

ABSTRAK

Andreanty, Vivi. 2024. *Prototipe Media Digital Storytelling untuk Pembelajaran Menulis Cerpen di Sekolah Menengah Atas*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Hary Soedarto Harjono, M.Pd., (II) Dr. Priyanto, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: media pembelajaran, digital storytelling, cerpen

Adanya permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran cerpen terkait dengan rendahnya minat belajar siswa menunjukkan bahwa dibutuhkan adanya media pembelajaran berbasis digital yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan mendeskripsikan keefektifan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran serta mendeskripsikan pelaksanaan proyek *digital storytelling* naskah cerpen berisi nilai kehidupan oleh siswa SMA Pelita Raya Kota Jambi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *digital storytelling* ini adalah model ADDIE yang dimodifikasi oleh Branch (2009) yang terdiri atas beberapa tahapan yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini hanya menerapkan tahap analisis, desain, dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai validator ahli media, guru bahasa Indonesia sebagai validator ahli materi, dan 29 siswa SMA Pelita Raya. Instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan analisis dokumen pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *digital storytelling* untuk pembelajaran mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media mendapatkan penilaian 92% melalui uji validator ahli media dan 93% dari uji validator ahli materi serta mendapat penilaian 80% dari penilaian persepsi siswa di kelompok besar. Berdasarkan hasil pelaksanaan proyek, siswa berhasil mengembangkan video *digital storytelling* yang bersumber dari naskah cerpen yang mengandung nilai kehidupan. Melalui proyek ini juga siswa meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menulis cerpen sesuai dengan aturan penulisan cerpen serta siswa juga memperoleh keterampilan praktis terkait pemanfaatan dan pengoperasian teknologi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) prosedur penelitian dengan ADDIE menghasilkan media *digital storytelling* yang layak dan efektif untuk digunakan serta mengatasi permasalahan terkait minat belajar siswa. (2) Pelaksanaan proyek *digital storytelling* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis cerpen siswa, dan meningkatkan literasi digital siswa.