

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian Teori

Konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang dimana individu membangun pengetahuan dan makna melalui interaksi yang terjadi antara pengalaman pribadi dan ide-ide yang sebelumnya telah dimilikinya (Mogashoa, 2014). Menurut Donald dalam (Masgumelar dan Musafa, 2021) implementasi teori konstruktivisme dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik diantaranya yaitu belajar aktif, dimana peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat faktual dan situasional, kegiatan pembelajarannya menarik dan menantang, peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah dimiliki sebelumnya, peserta didik mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari, pendidik dapat memberikan bantuan yang diperlukan oleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang efektif bukan hanya bergantung pada penyampaian informasi secara pasif saja, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Oleh karenanya, teori konstruktivisme ini digunakan sebagai teori utama dalam pengembangan *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran cerpen ini.

2.1.1 Media Pembelajaran dan *Digital Storytelling*

Yusra, et al. (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran sudah seharusnya mempertimbangkan kebutuhan peserta didik supaya materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas di bidangnya. Media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan pada era serba digital ini adalah media berbasis digital. Jannah & Atmojo (2022)

menyimpulkan bahwa media digital adalah penerapan dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai media pembelajarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu dengan *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva.

Menurut Apdelmi, Wahyuni, & Seprina (2021) *digital storytelling* adalah salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan untuk mengoperasikan konten internet. *Digital storytelling* bukan hanya sekedar memindahkan sebuah seni bercerita ke dalam bentuk multimedia berupa teks, audio, gambar diam dan bergerak menggunakan suatu aplikasi. Namun, *digital storytelling* juga memiliki suatu komponen, tahapan, dan tujuan untuk pembelajaran yang merupakan sebuah strategi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam empat keterampilan berbahasanya yaitu keterampilan berbicara, membaca, menyimak dan menulis.

2.1.2 Modul Ajar sebagai Pendukung Digital Storytelling

Modul adalah salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Widiya et al. (2021) modul memiliki keuntungan dimana peserta didik tidak harus bergantung pada pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran karena modul itu sendiri dirancang untuk digunakan oleh peserta didik sebagai sumber pembelajaran. Selain sebagai sumber belajar peserta didik secara mandiri, modul ajar berperan dalam membantu pendidik untuk mendesain pembelajarannya.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin mudah pula untuk diakses, pendidik dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan sentuhan teknologi di dalamnya. Dalam hal ini, teknologi menjadi nilai tambahan untuk modul ajar sebagai penambah ruang penjelasan materi pembelajaran.

Penggunaan teknologi pada modul ajar dimaksudkan untuk menjabarkan topik-topik tertentu secara lebih mendalam, dinamis, dan interaktif (Nesri, et al., 2020).

Dengan demikian modul ajar dapat menjadi pendukung untuk berbagai jenis pembelajaran baik yang konvensional maupun dengan penggunaan teknologi. Adanya modul ajar, penerapan *digital stoytelling* dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

2.1.3 Efisiensi Digital Storytelling

(Lambert dalam Fortinasari et al., 2022) mengatakan bahwa *digital storytelling* yang efisien harus memperhatikan tujuh poin penting berikut: (1) *Point of view*, yaitu cara penonton memahami jalan cerita yang disajikan melalui sudut pandang mereka. (2) *Dramatic question*, yaitu pertanyaan yang muncul pada awal atau pertengahan cerita yang membuat penonton atau pembaca menjadi penasaran dengan kelanjutan ceritanya. (3) *Emotional content*, yaitu emosi yang terdapat dalam materi yang disajikan sehingga dapat dirasakan oleh penonton atau pembaca. (4) *The gift of your voice*, yaitu pengungkapan narasi yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan perasaan, gagasan dan terhubung dengan penonton dengan ciri khas tersendiri sehingga membekas pada diri penonton. (5) *Soundtrack*, yaitu penggunaan latar belakang suara yang dapat menambahkan kesan emosional. (6) *Economy*, yaitu menggunakan gambar atau visualisasi yang mudah didapatkan dan tidak banyak namun materi tetap tersampaikan dengan efektif. (7) *Pacing*, ritme narasi yang digunakan ketika bernarasi agar dapat sesuai dengan alur ceritanya.

2.1.4 Kelebihan Digital Storytelling

Digital storytelling memiliki beberapa kelebihan menurut Asri & Perdanasari (2018) yaitu:

1. Menyediakan beragam gaya belajar yang dapat membangkitkan minat, perhatian serta motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.
2. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan beberapa permasalahan.
4. Meningkatkan rasa kebersamaan dalam bekerja sama dengan kelompok.

2.1.5 Hubungan *Digital Storytelling* dengan Kemampuan Menulis

Keterampilan berbahasa pada hakikatnya terdiri dari dua aspek yaitu aspek reseptif dan aspek produktif. Kemampuan menulis sendiri termasuk ke dalam aspek produktif karena melalui kegiatan menulis, seseorang dituntut untuk menghasilkan suatu produk kebahasaan dalam bentuk tulisan. Aspek kebahasaan itu saling berhubungan satu dengan lainnya. Pada keterampilan menulis pun tidak lepas dari kegiatan reseptif berupa keterampilan menyimak dan membaca.

Peranan *digital storytelling* dapat melatih kemampuan menyimak dan membaca peserta didik untuk menguasai keterampilan menulis. Dengan *digital storytelling* tingkat kepekaan peserta didik menyerap materi akan jauh lebih banyak karena pada *digital storytelling* alat penglihatan dan pendengaran peserta didik digunakan semaksimal mungkin agar dapat menyimak dan membaca dengan baik sehingga dapat menulis dengan baik pula.

2.1.6 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang tentunya harus dikuasai oleh peserta didik. Asfari, et al. (2022) berpendapat bahwa keterampilan menulis tidak bisa didapat secara langsung,

melainkan membutuhkan banyak latihan sebagai progresnya. Hanya dengan belajar tata bahasa dan belajar dari pengetahuan teori menulis seperti menghafal pengertian banyak istilah yang ada dalam bidang karang mengarang, seseorang tidak bisa memperoleh kemampuan menulis begitu saja. Selain itu menurut Satia, et al. (2023) menulis sulit dikuasai karena membutuhkan pendalaman terhadap berbagai bidang bahasa untuk memproduksi prosa yang dirangkai sebaik mungkin. Oleh sebab itu, sebagian orang beranggapan keterampilan menulis menjadi sebuah keterampilan paling sulit di antara keterampilan lainnya.

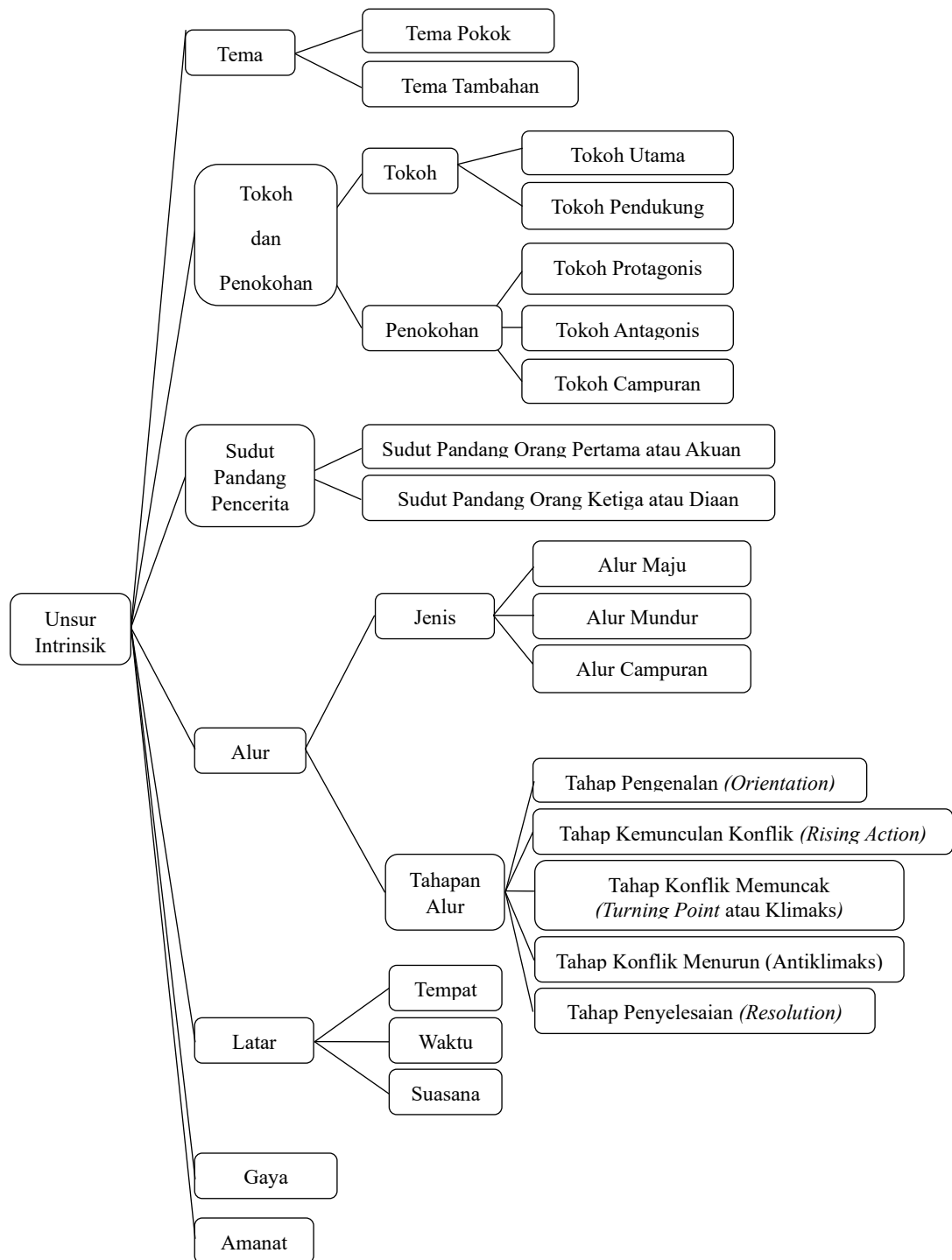
2.1.7 Cerita Pendek

Menurut Rohman, (2020:4) apabila mengacu pada definisi ilmiahnya maka cerpen ialah suatu karya sastra singkat yang dituangkan dalam bentuk cerita rekaan. Pada kurikulum Merdeka materi bagian menulis cerita pendek adalah untuk mengembangkan kreativitas peserta didik serta memenuhi capaian pembelajaran pada peserta didik dalam keterampilan menulisnya. Peserta didik diarahkan untuk menulis cerita pendek yang diambil dari pengalaman pribadinya atau orang lain pada kejadian sehari-hari yang bertujuan untuk menggali nilai sejarah bangsa lewat cerpen.

Sebelum peserta didik menulis cerita pendek, peserta didik terlebih dahulu mempelajari unsur intrinsik dan ekstrinsik yang ada pada buku Cerdas Cergas. Berikut merupakan unsur-unsur yang tersebut.

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik cerpen yang terdapat dalam buku Cerdas Cergas untuk SMA/SMK Kelas XI yaitu meliputi tema, tokoh dan penokohan, sudut pandang pencerita, alur, latar, gaya bahasa, dan amanat.



Gambar 2.1 Unsur Intrinsik Cerpen

2. Unsur Ekstrinsik

Berikut adalah unsur ekstrinsik yang berupa nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen (Taufik, et al, 2022:63).

a. Nilai Moral

Nilai moral berkaitan dengan pemahaman mengenai hal yang dianggap benar atau salah dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Nilai Sosial

Nilai sosial dalam cerpen biasanya menggambarkan hubungan antar individu dan masyarakat, termasuk tema seperti cinta, persahabatan, serta konflik antar kelompok.

c. Nilai Budaya

Melalui cerpen, pembaca dapat memperdalam wawasan tentang budaya. Nilai budaya dalam cerpen dapat mencakup unsur tradisi, kepercayaan, atau adat istiadat.

d. Nilai Pendidikan

Nilai pendidikan berhubungan dengan pembentukan perilaku dan pengembangan karakter seseorang, khususnya dalam konteks pendidikan formal seperti sekolah.

e. Nilai Agama

Aspek spiritual sering kali hadir dalam cerpen, biasanya melalui konflik moral yang berkaitan dengan keyakinan agama.

Penyampaian nilai-nilai di atas menggambarkan kepada pembaca bagaimana kehidupan nyata lewat karakter dalam cerpen tersebut.

2.1.8 Aplikasi Canva

Terdapat berbagai pilihan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk mendukung suatu pembelajaran. Canva bisa menjadi pilihan satu di antara banyaknya pilihan. Penggunaan aplikasi Canva dapat menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan mempermudah menyampaikan suatu informasi visual secara menarik dan menyegarkan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Aplikasi Canva cocok untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti pembuatan *digital storytelling* misalnya. Elemen yang tersedia pada aplikasi ini dan berbagai macam fitur pengeditan yang sederhana dapat mempermudah pengguna yang belum mahir menggunakan aplikasi desain sejenis yang tampilannya lebih rumit. Aplikasi ini juga bisa digunakan tidak hanya di laptop tetapi juga bisa di gawai. Asalkan terhubung dengan internet, aplikasi ini akan bisa diakses.

Terdapat fitur berbagi desain juga yang membuat aplikasi ini cocok dipergunakan untuk proyek berkelompok karena satu kanvas bisa di desain lebih dari satu orang dan dimonitor lewat gawai masing-masing. Format pengunduhan untuk aplikasi Canva ini pun memiliki banyak pilihan sehingga mempermudah pengguna untuk mengeksport desain sesuai keinginan. Berikut merupakan kelebihan aplikasi Canva menurut Monoarfa & Haling (2021):

1. Mempermudah pengguna untuk menciptakan berbagai desain seperti poster, sertifikat, infografis, templat video, dan presentasi, yang di mana semuanya tersedia dalam aplikasi Canva.

2. Tersedia berbagai macam templat yang menarik, pengguna dimudahkan dalam membuat desain dengan hanya menyelaraskan preferensinya pada tulisan, warna, ukuran, gambar dan elemen lain yang tersedia pada aplikasi Canva.
3. Mudah dijangkau oleh berbagai macam kalangan, pengguna dapat mengunduh aplikasi Canva dari berbagai gawai yang canggih atau melalui laptop dengan situs *web Canva* tanpa perlu mengunduhnya.

Terdapat pula beberapa kekurangan aplikasi Canva antara lain:

1. Bergantung pada koneksi internet yang stabil. Aplikasi ini tidak dapat digunakan dengan baik apabila koneksi buruk dan sama sekali tidak bisa digunakan ketika tidak tersambung pada internet.
2. Tidak semua elemen dan alat yang tersedia gratis. Beberapa di antaranya harus berlangganan terlebih dahulu agar bisa digunakan. Walaupun demikian, dengan mengandalkan kreativitas pengguna, memanfaatkan fitur yang gratis tidak akan menjadi penghalang yang berarti.
3. Desain antar pengguna yang dipilih bisa saja memiliki kesamaan dari segi gambar, warna dan lainnya dikarenakan templat yang sudah disediakan oleh Canva. Namun hal tersebut kembali lagi pada referensi setiap pengguna agar memilih templat yang tidak sama persis.

Berdasarkan penjelasan di atas, aplikasi Canva ini sungguh menarik untuk digunakan dan menjadi solusi bagi pendidik maupun peserta didik yang ingin belajar menggunakan aplikasi desain yang tidak terlalu sulit dioperasikan oleh pemula.

2.1.9 Model Pengembangan ADDIE

Menurut Sa'adah & Wahyu (2022) dalam pendidikan sebuah pengembangan produk merupakan suatu proses untuk mengembangkan serta mengevaluasi produk yang dipergunakan dalam pembelajaran, meliputi bahan pelatihan kepada pendidik, materi, media, soal dan sistem yang digunakan dalam pembelajaran. Terdapat berbagai macam jenis model pengembangan yang dikenal pada saat ini, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE.

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

1. *Analyze* (Analisis)

Suryani, et al. (2019:128) mengatakan bahwa seorang pengembang sebelum melakukan analisis terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengembang media mengumpulkan permasalahan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang timbul dalam media pembelajarannya.

Kemudian hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan barulah menganalisis dengan tahapan umum berikut: (a) memeriksa penyebab

dibutuhkannya pengembangan; (b) menentukan tujuan agar menyelaraskan tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri; (c) mengkonfirmasi calon pengguna produk pengembangan; (d) mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan ini dilakukan perancangan produk meliputi:

- a. Menentukan capaian pembelajaran pada materi cerpen dengan berpedoman pada kurikulum Merdeka. Materi yang dipilih pun tentunya sudah melewati tahapan analisis.
- b. Membuat *storyboard*, *storyboard* yang dibuat berbentuk gambaran-gambaran atau pengilustrasian cerpen yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan cerpen digital menggunakan media *digital storytelling*.
- c. Melakukan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli kurikulum untuk menilai produk yang telah ditentukan kriterianya dengan tujuan membantu seorang pengembang dalam merevisi produknya.

3. *Development* (Pengembangan)

Ada tiga tahapan pada revisi formatif yang dikemukakan oleh Suryani, et al. (2019:144), yaitu:

- a. Uji coba perorangan, bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan produk awal yang telah didesain oleh pengembang media dan telah dinilai oleh ahli.
- b. Uji coba kelompok kecil, bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan produk awal dari sudut pandang peserta didik yang sudah didesain dan dinilai.

- c. Uji coba kelompok besar, bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan produk awal yang telah didesain oleh pengembang media dan telah dinilai oleh ahli namun dari sudut pandang peserta didik dengan jumlah yang lebih banyak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Langkah implementasi dimaknai sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seorang pengembang untuk merealisasikan pengembang produk ke dalam situasi yang nyata.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Suryani, et al. (2019:147) mengatakan evaluasi sebagai suatu proses yang dilakukan secara terus-menerus. Artian tersebut dapat dimaknai bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan sekali saja tetapi dilakukan dengan berkelanjutan apabila produk pengembangan yang dibuat belum memenuhi kebutuhan dari pengguna.

2.1.10 Kualitas Produk Pengembangan

Kriteria dalam kualitas produk meliputi:

1. Kriteria Validitas

Produk yang dikembangkan harus memenuhi validitas isi dan validitas konstruksinya. Validitas isi diukur berdasarkan kesesuaian materi yang dimuat dalam produk yang dikembangkan. Sedangkan pada validitas konstruksi diukur berdasarkan hubungan antar komponen yang terdapat dalam produk yang dikembangkan harus konsisten satu sama lain.

2. Kriteria Kepraktisan

Produk dapat dikatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik mempertimbangkan produk yang dihasilkan dari pengembangan tersebut mudah untuk diterapkan di lapangan dan sesuai dengan rancangan peneliti.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang serupa mengenai media pembelajaran *digital storytelling* yaitu:

1. Penelitian kedua yaitu milik Wita Oktavia (2020) dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi yang terbit di Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Persamaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan model ADDIE untuk pembelajaran bahasa Indonesia sebagai penelitian pengembangan. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi, media dan subjek penelitiannya. Pengembangan milik Wita digunakan untuk materi teks deskripsi sedangkan milik peneliti digunakan untuk materi teks narasi. Media yang dikembangkan dalam penelitian Wita yaitu *videoscribe* sedangkan milik peneliti adalah *digital storytelling*. Subjek yang diteliti oleh Wita adalah peserta didik di kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi sedangkan peneliti menggunakan subjek yang berbeda jenjang pendidikannya yaitu SMA Negeri 11 Muaro Jambi.
2. Penelitian yang diteliti oleh Wulandari, dkk. (2019) dengan judul Pengaruh Media *Digital storytelling* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi yang diterbitkan dalam jurnal Dikbastra. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada bagian penggunaan *digital storytelling* sebagai media pembelajarannya. Dengan menggunakan media *digital storytelling* ini,

bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar pada sebuah kelompok Mahasiswa dengan motivasi tinggi maupun rendah menggunakan media *digital storytelling*. Selain itu terdapat pula perbedaan pada penelitian ini yaitu dalam penggunaan metodenya. Peneliti menggunakan metode R&D di mana peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi sebagai subjek penelitian dalam mengembangkan media *digital storytelling* untuk membantu peserta didik menulis cerpen berdasarkan kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada penelitian Wulan, dkk (2019) menggunakan metode eksperimental dengan satu kelas yang terbagi atas dua sesi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan hasil belajar dengan diterapkannya media *digital storytelling* pada Mahasiswa S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Jambi.

3. Penelitian berikutnya adalah penelitian milik Zeli Fitriyani (2020), Pendidikan Matematika, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dengan judul Pengembangan E-Modul Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) Berbantuan Android pada Materi Segiempat. Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penggunaan model ADDIE sebagai penelitian pengembangan. Perbedaan kedua penelitian yaitu pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa E-Modul berbasis STEM untuk pembelajaran matematika pada materi segi empat dengan subjek penelitian berupa peserta didik kelas VII B SMP Negeri 18 Kota Jambi. Sedangkan peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran *digital storytelling* untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi yaitu

cerpen dengan subjek penelitian berupa peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

4. Penelitian selanjutnya yaitu milik Alsa Dilla Wahyuni (2022), Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dengan judul Penerapan Media *Digital storytelling* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Prosedur Peserta didik Kelas VII A SMP N 17 Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis berita . dengan menggunakan media *digital storytelling* di kelas VII A SMP N 17 Kota Jambi dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitiannya. Sedangkan peneliti menggunakan Reseach and Development (RnD) dengan model ADDIE yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran keterampilan teks narasi berupa menulis cerpen berdasarkan kehidupan sehari-hari di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

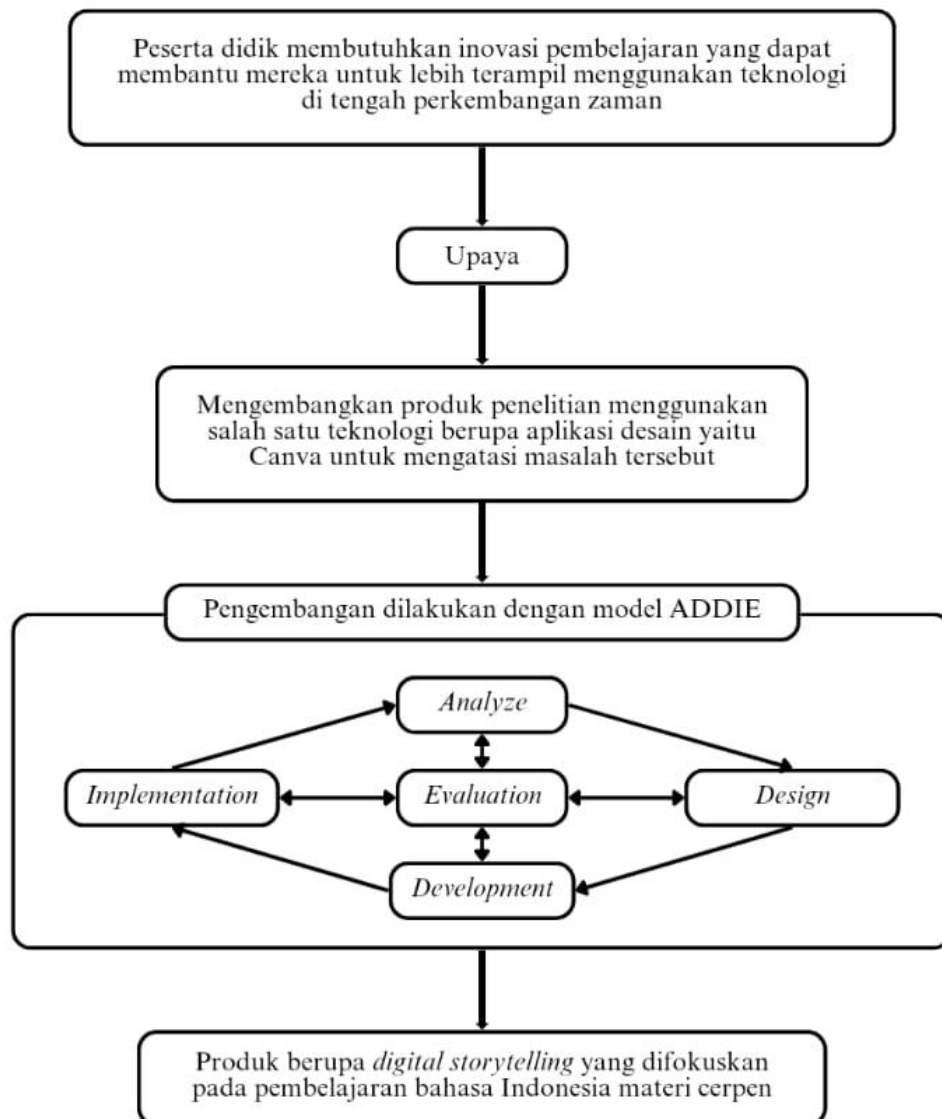
2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi semakin maju dari waktu ke waktu. Kehadiran teknologi memberikan dampak bagi semua sektor, tak terkecuali sektor pendidikan. Teknologi dapat memberikan dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan dengan bijak. Oleh karenanya, pendidik sudah seharusnya melibatkan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik lebih terampil dan bijak dalam menyikapinya. Salah satu caranya yaitu dengan melibatkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

Pendidik dapat memulainya dengan beralih dari media konvensional dan berinovasi dengan memanfaatkan media digital. *Digital storytelling* menjadi salah satu pilihan untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Karena *digital storytelling* membuat peserta didik terlibat langsung dalam menggabungkan dan mengkreasi berbagai elemen multimedia. Selain itu, *digital storytelling* juga mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang cocok untuk dipadukan dengan *digital storytelling* adalah cerita pendek. Sebab Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi langkah bijak bagi pendidik untuk mengenalkan sisi positif teknologi itu sendiri.

Salah satu teknologi yang cocok untuk dikombinasikan dengan *digital storytelling* adalah aplikasi desain yang mudah digunakan oleh semua kalangan yaitu Canva. Canva dapat menjadi salah satu media digital yang mudah dipelajari oleh pendidik maupun peserta didik. Canva merupakan platform desain yang dapat diakses dengan mudah diperangkat elektronik seperti laptop dan gawai untuk menciptakan desain maupun video animasi sederhana.

Pengembangan *digital storytelling* berbasis Canva ini menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir