sesuai dengan teks yang sudah dirancang dan penjabaran materi yang disajikan secara sistematis dan dapat menunjang kegiatan peserta didik. Untuk menggunakan aplikasi powtoon ini dapat diakses oleh semua orang menggunakan google dengan link www.powtoon.com.

3. Aspek Teknis

Dari aspek teknis, media pembelajaran digital *storytelling* yang digunakan menggunakan tulisan dengan beberapa jenis seperti *browallia*, *cambria* dan masih banyak lagi. Ukuran tulisan yang digunakan bervariasi mulai dari subjudul serta materi. Pada media digital *storytelling* dilengkapi dengan penggunaan gambar dan animasi yang berkaitan dengan keterangan dan materi pelajaran. Materi yang digunakan diambil dari buku tematik tema 8 semester II kelas III SD dan dari buku referensi lainnya. Perekam suara pada media digital *storytelling* ini menggunakan suara asli penulis yang telah disusun pada teks narasi. Hasil dari media pembelajaran digital *storytelling* ini dapat dilihat pada akun youtube penulis dan juga dapat dilihat langsung dari aplikasi powtoon. Penggunaan warna

pada *background* ataupun tulisan tidak hanya satu atau dua warna melainkan berbagai variasi warna yang membangkitkan minat belajar peserta didik.

4. Aspek Bahasa

Penggunaan bahasa pada media pembelajaran digital *storytelling* ini yaitu menggunakan bahasa Indonesia dan dilengkapi dengan bahasa ilmiah atau istilah. Pada pengembangan media, ada aspek bahasa yang harus diperhatikan seperti lugas, dialogis dan interaktif, komunikatif, penggunaan istilah dan simbol atau ikon.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Media yang telah selesai dibuat kemudian masuk ke tahap pengembangan. pada bagian pengembangan ini terdiri dari 2 tahap yaitu, tahap pengembangan dan tahap uji validasi ahli.

1. Tahap Pengembangan

Tahap pembuatan produk atau biasa dikenal dengan tahap pengembangan. Media digital *storytelling* ini hanya dibuat dengan menggunakan satu aplikasi. aplikasi yang digunakan adalah aplikasi powtoon, walaupun penulis hanya menggunakan satu aplikasi tetepati aplikasi ini memiliki banyak produk seperti, pembuatan *storyboard*, *powerpoint*, *screen record*, *animated explainer* dan masih banyak lagi. Pembuatan animasi, merekam suara, maupun pengeditan teks narasi semua dilakukan menggunakan aplikasi powtoon ini. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Pembuatan isi dan pembuatan dari pengembangan media ini selalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing maupun para ahli. Produk yang telah dibuat menghasilkan media yang menarik, lengkap dan sudah sesuai dengan materi yang diambil.

2. Tahap Uji Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dirancang. Adapun teknik validasi meminta para ahli (validator) untuk memberikan penilaian dengan mengisi lembar angket validasi yang meliputi angket validasi ahli media, angket ahli materi dan angket ahli bahasa serta memberikan komentar dan saran dari media digital *storytelling* yang dikembangkan.

Hasil validasi pada tahap *expert review* digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media digital *storytelling* yang dikembangkan. Dibawah ini adalah tiga orang validator yang akan menjadi ahli validasi media digital *storytelling* yang akan dikembangkan.

Tabel 1. Ahli Validator

No	Validator	Ahli	Instansi
1.	Enggi Ardius, M.Kom	Media	Univ. PGRI Palembang
2.	Deni Puji Hartono, M.Pd	Materi	Univ. PGRI Palembang
3.	Aldora Pratama, M.Pd	Bahasa	Univ. PGRI Palembang

a) Validasi Ahli Media

Tujuan dari validasi ahli media ini yaitu untuk menilai mutu produk dan menilai produk yang dikembangkan dari aspek media yang mencakup aspek kualitas, aspek grafis, aspek efektivitas dan

aspek interaktif. Indikator penilaian meliputi, kelengkapan, keseimbangan, kepentingan, minat, penyajian, pemilihan *font*, kerapian, kejelasan produk, tampilan, kemampuan media digital *storytelling* untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, kemampuan untuk memicu kreativitas antusias, menciptakan rasa senang terhadap media digital *storytelling*. Media digital *storytelling* dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan, kemampuan media digital *storytelling* untuk mengaktifkan pengetahuan sendiri, kemampuan media digital *storytelling* dalam membantu peserta didik memahami konsep materi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yaitu Bapak Enggi Ardius, M.Kom., dengan persentase sebesar 93%. Dengan demikian, hasil dari ahli media termasuk dalam kategori sangat valid atau layak. Dari hasil tanggapan penilaian ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran digital *storytelling* pada materi uang yang telah dikembangkan perlu direvisi dan setelah direvisi lanjut ke uji coba.

b) Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi ahli materi ini untuk menilai produk dari sisi materi yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk. Komponen penilaian tersebut meliputi, kesesuaian materi, keakuratan materi, kebenaran dari konsep materi, urutan penyampaian materi, adanya latihan soal, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, tingkat kesulitan, kesesuaian dengan tingkat kecerdasan peserta didik, lugas, komunikatif, penyajian pembelajaran dan keruntutan alur pikir. Adapun hasil validasi ahli materi oleh Bapak Deni Puji Hartono, M.Pd., dengan persentase sebesar 93%. Dengan demikian, hasil dari ahli media termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Dari hasil tanggapan penilaian ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran digital *storytelling* pada materi uang yang telah dikembangkan perlu direvisi dan setelah direvisi lanjut ke uji coba.

c) Validasi Ahli Bahasa

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli media dan materi, selanjutnya dilakukan penilaian dari ahli bahasa. Tujuan dari ahli bahasa untuk memberikan penilaian bahasa dalam pengembangan media digital *storytelling* materi uang. indikator penilaian ahli bahasa meliputi, keefektifan kalimat, pemahan terhadap pesan dan informasi, ketepatan struktur kalimat, kebakuan istilah, kemampuan membangkitkan minat belajar peserta didik, kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik, ketepatan ejaan, ketepatan bahasa dan konsisten penggunaan istilah. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa yaitu Bapak Aldora Pratama, M.Pd., dengan persentase sebesar 78,6%. Dengan demikian, hasil dari ahli bahasa termasuk dalam kategori valid atau layak. Dari hasil tanggapan penilaian ahli bahasa menyatakan bahwa media pembelajaran digital *storytelling* pada materi uang yang telah dikembangkan perlu direvisi dan setelah revisi lanjut ke uji coba.


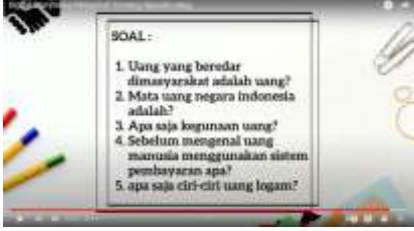
Tabel 2. Komentar dan Saran dari Validator

No.	Validator	Saran dan Komentar
1.	Enggi Ardius, M.Kom	Perbaiki konsep media dan materi. <i>Background</i> terlalu besar. Pada bagian <i>slide</i> soal terlalu cepat dan tambahkan petunjuk soal. Saran sudah diperbaiki siap di publish

		dan digunakan.
2.	Deni Puji Hartono, M.Pd	RPP dibuat supaya dapat melihat KD dan KI pada materi uang. Saran sudah diperbaiki.
3.	Aldora Pratama, M.Pd	Tidak ada perbaikan, semua tulisan sudah sesuai dan layak digunakan.

Berdasarkan table 4 di atas, maka komentar dan saran dari seluruh validator baik dari validasi media, validasi materi dan validasi bahasa telah dilakukan perbaikan. Perbaikan tersebut telah dilakukan sesuai dengan saran dan komentar dari para validator. Berikut gambar perbaikan yang telah dilakukan penulis dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Perbaikan sebelum dan sesudah

No.	Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Tampilan awal judul diubah.
2.			Perubahan animasi, background dan suara pada slide kedua.
3.			Perbaikan konsep materi.
4.	Tidak ada petunjuk soal.		Tambahan Petunjuk soal kepada siswa.
5.			Pada bagian soal durasinya terlalu cepat.

Adapun hasil penilaian dari ketiga validator dapat dilihat dari tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Penilaian Lembar Angket Validasi

No.	Validator	Skor	Kategori
1.	Enggi Ardius, M.Kom	92,5%	Sangat Valid
2.	Deni Puji Hartono, M.Pd	95,33%	Sangat Valid
3.	Aldora Pratama, M.Pd	78,66%	Valid
	Jumlah	266,49%	
	Rata-rata Skor	88,83%	

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media hasil pengembangan yang telah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba. Media pembelajaran digital *storytelling* pada materi uang ini sudah dikembangkan dan diimplementasikan secara langsung di dalam kelas. Tetapi pada tahap ini peneliti hanya menguji coba produk kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas III SD Negeri 33 Palembang. Sebelum melakukan uji coba produk, peneliti menjelaskan petunjuk dalam menggunakan media tersebut supaya menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Uji coba ini dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan pada media yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan melalui dua tahap yaitu, uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

1. Uji Coba Terbatas

Pada uji coba terbatas ini dilakukan kepada 4 sampel yang terdiri dari 2 peserta didik laki-laki dan 2 peserta didik perempuan. uji coba terbatas ini akan menghasilkan jawaban yang akan digunakan menjadi rubrik penilaian *asesment* pada tahap uji coba lapangan. Selain itu, pada uji coba terbatas akan dilihat komentar sampel uji coba terkait media yang dihasilkan. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh respon yaitu video yang dihasilkan menarik, tokoh pada video lucu, dan sampel ingin menonton videonya kembali. Pada tahap ini tidak ada revisi media sehingga media dapat masuk ke tahap selanjutnya, yaitu uji coba lapangan.

2. Uji Coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada 26 sampel yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan Uji coba ini akan melihat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media digital *storytelling*. Hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media dapat dilihat pada tabel :

Tabel 5. Hasil Penilaian Siswa

No.	Nama	Skor Penilaian Siswa										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	20		
1.	Abdhan Athorid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98
2.	Ahmad abanda	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96
3.	Aisyah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96
4.	Akila Salsa Bila	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45	90

5.	Anya Valenia	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	96
6.	Aqila Ambar Cahaya Wulandari	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	46	92
7.	Ara Febbylia Putri	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96
8.	Bunga Aqilaisyah Queenaya Setiawa	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	96
9.	Dafitha Fatya	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	44	88
10.	Dzakiyah Rafifah	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45	90
11.	Gita Mawarni	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	47	94
12.	Kayla Nashifa	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48	96
13.	Keysa Putri Az-Zahra	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	44	88
14.	Keyza Amelia Dwi Putri	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	46	92
15.	Khanza Dwi Az-Zahra	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98
16.	Marlina Eva Sandra	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96
17.	Marsha Llila Adinda	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	43	86
18.	Muhammad Aidil Marzuki	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	47	94
19.	Muhammad Al-Bari	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	46	92
20.	Muhammad Ali	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	98
21.	Muhammad Faki Usman	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	44	88
22.	Muhammad Husaini	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	47	94
23.	Muhammad Khozin	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	46	92
24.	Muhammad Malik Ibrahim	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	45	90
25.	Muhammad Mirza Ukail	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	46	92
26.	Trya Abdi Wijaya	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47	94
Persentase Keseluruhan = 93,1 %													

Tabel tersebut adalah hasil lembar kuesioner respon siswa dengan hasil perolehan persentase nilai rata-rata 93,1% dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 81,00-100% bahwa media digital *storytelling* yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis dan tidak perlu revisi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahap implementasi, secara umum media sudah layak digunakan. Hal ini mengacu pada hasil validasi baik validasi materi, media, maupun bahasa memberikan hasil kategori sangat layak. Peneliti mengembangkan produk yang menghasilkan media pembelajaran digital *storytelling* pada pembelajaran IPS materi uang. Produk tersebut dibuat dengan program aplikasi powtoon. Keunggulan dari hasil pengembangan media digital *storytelling* ini adalah dapat menggabungkan unsur-unsur media pembelajaran seperti media gambar, teks, video dan audio menjadi satu kesatuan, sehingga mengkomodasi belajar peserta didik. Selain itu, dapat mengkomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual auditif maupun kinestetik. Selanjutnya, media digital *storytelling* ini mampu

membangkitkan minat belajar siswa dan juga siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah dengan adanya media digital *storytelling* ini membantu guru sebagai fasilitator mengarahkan materi pelajaran yang lebih baik dan menarik. Selanjutnya, media digital *storytelling* juga mempunyai kelemahan. Salah satunya adalah tidak semua guru dapat membuat produk media pembelajaran digital *storytelling* menggunakan aplikasi powtoon. Selanjutnya kelemahan media ini yaitu, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan media digital *storytelling* pada materi uang dapat diterapkan menggunakan alat bantu PC atau laptop yang terhubung dengan proyektor.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Anjani, 2022) yang mengatakan bahwa kelebihan digital *storytelling* dapat mengakomodasi berbagai macam gaya belajar siswa karena pada media ini terdapat kombinasi antara audio dan visual. Selain itu penggunaan digital *storytelling* oleh guru dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi serta minat siswa di dalam kelas, sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa yang output akhirnya adalah membuat siswa menjadi lebih percaya diri. Selanjutnya kelemahan digital *storytelling* ini yaitu penguasaan digital memainkan peran penting dalam proses pembuatan media ini. Selain itu, kemampuan dalam menulis cerita dan menggabungkan animasi, gambar, teks dan audio juga menjadi hambatan ketika guru ingin menggunakan media ini.

Diskusi

Penelitian dan pengembangan media digital *storytelling* yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran digital berbentuk *storytelling* (bercerita) yang valid dan praktis. Pengembangan media pembelajaran materi uang pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas III SD ini menggunakan penelitian pengembangan ADDIE yang memiliki tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilakukan di SD Negeri 33, yang berada di Jalan Agoestcik/Makrayu Kecamatan Ilir Barat II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Peneliti mengambil siswa kelas III sebagai objek penelitiannya dan pada proses penelitian ini dilakukan secara langsung atau tatap muka. Uji coba yang dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Dalam uji coba ini siswa sangat antusias menggunakan media pembelajaran digital tersebut karena menarik mereka untuk bisa menggunakannya. Pada umumnya mereka jarang menggunakan media pembelajaran berbentuk digital, yang dapat terlihat ketika mereka melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media digital *storytelling* tersebut.

Bahan ajar digital yang dikembangkan berbentuk digital *storytelling* yang merupakan bahan ajar non cetak. Bahan ajar non cetak dalam pengembangannya menggunakan aplikasi powtoon yang menghasilkan animasi, gambar, teks, audio dan video menjadi satu kesatuan. Media pembelajaran digital ini berisikan materi uang, sejarah uang, ciri-ciri uang, jenis-jenis uang kegunaan uang dan latihan-latihan soal. Media digital *storytelling* ini dibuat dengan tahap merangkai narasi yang akan ditampilkan, memilih beberapa animasi dan gambar yang akan digunakan, selanjutnya melakukan

voice over dengan suara asli peneliti dan tak lupa didampingi teks yang akan memudahkan siswa mendengar dan melihat materi dengan baik, dan terakhir memberikan latihan-latihan soal kepada siswa. Setelah semuanya siap peneliti akan menggabungkan animasi, gambar, teks dan audio kedalam satu kesatuan dalam aplikasi *powtoon*. Membuat media digital *storytelling* ini harus mempunyai kesabaran dan kreatifitas yang tinggi hingga menghasilkan media pembelajaran yang baik dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran digital *storytelling* ini telah melakukan 3 tahap validasi yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Setelah melaksanakan validasi dari ketiga ahli, peneliti melakukan uji coba secara langsung menggunakan lembar angket respon siswa yang diisi dalam uji coba tersebut. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% dari lembar angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas III dengan jumlah sebanyak 26 orang siswa. Serta hasil rata-rata kevalidan sebesar 88,83% dari validator dengan masing-masing nilai validator I sebesar 93%, validator II sebesar 95,33% dan validator III sebesar 78,66%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan sudah valid berdasarkan nilai rata-rata dari lembar angket validasi. Hal ini sejalan dengan kriteria persentase nilai rata-rata 80,00-100% dikatakan sangat valid dengan penelitian oleh (H Ferdiansyah, 2021).

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital *storytelling* materi uang untuk siswa kelas III SD mendapatkan nilai validitas dengan rata-rata 88,83% berdasarkan presentase skor nilai berada diantara 80-100% dikatakan sangat valid dan nilai kepraktisan rata-rata 93,1% berdasarkan presentase skor nilai berada diantara 90-100% dikatakan praktis.

Diskusi Hasil Validasi

Hasil validasi dilakukan dengan 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media bertujuan untuk menilai mutu produk dan menilai produk yang dikembangkan dari aspek media meliputi aspek kualitas, aspek grafis, aspek efektivitas dan aspek interaktif. Indikator penilaian meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, penyajian, pemilihan huruf, kerapian, kejelasan petunjuk, tampilan, kemampuan media interaktif dalam menciptakan motivasi peserta didik, kemampuan dalam memicu kreativitas dan antusiasme, kemampuan media interaktif dalam menciptakan rasa senang, media digital *storytelling* dapat digunakan di berbagai tempat, waktu dan keadaan, kemampuan media digital *storytelling* untuk mengaktifkan pengetahuan sendiri dan kemampuan media interaktif dalam membantu peserta didik memahami konsep materi.

Selanjutnya validasi ahli materi yang bertujuan untuk menilai produk dari sisi materi yang digunakan untuk memperoleh data berupa kelayakan produk. Komponen yang dinilai dari ahli materi meliputi kesesuaian materi, keakuratan materi, mendorong kemauan, kebenaran konsep materi, penyampaian materi yang urut, adanya soal-soal latihan, kesesuaian gambar memperjelas materi, kesesuaian tingkat kesulitan, kesesuaian dengan tingkat kecerdasan siswa, komunikatif, lugas dan pendukung penyajian, penyajian pembelajaran.

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli media dan materi selanjutnya dilakukan penilaian dari ahli bahasa. Ahli bahasa bertujuan untuk memberikan penilaian bahasa dalam pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* materi uang pelajaran IPS. Indikator penilaian ahli bahasa meliputi, ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, pemahaman terhadap pesan dan informasi, kemampuan memotivasi peserta didik, kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik, ketepatan bahasa, ketepatan ejaan dan konsisten penggunaan istilah.

Dari penilaian ahli media diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 92.5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berikutnya ahli materi diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 95,33 dengan kategori sangat valid dan yang terakhir ahli bahasa dengan persentase sebesar 78,66% dengan kategori valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Hal ini sesuai menurut pendapat (Rina Yuliana, 2022) yang menyatakan bahwa. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang di dalamnya memuat materi, teks bacaan cerita, video pembelajaran, dan evaluasi yang dikemas secara menarik dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Anggita Putri Ningrum, 2022) pengembangan *storytelling* ini memiliki keistimewaan yang menjembatani pembelajaran pengenalan pemrograman sederhana dengan memuat segi afektif, kognitif dan psikomotorik peserta didik secara *realtime*. *Storytelling* membantu peserta didik meningkatkan fokus dan sikap afektif peserta didik dalam mendengarkan dan mengikuti perintah tugas yang tersirat dalam cerita. *Storytelling* secara bersamaan juga mengakomodir materi pengenalan pemrograman sederhana menjadi pemahaman kognitif dan latihan psikomotorik bagi peserta didik. Efektivitas media digital *storytelling* yang dikembangkan menunjukkan bukti efektif, berdasarkan hasil perhitungan nilai pre-test dan post test.

Diskusi Hasil Kepraktisan

Hasil kepraktisan didapatkan dari tahap implementasi. Hasil kepraktisan di uji coba oleh siswa melalui tahap uji coba secara langsung atau tatap muka di kelas. Setelah dilakukan pengisian angket oleh 26 siswa maka didapatkan hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* dengan nilai 93,1% kategori sangat praktis dan tidak ada revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran digital *storytelling* pada materi uang pembelajaran IPS kelas III SD termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak ada revisi.

Selanjutnya hasil penelitian didukung oleh penelitian (Anjani, 2022) juga menjelaskan rancangan dari media digital *storytelling* dibuat dalam naskah video dan merancang animasi menjadi sebuah media digital yang dikembangkan. Naskah ini diwujudkan menjadi video pembelajaran digital *storytelling* melalui tahap pengembangan ADDIE. Hasil validitas animasi berdasarkan penilaian ahli media dengan kualifikasi sangat layak, ahli lapangan dengan kategori sangat layak dan ahli materi dengan kategori layak dan sangat layak. Dengan demikian media digital *storytelling* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis.

KESIMPULAN

Media digital *storytelling* pada materi uang yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi masing-masing sebesar 95,33% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli bahasa sebesar 78,66 dengan kategori layak, dan ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat layak atau valid. Pengembangan media digital *storytelling* pada pembelajaran IPS materi uang kelas III SD Negeri 33 Palembang terkategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket kepraktisan yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan rata-rata 93,1%. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media digital *storytelling* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS SD untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Millenial ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 33 Palembang dengan jumlah siswa 26 orang. Respon peserta didik melalui uji coba terbatas menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik, tokoh yang terdapat dalam media lucu, dan subjek uji coba ingin menggunakan media tersebut kembali.

REFERENSI

- Andi Yudha, A. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Anggita Putri Ningrum, P. S. (2022). Pengembangan Storytelling Untuk Pengenalan Pemrograman Sederhana Dengan Pendekatan Object Oriented Programming Di Sekolah Dasar. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 173-179.
- Anggraini, D., Rohana, R., & Ayu, I. R. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 610–619.
- Angkowo, R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Anjani, D. R. (2022). Pengembangan Media Digital Storytelling pada Materi Sistem Reproduksi bagi Remaja Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan*, 78.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dr. Cecep Kustandi, M. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Ferdiansyah, S. (2019). *Pendekatan Pedagogis Membuat Digital Storytelling*. Sidoarjo: MejaTamu.
- Hadiwijaya, H. M. (2020). *Generasi Millenial*. Jakarta: Indigo Media.
- Hardika, E. N. (2018). *Transformasi Belajar Generasi Millenial*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hermansah, B. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Ina Magdalena, Y. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate *Storyline* Menggunakan Model *Think Pair Share* Di Kelas IV SDN Karang Tengah 07. *Jurna Pendidikan dan Dakwah*, 39-53.
- Kustandi, C. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Kencana.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Marleni, L. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinan. *Pendidikan Matematika*, 149-159.
- Mujahidin, M. A. (2019). *Ekonomi Islam*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Mustofa Abi Hamid, R. R. (2020). *Media Pembelajaran* (Tonni Limbong ed.). Medan, Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Nila Rahma Afriani, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatio*, 936-942.
- Purwakarta, S. N. (2019, Januari Rabu). *Kurikulum*. Diambil kembali dari SMP N 6 Purwakarta: <https://smpn6purwakarta.sch.id/kurikulum/>
- Rina Yuliana, I. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Rara Storytelling Berbasis Multiliterasi untuk Melatih Keterampilan Berbahasa Reseptif di SD. *Jurnal Riset Pedagogik*, 665-675.
- Setiawati, N. S. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 241-246.
- Susanto, M. A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.