

## BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Pengembangan

Video *digital storytelling* dan tutorial penggunaan aplikasi Canva serta modul ajar pada materi cerpen merupakan produk akhir dari pengembangan yang telah dilakukan dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam memanfaatkan teknologi lewat pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas, diperlukan ahli untuk melakukan validasi konten yang disajikan dalam produk yang dikembangkan. Ahli yang terlibat dalam validasi ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli kurikulum. Ketiga ahli tersebut bertugas untuk meninjau konten dalam produk, memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap hasil produk sebelum diuji coba. Setelah selesai melakukan validasi, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan produk sesudah dilakukan uji coba. Tanggapan tersebut akan dikumpulkan melalui penggunaan angket kepraktisan peserta didik yang disusun dalam format tertutup.

Pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Brance, yang memiliki lima tahapan berupa analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### 4.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini, data yang didapat merupakan hasil dari angket kebutuhan peserta didik dan wawancara terhadap pendidik Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Dari data yang diperoleh tersebut ditemukan informasi mengenai permasalahan yang dialami peserta didik

dalam proses pembelajaran, harapan peserta didik terhadap *digital storytelling* yang akan dikembangkan, permasalahan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran, serta mengetahui sumber daya yang tersedia terkait dengan *digital storytelling* yang akan dikembangkan.

### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan menjadi analisis yang pertama dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan mendasar pendidik dan peserta didik terkait proses pembelajaran di kelas supaya peneliti dapat mengembangkan produk yang tepat sasaran. Berikut merupakan ringkasan hasil wawancara mengenai kebutuhan mendasar peserta didik dengan salah seorang pendidik Bahasa Indonesia di SMA Negeri 11 Muaro Jambi:

**Tabel 4.1 Hasil Ringkasan Wawancara Kebutuhan Peserta Didik bersama Pendidik Bahasa Indonesia SMA Negeri 11 Muaro Jambi**

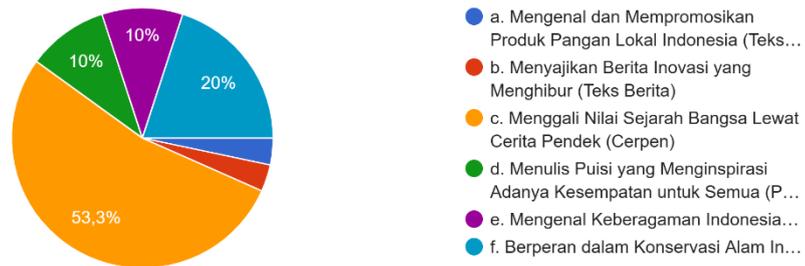
No.	Pertanyaan	Jawaban	Analisis Spesifik Produk yang Dibutuhkan
1	Menurut Ibu, materi apa yang kurang diminati peserta didik pada semester genap ini? Dan apa alasannya?	Sebenarnya semua punya porsinya masing-masing. Tetapi cerpen dan karya ilmiah bisa dibilang termasuk beberapa yang kurang diminati. Alasannya karena materi cerpen sudah dipelajari di SD, SMP bahkan saat di kelas sepuluh sehingga peserta didik beranggapan cerpen itu materi yang mudah. Sedangkan karya ilmiah dianggap peserta didik terlalu sulit karena mereka harus berkarya secara ilmiah.	Dibutuhkannya suatu produk yang dapat mengubah pandangan peserta didik mengenai sebuah materi pembelajaran supaya mereka bergairah untuk belajar.

2	Dari pengalaman mengajar yang Ibu miliki, permasalahan apa yang sering timbul selama proses pembelajaran di kelas?	Kurangnya minat belajar mereka. Selain itu, pergantian kurikulum juga membuat peserta didik kesulitan untuk mendapatkan informasi karena ketersediaan buku cetak yang masih terbatas.	Dibutuhkannya suatu produk yang dapat mengatasi permasalahan kekurangan buku cetak untuk mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat ditambahkan informasi yang dipadukan dengan visualisasi dan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.
3	Faktor apa yang mempengaruhi minat belajar peserta didik?	Penerapan metode dan media yang kurang variatif dan kurang interaktif.	Dibutuhkan suatu produk yang dapat menarik minat belajar dan bersifat interaktif.
4	Bukankah sekolah memperbolehkan peserta didik menggunakan gawai mereka sebagai penunjang pembelajaran. Apakah itu tidak membuat peserta didik bertambah minat belajarnya?	Iya betul. Tetapi tidak bisa dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Kalau dengan Saya, peserta didik menggunakan gawai mereka hanya untuk membuka <i>Youtube</i> karena Saya menggunakan media itu untuk memperoleh informasi mengenai materi pembelajarannya. Sebenarnya penggunaan gawai ini bisa menguntungkan dan merugikan karena sebagian peserta didik ada saja yang asyik membuka aplikasi lain ketika Saya minta untuk menyimak video di <i>Youtube</i> .	Dibutuhkan media yang dapat membuat peserta didik memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan baik dan praktis untuk digunakan.
5	Menurut Ibu, jika dikembangkan suatu produk berupa <i>digital storytelling</i> menggunakan <i>Canva</i> pada materi cerpen apakah sesuai atau tidak untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik?	Menurut Ibu, itu sesuai. <i>Storytelling</i> itu kan bercerita, cerpen juga merupakan cerita. Bagus itu, produknya juga inovatif, boleh diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.	Dibutuhkannya suatu produk yang inovatif sehingga materi pembelajaran lebih menarik untuk dipelajari.

Selain melakukan wawancara terhadap pendidik, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan peserta didik. Hasil yang didapatkan dari angket kebutuhan tersebut berupa:

1a. Dalam buku Cerdas Cergas yang digunakan, terdapat enam materi untuk kelas XI. Dari ke enam materi tersebut, materi apa yang sulit menurutmu?

30 jawaban

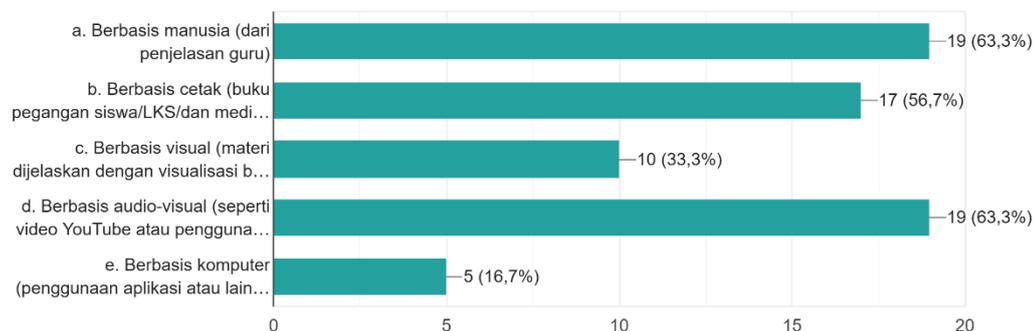


**Gambar 4.1 Diagram Minat Peserta Didik pada Materi Pembelajaran**

Sebanyak 53,3% peserta didik berpendapat bahwa materi cerpen kurang mereka minati dengan alasan karena materinya pada semester ini dikaitkan dengan tema sejarah, berkaitan dengan materi di bab selanjutnya dan mengalami kesulitan dalam merancang cerita.

2a. Apa saja media pembelajaran yang pernah kamu gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

30 jawaban

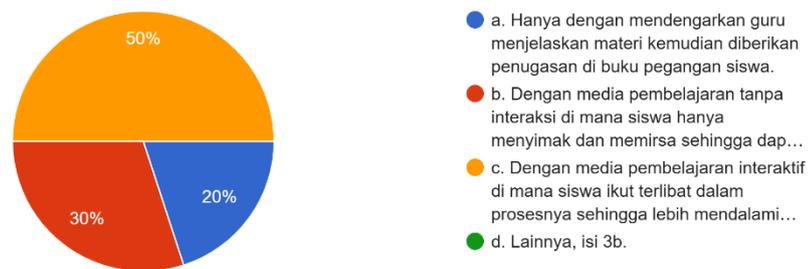


**Gambar 4.2 Diagram Jenis Media Pembelajaran yang Pernah Digunakan**

Kemudian dalam proses pembelajaran, peneliti mencari tahu jenis media yang digunakan peserta didik selama ini. Sebanyak 63,3% peserta didik mengakui menggunakan media berbasis manusia dan audio visual; sebanyak 56,7% berbasis cetak; sebanyak 33,3% berbasis visual; dan sebanyak 16,7% berbasis komputer. Dari semua media yang tersedia, peserta didik tertarik untuk menggunakan media berbasis audio-visual dan komputer dalam proses pembelajaran mereka.

3a. Cara belajar dengan media seperti apa yang kamu minati supaya kamu lebih mudah memahami materi?

30 jawaban

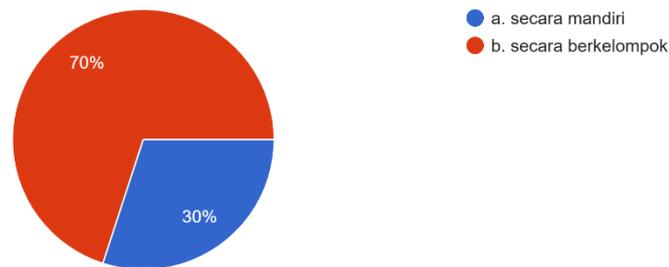


**Gambar 4.3 Diagram Media yang Diminati Peserta Didik**

Selanjutnya sebanyak 50% peserta didik berminat untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif di mana mereka ikut terlibat dalam prosesnya sehingga lebih mudah mendalami materi yang dipelajarinya, seperti penggunaan aplikasi. Sedangkan 30% lainnya menyukai metode menyimak dan memirsa lewat media seperti *Power Point* atau *Youtube* dan 20% sisanya memilih metode ceramah.

4a. Belajar secara berkelompok atau mandiri, mana yang lebih membantu dirimu untuk lebih cepat memahami materi?

30 jawaban



**Gambar 4.4 Diagram Metode Pembelajaran yang Disukai Peserta Didik**

Dalam pengerjaannya, sebanyak 70% peserta didik lebih menyukai belajar secara berkelompok untuk membantunya memahami materi.

5a. Selama belajar bahasa Indonesia, kendala apa yang kamu temui sehingga kamu tidak bisa mencerna materi dengan baik?

30 jawaban



**Gambar 4.5 Diagram Kendala yang Dihadapi Peserta Didik**

Penyebab peserta didik kehilangan minat belajar mereka dan kesulitan mencerna materi pembelajaran yaitu sebanyak 30% kesulitan fokus karena suasana kelas yang kurang terkondisi; 20% tidak bisa fokus karena pelajarannya yang kurang menarik; 6,7% memiliki kecemasan belajar karena khawatir tidak dapat memahami materi; 36,7% lainnya menyetujui semua masalah yang ada.

## 2. Analisis Analisis Sumber Daya yang Diperlukan

Pada langkah ini, peneliti mengidentifikasi sumber daya yang ada dari segi konten, teknologi, fasilitas pembelajaran dan tenaga pendidik yang mendukung pengembangan produk. Dalam sesi diskusi singkat di kelas, diketahui bahwa seluruh peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi memiliki gawai. Sebanyak hampir 10 peserta didik mahir menggunakan aplikasi Canva. Untuk kesediaan wifi, sekolah memberikan fasilitas tersebut tetapi jangkauannya tidak sampai ke kelas XI F2 B . Jadi kebanyakan dari mereka mengandalkan kuota internet pribadi. Di kelas pun selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diperbolehkan menggunakan gawai mereka dengan seizin pendidik. Beberapa mata pelajaran pun menjadikan gawai sebagai media pembelajaran yang diterapkan selama jam pelajaran. Peserta didik juga tidak perlu khawatir kehabisan baterai karena di setiap kelas disediakan tempat untuk mengisi daya gawai. Tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia pun semuanya melek terhadap teknologi sehingga tidak mengalami kesulitan berarti terkait pembelajaran dengan media digital.

## 3. Analisis Materi

Analisis berikutnya yaitu analisis materi. Analisis ini dilaksanakan berdasarkan pada kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 11 Muaro Jambi adalah kurikulum Merdeka yang di mana menggunakan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) sebagai acuan pendidik dalam mengajar agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi cerpen dipilih oleh peneliti sebagai materi yang akan digunakan dalam pengembangan *digital storytelling* karena peserta didik

banyak yang merasa bosan dengan metode pembelajarannya dan materi yang kurang menarik bagi mereka. Materi cerpen yang dimasukkan dalam produk yang dikembangkan mencakup TP (Tujuan Pembelajaran) berdasarkan buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA/SMK Kelas XI.

Pembelajaran 4 : Menulis cerita pendek berdasarkan kejadian sehari-hari

Tujuan Pembelajaran : Mempersiapkan peserta didik untuk merancang dan menuliskan cerpen berdasarkan pengalaman sehari-hari, baik yang dialami sendiri maupun oleh orang lain dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Namun, oleh pendidik tujuannya sedikit diubah karena disesuaikan dengan kebutuhan menjadi berikut:

Pembelajaran 4 : Menulis cerita pendek berdasarkan sejarah bangsa

Tujuan Pembelajaran : Mempersiapkan peserta didik untuk merancang dan menuliskan cerpen berdasarkan peristiwa pahlawan/tokoh dari daerah Jambi dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

#### **4.1.2 Tahap Desain (*Design*)**

Setelah melakukan tahapan analisis, dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahapan desain, pengembang akan mendesain produk berupa *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva pada materi cerpen. Pengembangan ini dibuat berdasarkan rancangan dengan langkah-langkah berikut:

1. Pembentukan Tim

Berikut adalah anggota tim yang akan terlibat dalam pengembangan ini:

- Pengembang : Ummi Maymunah
- Ahli media : Arum Gati Ningsih, M.Pd.
- Ahli materi : Ambar Puspita, S.Pd.
- Ahli kurikulum : Dr. Epi Hardita, M.Pd.
- Ahli praktisi : Asnawati, S.Pd.
- Pengguna : Peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi

## 2. Jadwal Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang optimal, penjadwalan yang terperinci mengenai langkah-langkah pengembangan produk penting dilakukan. Jadwal yang tersusun dengan baik akan membantu dalam mengeksekusi proses selama pengembangan dilakukan. Berikut adalah jadwal pengembangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini:

**Tabel 4.2 Waktu Pelaksanaan Pengembangan**

Waktu Penelitian	2023			2024	
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
<i>Analyze</i>					
<i>Design</i>					
<i>Development</i>					
<i>Implementation</i>					
<i>Evaluation</i>					

## 3. Spesifikasi produk

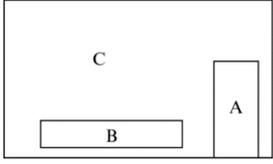
- a. Produk yang akan didesain adalah video *digital storytelling*, video tutorial penggunaan aplikasi Canva dan modul ajar cerpen sebagai penunjang.

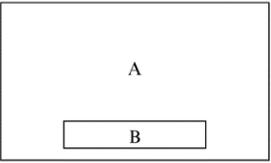
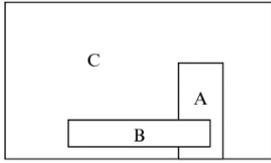
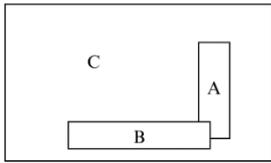
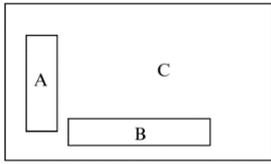
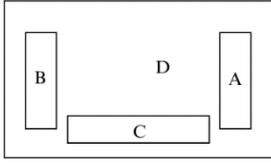
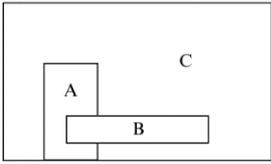
- b. *Digital storytelling* dan tutorial penggunaan aplikasi Canva untuk membuat *digital storytelling* akan diunggah ke YouTube agar memudahkan dalam mengaksesnya.
- c. Modul ajar dibuat secara digital dan dapat pula dicetak nantinya untuk memudahkan pendidik dalam penggunaannya. Modul ajar ini memuat pembelajaran cerpen dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi Canva untuk membuat *digital storytelling*.

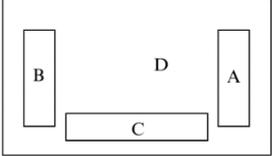
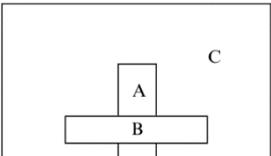
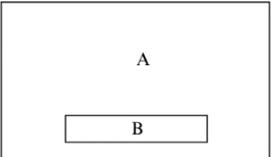
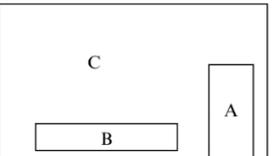
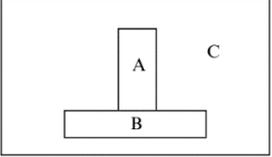
#### 4. Pembuatan *Storyboard*

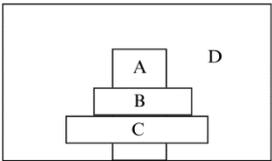
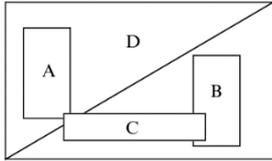
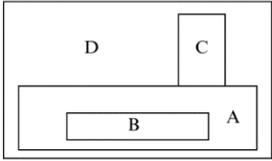
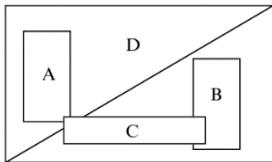
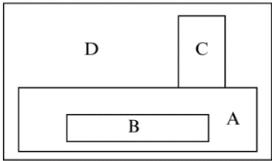
Penyusunan *storyboard* ini bertujuan sebagai panduan dasar untuk membuat *digital storytelling* cerpen yang bertema sejarah bangsa. Lewat sketsa yang disusun dengan runtut, *storyboard* membantu pengembang dalam memvisualisasikan adegan, menafsirkan urutan narasi, dan mengenali kebutuhan produksi sebelum proses pembuatannya dimulai. Berikut adalah *storyboard* dari *digital storytelling* yang dikembangkan:

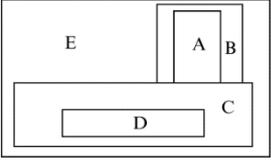
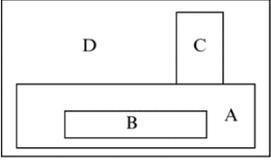
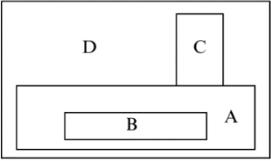
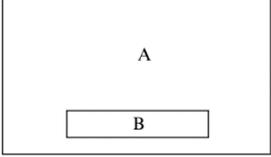
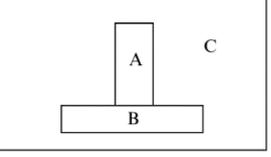
**Tabel 4.3 *Storyboard Digital Storytelling***

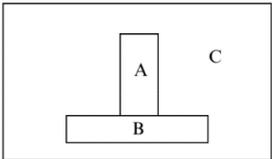
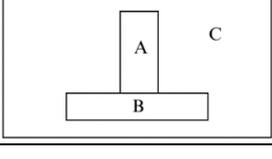
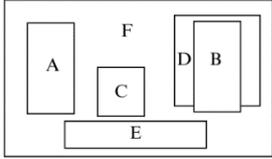
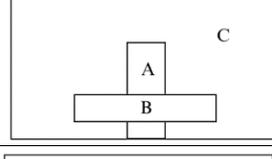
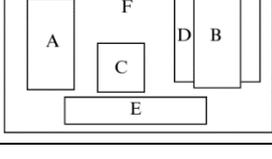
No.	Rancangan	Kutipan Naskah	Keterangan
1.	 <p>The diagram shows a large rectangular box labeled 'C' representing the background. Inside this box, there is a smaller horizontal rectangle labeled 'B' representing the text, and a vertical rectangle labeled 'A' representing the animation.</p>	<p>“Hai sudah siapkah kamu untuk belajar hari ini?”</p> <p>“Pada pertemuan sebelumnya kamu sudah belajar mengenai menganalisis unsur-unsur intrinsik pembangun cerpen, serta mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen”</p> <p>“Pada pertemuan kali ini kita akan membahas tentang</p>	<p>A. Animasi seorang pendidik perempuan.  B. Teks narasi.  C. Latar belakang ruang kelas yang memiliki sebuah papan tulis besar.</p>

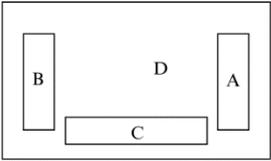
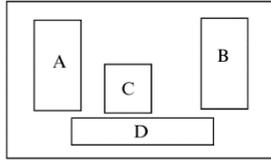
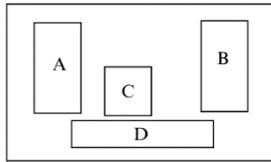
		membuat cerpen dengan latar belakang sejarah Indonesia” Simak animasi cerpen berjudul Toko Buku Bekas berikut untuk memahami dalam pembuatan cerpennya”	
2.		Lonceng di toko buku bekas berbunyi.	A. Latar belakang sebuah toko buku. B. Teks cerpen.
3.		Menandakan ada yang datang maupun pergi.	A. Arham B. Teks cerpen C. Jendela kaca toko buku.
4.		Terlihat seorang peserta didik dengan napas terengah, mengusap rambut dan seragamnya yang sedikit basah.	A. Arham B. Teks cerpen C. Jendela kaca toko buku
5.		“Kehujanan ya?” tanya seorang pria tua yang duduk di kursi kasir.	A. Pria tua B. Teks cerpen C. Jendela kaca toko
6.		“Iya Pak. Saya izin menumpang untuk berteduh”. Arham, begitulah nama yang tertulis di seragamnya. “Mau saya pinjamkan payung?” Pria tua itu menawarkan payung hitam pada Arham.	A. Arham B. Pria tua C. Teks cerpen D. Jendela kaca toko
7.		Arham melihat sekeliling. Toko ini rupanya cukup menarik. Terlihat klasik dan membuatnya penasaran dengan buku-buku yang tertata di rak-rak buku maupun yang hanya ditumpuk di lantai	A. Arham B. Teks cerpen C. Latar jendela kaca

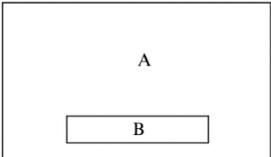
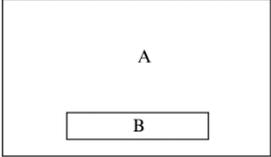
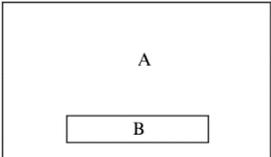
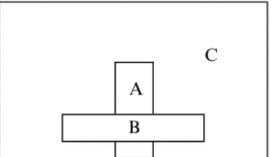
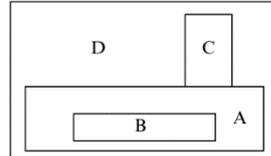
8.		<p>Saya mau melihat-lihat dulu. Arham tadinya hendak memilih untuk meminjam payung tersebut karena lebih baik ia cepat sampai rumah sebelum gelap. Namun karena rasa ketertarikannya terhadap toko buku bekas ini lebih kuat ia batalkan niatnya untuk segera pulang.</p>	<p>A. Arham B. Pria tua C. Teks cerpen D. Jendela kaca toko</p>
9.		<p>Arham berjalan menyusuri rak-rak buku di sana. Sementara itu, pria tua tadi menyimpan kembali payung hitamnya ke kolong meja.</p>	<p>A. Arham B. Teks cerpen C. Rak buku</p>
10.		<p>Suasana toko buku bekas ini sangat sepi. Tak terlihat satu orang pun kecuali Arham dan pemiliknya. Sepertinya karena di luar hujan. Sehingga tidak ada yang berkunjung ke sini.</p>	<p>A. Latar belakang toko buku B. Teks cerpen</p>
11.		<p>Arham menelisik buku-buku yang berisi cerita tentang para pejuang dari berbagai daerah. Seakan memiliki magnet, ia tertarik oleh sebuah buku di sana. Tangannya pun langsung meraih buku yang lumayan tinggi tersebut. “Depati Parbo?”</p>	<p>A. Arham B. Teks cerpen C. Rak-rak buku</p>
12.		<p>Arham membaca buku tersebut dengan sedikit rasa penasaran, tanpa ragu ia pun membuka buku tersebut.</p>	<p>A. Arham B. Teks cerpen C. Rak buku.</p>

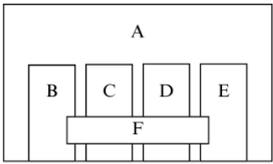
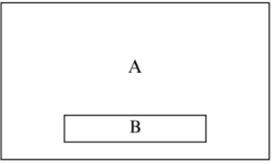
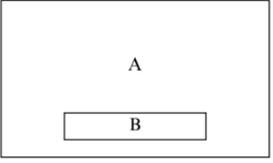
13.		Arham terkejut, buku itu mengeluarkan cahaya yang menyilaukan mata.	<p>A. Arham B. Cahaya C. Teks cerpen D. Rak buku</p>
14.		Dan tiba-tiba saja, ia berpindah tempat. Ia sekarang berada di dalam sebuah lemari pakaian. Arham terdiam. Ia terkejut sekaligus bingung. Ketika Arham hendak membuka pintu lemari tersebut, tiba-tiba saja..	<p>A. Arham B. Lemari C. Teks cerpen D. Latar belakang yang berbeda.</p>
15.		<p>“Depati, Belanda sudah membangun posko di puncak bukit gunung Raya. Mereka memasuki Kerinci lewat Mukomuko dengan menyusuri sungai Manjuto. Kita harus segera melawan mereka.”</p> <p>“Betul Depati, kita sudah tidak aman lagi”</p>	<p>A. Sekelompok orang duduk di meja pertemuan. B. Teks cerpen. C. Lemari D. Dinding rumah dari bambu</p>
16.		<p>Terdengar perdebatan oleh orang-orang di sana.</p> <p>“Depati?” Arham bergumam dalam hatinya. Apakah yang dimaksud orang-orang di luar sana adalah tokoh yang ada dibuku yang ia baca tadi? Arham tahu ini mungkin konyol. Tapi apakah dia masuk ke dalam buku itu? terlalu banyak pertanyaan dalam benak Arham sampai ia tak bisa fokus.</p>	<p>A. Arham B. Lemari C. Teks cerpen D. Latar belakang yang berbeda</p>
17.		“Baiklah. Kita susun strategi terlebih dahulu kemudian kita lakukan perlawanan terhadap Belanda,” ucap orang yang dipanggil Depati tersebut.	<p>A. Sekelompok orang duduk di meja pertemuan. B. Teks cerpen. C. Lemari D. Dinding rumah dari bambu</p>

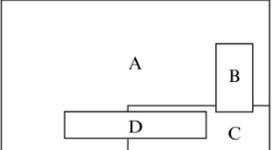
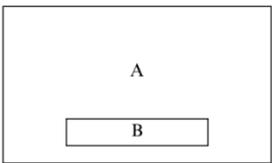
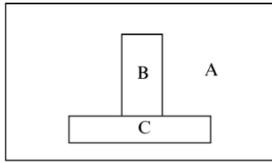
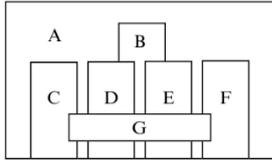
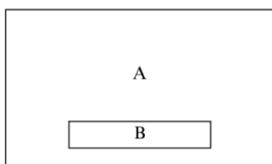
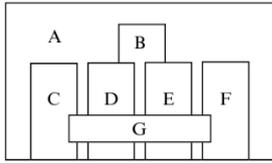
18.		Arham tersungkur...	A. Arham B. Lemari C. Sekelompok orang D. Teks cerpen E. Dinding rumah dari bambu.
19.		..jatuh keluar dari lemari itu karena badannya terlalu bersandar pada pintu yang tak terkunci. “Siapa kau?” Orang-orang yang berada di sana..	A. Arham tersungkur B. Lemari C. Teks cerpen D. Dinding rumah dari bambu.
20.		..langsung menodong Arham dengan senjata tajam. Arham langsung berdiri dan menjawab dengan terbata-bata, “aku hanya seorang peserta didik. Lihatlah pakaianku ini. aku kesasaran dan aku tidak tahu tiba-tiba bisa ada di sini”. “Pendusta! Kau pasti suruhan orang Belanda bukan?” mereka semua menatap curiga terhadap Arham. Bagaimana tidak? Arham berpakaian bersih dan rapi. Wajahnya pun seperti orang luar negeri. Mereka pun tak mengenal Arham. Wajar saja bukan jika mereka salah paham? Arham ketakutan...	A. Arham dan beberapa orang. B. Teks cerpen C. Lemari D. Dinding rumah dari bambu
21.		Dunia tiba-tiba saja gelap	A. Latar belakang hitam B. Teks cerpen
22.		Ya, Arham pingsan.	A. Arham pingsan B. Teks cerpen C. Dinding rumah dari bambu.

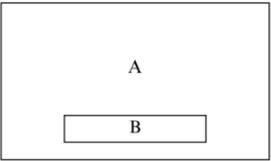
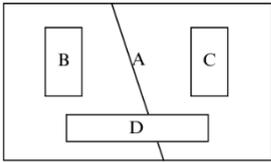
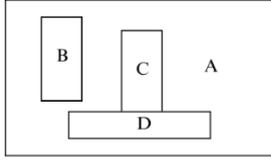
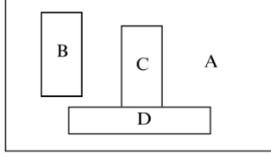
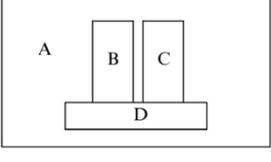
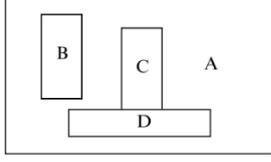
23.		Arham mencium aroma teh yang diseduh. Kesadarannya telah kembali.	A. Arham di tempat tidur B. Teks cerpen C. Dinding rumah dari bambu
24.		Ia duduk dari tidurnya. "Bagaimana keadaanmu?"	A. Arham B. Teks cerpen
25.		Depati memberinya secangkir teh hangat. "aku baik-baik saja" ucap Arham menerima teh tersebut kemudian menyicipinya. "Apa kau benar-benar tidak berpihak kepada Belanda?" tanya Depati menginterogasi Arham dengan tatapan menusuk. "Iya, aku sungguh-sungguh bukan pihak Belanda. Aku.." "tidak usah bersumpah. Itu tidak perlu. Jelaskan saja asal usulmu" Depati Parbo memotong ucapan Arham. "Jika aku jelaskan apa kau akan percaya?" Arham bertanya dengan penuh keraguan. "Mungkin," jawab Depati kemudian menyeruput secangkir teh miliknya. Arham menelan ludah dengan susah payah.	A. Depati B. Arham C. Meja D. Lemari E. Teks Narasi F. Dinding rumah dari bambu
26.		Kemudian menenggak teh hangat itu hingga tandas.	A. Arham meminum teh B. Teks cerpen C. Dinding rumah dari bambu
27.		"Aku tidak berasal dari masa ini. aku berasal dari masa depan. Aku berasal dari 2024"	A. Depati B. Arham C. Meja D. Lemari E. Teks Narasi

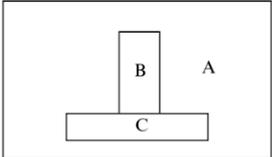
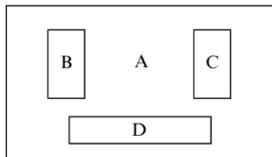
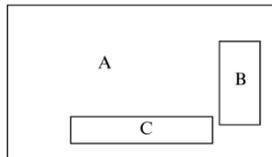
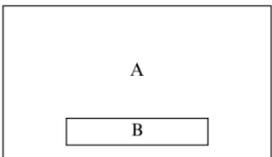
		<p>bukan 1900”. “Pembohong!” bentak Depati Parbo.</p> <p>“Tidak, ini nyata.” Entah Arham dapat dari mana keberanian itu, tapi ia berani menyangkalnya.</p> <p>“Bagaimana kau membuktikan cerita fiktifmu itu?” Arham berpikir bagaimana caranya ia membuktikan dirinya tidak berbohong. Ia melihat ke arah jam tangannya.</p>	F. Dinding rumah dari bambu
28.		<p>“Lihatlah jam tanganku” Arham menunjukkan jam tangannya.</p> <p>“Jam tangan ini dibuat tahun 2020”</p>	<p>A. Arham B. Depati Parbo C. Teks cerpen D. Jam tangan</p>
29.		<p>“Bisa saja kau mengukirnya”</p> <p>“Tidak ada jam tangan digital seperti ini di tahun 1900!” bantah Arham. Depati berpikir benar juga. Belum pernah ia temui jam tangan seperti itu selama ini. Tapi bisa jadi hanya karena Depati belum pernah melihatnya saja bukan? “Siapa tahu ini sudah beredar di negeri lain? Sementara ini kau tetap aku tahan. Akan aku putuskan setelah kepulanganku melawan Belanda”</p>	<p>A. Depati B. Arham C. Meja D. Teks Narasi E. Dinding rumah dari bambu</p>
30.		<p>Setelah mengatakan itu, Depati Parbo keluar dari rumah. Arham berlari hendak menyusul Depati Parbo. Namun rupanya rumah tersebut sudah dikelilingi oleh orang-orang suruhan Depati untuk mengawasinya. Ia pun ditahan untuk tidak keluar dari rumah tersebut.</p>	<p>A. Arham B. Warga C. Warga lainnya D. Teks cerpen E. Rumah di perkampungan.</p>

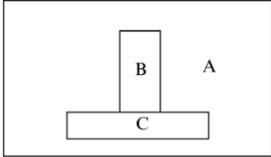
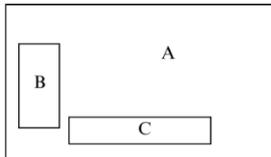
31.		Disisi lain Depati Parbo memimpin rakyat Kerinci melakukan pertempuran pertamanya..	A. Latar belakang peperangan B. Teks cerpen
32.		.. dengan pihak Belanda banyak yang berjatuhan akibat peperangan ini.	A. Latar belakang kekalahan Belanda B. Teks cerpen
33.		Pada 1901, Belanda menpendidikan niatnya untuk memasuki Kerinci. Namun pada 1902, pasukan Belanda yang berjumlah 500 orang mendarat di Muara Sakai di bawah pimpinan komandan Bolmar. Mereka menuju Kerinci dibantu oleh Tuanku Regen sebagai penunjuk jalan.	A. Latar warga bersiap untuk perang B. Teks cerpen.
34.		Selama peperangan itu berlangsung. Arham yang terbukti bukan pihak Belanda dilatih untuk siap berperang. Walaupun asal-usul Arham masih tidak jelas.	A. Arham berlatih bela diri B. Teks cerpen C. Hutan
35.		Orang-orang perlahan-lahan mulai percaya bahwa Arham adalah orang baik. Karena ia banyak membantu dan mengatasi kesulitan di sana. Turut sertanya Arham dalam peperangan adalah sebagai tindakan terakhir Arham untuk membuat seluruh rakyat Kerinci yakin bahwa ia bukan pihak Belanda. Sehingga tidak ada seorang pun yang memiliki niatan untuk membunuhnya.	A. Arham berlatih bela diri B. Teks cerpen C. Hutan D. Siluet warga.

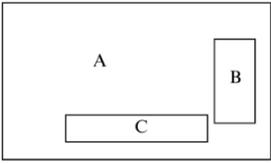
36.		<p>“Depati, kami mendapatkan kabar bahwa Belanda sudah kembali bergerak. Mereka menyerang tiga tempat di Kerinci,”</p> <p>“Mana saja itu?”</p> <p>“Renah Manjuto, Kota Limau Sering dan Tamai, Depati. Dan kabarnya Kota Limau Sering kini sudah dikuasai oleh Belanda,”</p> <p>“Betul Depati, bahkan dengan mudahnya memasuki lembah Kerinci,”</p>	<p>A. Latar dinding rumah dari bambu  B. Depati  C. Prajurit  D. Prajurit  E. Arham  F. Teks cerpen</p>
37.		<p>Satu tahun berselang, setelah mendengar kabar tersebut Arham mendengar kabar baru. Belanda melakukan penyerangan di Pulau tengah lewat tiga arah, yaitu Senggaran Agung Jujun dari timur, Batang Marao Danau Kerinci dari utara dan Semerap Lempur Danau dari barat.</p>	<p>A. Latar peperangan  B. Teks cerpen</p>
38.		<p>Pada peperangan ini, Haji Ismail dan Haji Husin yang merupakan ulama ternama turut memimpin bersama pemimpin pasukan dari dusun lainnya di Kerinci. Peperangan di dusun ini merupakan peperangan paling sengit dan paling lama. Masjid Keramat di Pulau Tengah, dijadikan sebagai benteng pertahanan oleh masyarakat.</p>	<p>A. Latar peperangan Haji Ismail dan Haji Husin  B. Teks cerpen</p>

39.		Arham mulai gugup, ia harus bersiap karena Belanda bisa menyerang mereka kapan pun.	A. Latar di luar rumah B. Arham C. Tangga D. Teks cerpen
40.		Lamanya peperangan di Pulau Tengah menandakan bahwa mereka sama-sama kuat.	A. Latar peperangan B. Teks cerpen
41.		Arham pun kembali melatih dirinya untuk bersiap berperang.	A. Latar sebuah rumah B. Arham C. Teks cerpen
42.		Tak lama setelah itu kembali seseorang memberi kabar. Entah kabar baik atau buruk, Arham bertanya terlebih dahulu sebelum pembawa berita itu mengatakan kepada Depati Parbo. Kami pun dengan seksama mendengarkan kabar yang akan disampaikan.	A. Latar dinding rumah dari bambu B. Pembawa pesan C. Depati D. Prajurit E. Prajurit F. Arham G. Teks cerpen
43.		"Pasukan Belanda mulai menyerang dengan membakar dusun Baru, Masjid Keramat pun ikut terbakar. Kabarnya Belanda kini menuju kemari,"	A. Latar kebakaran B. Teks cerpen
44.		<p>"Ke markas kita?"</p> <p>"Betul Depati,"</p> <p>"Ke Lolo?"</p> <p>"Iya Arham,"</p> <p>Arham begitu gugup. Bagaimana pun, ia baru memasuki usia dua puluhan di tahun ini. Ia tak ingin mati muda. Apalagi ia baru beberapa tahun melatih diri untuk siap berperang. Mentalnya bukan</p>	A. Latar dinding rumah dari bambu B. Pembawa pesan C. Depati D. Prajurit E. Prajurit F. Arham G. Teks cerpen

		mental pejuang. Ia kan generasi yang lahir untuk mempertahankan kemerdekaan, bukan berjuang demi kemerdekaan.	
45.		Dan benar saja, tak lama setelah itu, peperangan terjadi. Peperangan tersebut berlangsung selama 5 hari. Arham yang sudah kehabisan stamina di hari kelima tersebut menjadi lengah dan tidak fokus. Padahal ia sudah berjuang sejauh itu.	A. Latar peperangan B. Teks cerpen
46.		Ia tertembak oleh pasukan Belanda dan tewas di tempat. Dunia Arham kabur hingga akhirnya menggelap.	A. Latar hitam putih B. Prajurit Belanda C. Arham D. Teks cerpen
47.		“Nak!” Arham terkejut mendapati tepukan di bahunya. Rasanya tadi ia sudah mati. Kenapa bisa ada yang membangunkannya?	A. Pria tua B. Toko buku bekas C. Arham D. Teks cerpen
48.		Arham mengucek matanya, pandangannya yang kabur kian jelas. Rupanya itu pria tua pemilik toko buku bekas.	A. Rak buku B. Pria tua C. Arham mengucek mata D. Teks cerpen
49.		“Kakek?” Tiba-tiba saja Arham memeluknya. Arham senang, rupanya ia belum tewas di medan tempur.	A. Rak buku B. Pria tua C. Arham D. Teks cerpen
50.		“Apa kau bermimpi?” “Iya, mungkin begitu,” Arhan menjawab sembari memandangi buku yang tadi ia baca.	A. Rak buku B. Pria tua C. Arham mengucek mata D. Teks cerpen

		<p>“Aku membangunkan dirimu karena hujan sudah reda. Hari sudah mulai gelap. Jadi pulanglah,”</p> <p>“Baiklah. Aku akan menamatkan buku ini kemudian pulang.”</p>	
51.		<p>Pria tua itu pun meninggalkan Arham di meja baca yang terletak di sudut belakang toko. Arham penasaran, apakah ia bermimpi seperti tadi karena ia membaca bukunya? Dilihatnya halaman terakhir yang ia buka. Halaman tersebut berisi tentang penyerahan Belanda di markas panglima perang Kerinci yaitu Depati Parbo yang berlangsung selama 5 hari. Karena perang yang tidak berkesudahan itu, Belanda akhirnya membujuk Depati Parbo untuk mengadakan perundingan damai.</p>	<p>A. Rak buku B. Arham C. Teks cerpen</p>
52.		<p>Salah satu hasil dari perundingan tersebut Depati Parbo ditangkap kemudian diasingkan 25 tahun di Ternate.</p>	<p>A. Tanah lapang B. Perwakilan Belanda C. Perwakilan Kerinci D. Teks cerpen</p>
53.		<p>Pada tahun 1927 setelah Kerinci aman, para kepala Mendapo di Kerinci membuat permohonan kepada Belanda agar Depati Parbo dibebaskan.</p>	<p>A. Kumpulan kepala Mendapo B. Depati C. Teks cerpen</p>
54.		<p>Depati Parbo pun kembali ke Kerinci dan menghembuskan nafas terakhirnya pada tahun 1929. Depati Parbo pun</p>	<p>A. Tempat pemakaman B. Teks cerpen</p>

		dimakamkan di dusun Lolo tepatnya di pemakaman keluarga.	
55.		<p>“Andai mimpiku nyata, berat juga hidup di zaman itu. Orang-orang hanya berjuang untuk hidup dan kemerdekaan. Tidak memiliki keamanan, tidak memikirkan sekolah, dan bermain. Harusnya aku bersyukur dan berterima kasih atas perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan. Tetapi, apa yang aku lakukan? Aku saja tadi bolos sekolah karena tidak mengerjakan PR dan tidak ingin mengikuti pelajaran selanjutnya karena membosankan. Andai tidak hujan, aku tadi sudah pergi ke warnet untuk bermain <i>game</i> bersama teman-teman lainnya.”</p> <p>Arham merasa bersalah kepada para pejuang dan merasa bersalah pada dirinya.</p> <p>“Besok aku harus belajar dengan benar, sebagai rasa terima kasihku kepada para pahlawan yang sudah memperjuangkan kemerdekaan,”</p>	<p>A. Toko buku bekas B. Arham C. Teks cerpen</p>
56.		<p>Hal tersebut juga dilakukan Arham sebagai bentuk perjuangannya dimasa sekarang untuk mempertahankan kemerdekaan. Ia akan kembali belajar dengan giat agar tidak dibodohi oleh penjajahan di zaman sekarang.</p>	<p>A. Toko buku bekas B. Arham C. Teks cerpen</p>

57.		<p>Sudahkah kamu memahami video tersebut dengan baik? Selanjutnya, kerjakanlah tugas berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja latar belakang sejarah yang terdapat dalam cerpen digital tersebut?</li> <li>2. Buatlah cerpen digital sejenis bersama teman sekelompokmu dengan tema pahlawan/tokoh dari daerah Jambi.</li> </ol> <p>Selamat mengerjakan!</p>	<p>A. Latar belakang ruang kelas yang memiliki sebuah papan tulis besar B. Animasi seorang pendidik C. Teks narasi</p>
-----	---	---	--

#### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan, produk yang dikembangkan disesuaikan dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya pada tahap desain. Produk yang dikembangkan ini berupa *digital storytelling* yang dibuat dengan memanfaatkan media digital berupa Canva, di mana produknya sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dari hasil angket yang disebar. Pengembangan *digital storytelling* menggunakan Canva ini melewati beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

##### 1. Tahap Persiapan

Pada tahapan awal ini, peneliti melakukan persiapan sebelum memproduksi produk. Persiapan yang dibutuhkan yaitu mengumpulkan elemen apa saja yang akan ditambahkan ke dalam produk yang berupa video tutorial penggunaan Canva dan contoh *digital storytelling*. Elemen tersebut meliputi materi, narasi cerpen, gambar, ilustrasi, audio dan penugasan. Penugasan tersebut berupa sebuah proyek

di mana peserta didik akan membuat *digital storytelling* seperti yang dikembangkan oleh peneliti.

## 2. Tahap Produksi

Pada tahapan produksi ini, semua elemen yang sudah dipersiapkan sebelumnya digabungkan menjadi satu menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan *storyboard* yang telah didesain sebelumnya. Berikut beberapa tampilan produk *digital storytelling* yang telah dibuat:



**Gambar 4.6**



**Gambar 4.7**



Gambar 4.8



Gambar 4.9



Gambar 4.10



Gambar 4.11

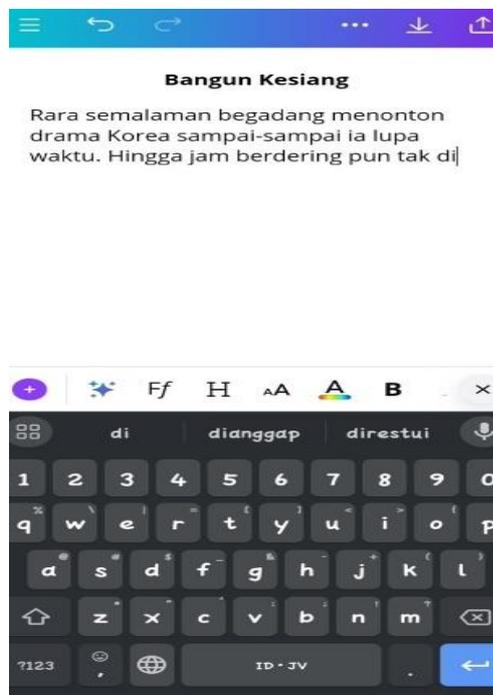


**Gambar 4.12**

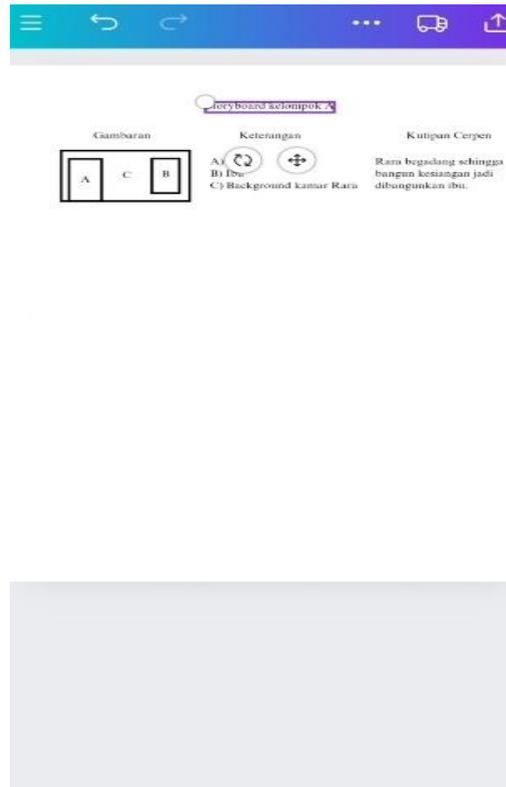


**Gambar 4.13**

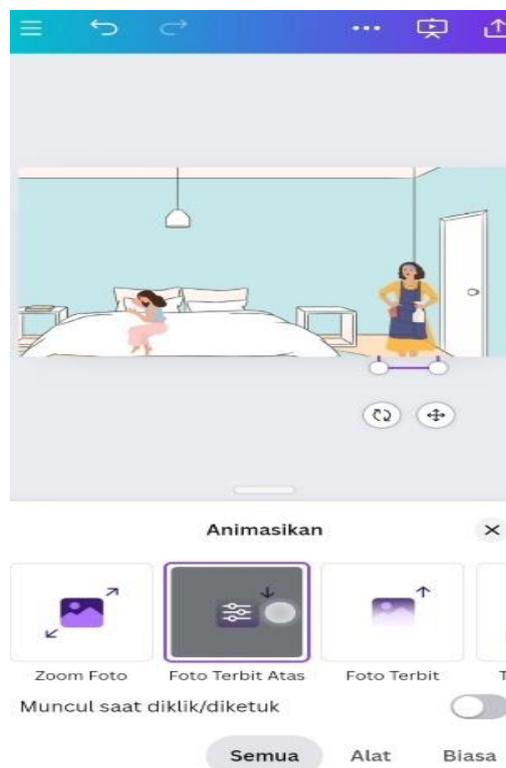
Selain produk di atas, terdapat juga video tutorial untuk peserta didik mengenal aplikasi Canva. Berikut beberapa tampilannya:



**Gambar 4.14 Membuat cerpen di aplikasi Canva**



Gambar 4.15 Membuat *storyboard* di aplikasi Canva



Gambar 4.16 Membuat *digital storytelling* di aplikasi Canva

### 3. Tahap Validasi Produk

Setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi produk ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli kurikulum dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti. Instrumen tersebut berupa skala *linkert* yang berupa skor dari 1-5, kritik dan saran tentang produk yang dikembangkan. Kritik dan saran digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang telah dibuat hingga menghasilkan produk yang layak untuk diuji coba.

#### 4.1.3.1 Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

Nama	Mata Pelajaran	Jawaban Skor Setiap Nomor Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ambar Puspita, S.Pd.	Bahasa Indonesia	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48

Diketahui:  $x = 48$

$n = 50$

Penyelesaian:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 0,96 \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh dan disesuaikan dengan skala *linkert* maka produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan lagi. Materi

yang terdapat dalam produk sudah pas sesuai porsinya. Validasi ini membuktikan bahwa produk yang telah dibuat dapat diuji coba kepada peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi tanpa adanya revisi.

#### 4.1.3.2 Validasi Ahli Media

**Tabel 4.5 Hasil Validasi oleh Ahli Media**

Nama	Jawaban Skor Setiap Nomor Soal												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Arum Gati Ningsih, M.Pd.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	49

Diketahui:  $x = 49$

$n = 60$

Penyelesaian:

$$V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{60} \times 100\%$$

$$= 0,816 \times 100\%$$

$$= 81,6\%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh, produk yang dikembangkan berdasarkan skala *linkert* sudah sangat valid dan tidak perlu dilakukan revisi produk. Persentase tersebut membuktikan bahwa produk bisa langsung diuji coba pada peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri Muaro Jambi.

#### 4.1.3.3 Validasi Ahli Kurikulum

**Tabel 4.6 Hasil Validasi oleh Ahli Kurikulum**

Nama	Mata Pelajaran	Jawaban Skor Setiap Nomor Soal																				Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Dr. Epi Hardita, M.Pd.	Bahasa Indonesia	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	95

Diketahui:  $x = 95$

$$n = 100$$

Penyelesaian:  $V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$

$$= \frac{95}{100} \times 100\%$$

$$= 0,95 \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas dan disesuaikan dengan skala *linkert* maka modul ajar sudah valid tanpa perlunya perbaikan. Modul ajar pendukung *digital storytelling* yang dibuat siap untuk digunakan.

#### 4.1.3.4 Validasi Ahli Praktisi

**Tabel 4.7 Hasil Validasi oleh Ahli Praktisi**

Nama	Mata Pelajaran	Jawaban Skor Setiap Nomor Soal															Jml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Asnawati, S. Pd.	Bahasa Indonesia	5	4	4	1	2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	60

Diketahui:  $x = 60$

$n = 75$

Penyelesaian:  $V_s = \frac{\sum X}{\sum n} \times 100\%$

$$= \frac{60}{75} \times 100\%$$

$$= 0,8 \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas dan disesuaikan dengan skala *linkert* maka produk yang dikembangkan sudah valid namun ada beberapa perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli praktisi yaitu mengganti tujuan pembelajaran dari menulis cerita pendek berdasarkan kegiatan sehari-hari menjadi menulis cerita pendek secara kreatif dengan menggunakan bahasa yang memikat dan memublikasikan cerpen ke media digital. Dengan mengganti temanya menjadi latar belakang peristiwa sejarah pahlawan atau tokoh nasional yang berasal dari daerah Jambi.

#### 4.1.3.5 Angket Kepraktisan Produk oleh Peserta Didik

Berikut adalah hasil angket kepraktisan yang dinilai oleh peserta didik dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.8 Hasil dari Angket Kepraktisan Produk oleh Peserta Didik**

No.	Nama	Kelas	Jawaban Skor Setiap Nomor Soal									
			1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1	Peserta Didik 1	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
2	Peserta Didik 2	XI F2B	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4

3	Peserta Didik 3	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Peserta Didik 4	XI F2B	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4
5	Peserta Didik 5	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Peserta Didik 6	XI F2B	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
7	Peserta Didik 7	XI F2B	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
8	Peserta Didik 8	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Peserta Didik 9	XI F2B	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
10	Peserta Didik 10	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Peserta Didik 11	XI F2B	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
12	Peserta Didik 12	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Peserta Didik 13	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Peserta Didik 14	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Peserta Didik 15	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	Peserta Didik 16	XI F2B	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
17	Peserta Didik 17	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Peserta Didik 18	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Peserta Didik 19	XI F2B	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
20	Peserta Didik 20	XI F2B	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
21	Peserta Didik 21	XI F2B	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
22	Peserta Didik 22	XI F2B	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	Peserta Didik 23	XI F2B	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
24	Peserta Didik 24	XI F2B	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
25	Peserta Didik 25	XI F2B	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5
26	Peserta Didik 26	XI F2B	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5
27	Peserta Didik 27	XI F2B	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
28	Peserta Didik 28	XI F2B	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5

29	Peserta Didik 29	XI F2B	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
30	Peserta Didik 30	XI F2B	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5

Diketahui:

$$X_1 = 4,73 \quad X_2 = 3,57 \quad X_3 = 4,7 \quad X_4 = 4,8 \quad X_5 = 4,8$$

$$X_6 = 4,63 \quad X_7 = 4,86 \quad X_8 = 4,8 \quad X_9 = 4,8 \quad X_{10} = 4,8$$

$$\sum \bar{x} = 4,73 + 3,57 + 4,7 + 4,8 + 4,8 + 4,63 + 4,86 + 4,8 + 4,8 + 4,8 = 46,49$$

$$\sum m = 50$$

$$n = 30$$

Peyelesaian:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum \bar{x}}{\sum m} \times 100\% \\ &= \frac{46,49}{50} \times 100\% \\ &= 0,92 \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Dari persentase kepraktisan yang diperoleh melalui penilaian peserta didik, diperoleh hasil sebesar 92% yang dalam tabel skala *linkert* artinya produk yang dikembangkan sudah sangat praktis dan bisa digunakan tanpa diperlukan revisi.

#### 4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini, peserta didik dalam skala kecil melakukan uji coba produk. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 6 peserta didik di kelas. Setiap peserta didik menggunakan gawainya masing-masing untuk membuka produk yang dikembangkan. Setelah peserta didik selesai menonton produk yang dikembangkan, peserta didik membuka aplikasi Canva dan mencoba mengoperasikannya sesuai arahan pada saat menonton video tutorialnya. Di dampingi peneliti, peserta didik

mencoba memahami lebih lanjut bagaimana menggunakan Canva untuk membuat *digital storytelling*. Dalam mengoperasikan media, terdapat dua peserta didik yang kebingungan dalam mengoperasikannya karena belum pernah menggunakan Canva. Peneliti memberikan bimbingan kembali kepada keduanya agar dapat mengenal Canva lebih baik. Peserta didik lainnya antusias dalam menggunakannya. Pada saat itu, peneliti memberikan penugasan kepada kelompok kecil tersebut untuk membuat *digital storytelling* yang sederhana. Tujuan diberikannya penugasan tersebut agar mereka lebih memahami penggunaan Canva.

Setelah diimplementasikan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik sebelumnya. Peneliti melakukan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar ini melibatkan seluruh peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Peserta didik yang sebelumnya dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil akan membantu rekannya dalam mengoperasikan Canva untuk membuat *digital storytelling*. Peneliti memberikan penugasan secara berkelompok yang terbagi atas 6 kelompok. Peserta didik dibagi kelompoknya berdasarkan tingkat pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari dan kemahiran mereka mengoperasikan medianya. Dalam hal ini, pendidik membantu peneliti menentukan anggota kelompok karena pendidik lebih paham dengan peserta didiknya. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berkreasi terhadap proyek mereka. Ada salah satu kelompok yang memadukan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) dan Canva dalam pembuatan visualisasi produk. Hal tersebut membuktikan keterampilan peserta didik yang meningkat, tidak hanya terpaku pada media yang digunakan peneliti untuk mengembangkan *digital storytelling* tetapi juga mampu berkreasi sendiri. Selain itu, peserta didik dari kelompok lain juga pandai dalam

mengkreasikan produk dengan gaya mereka masing-masing. Peneliti hanya membimbing proyek mereka dan memberikan beberapa saran guna didapat *digital storytelling* yang terbaik sesuai versi mereka. Setelah selesai melakukan penugasan, peserta didik mengunggah produk *digital storytelling* mereka di *Youtube* sebagai wujud pencapaian mereka terhadap capaian pembelajaran yang harus mereka penuhi dalam materi cerpen.

#### **4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi pada pengembangan ini dilakukan secara terbatas berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat sesuai dengan kriterianya setelah produk *digital storytelling* yang dikembangkan diuji coba pada peserta didik. Terdapat 4 aspek yang dinilai dalam rubrik yaitu nilai cerpen yang terkandung dalam *digital storytelling*, kreativitas dalam visualisasi, pemanfaatan fitur Canva, koherensi dan alur cerita, serta keselarasan antara teks dan visual. Terdapat 4 kelompok yang mendapatkan nilai A dan 2 kelompok lainnya mendapatkan nilai B. Dari penilaian yang dilakukan dapat diketahui bahwa *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva berhasil dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen.

#### **4.2 Pembahasan**

Pengembangan *digital storytelling* dilaksanakan secara sistematis melalui model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Masing-masing tahapan memberikan kontribusi penting dalam memastikan produk yang dihasilkan itu relevan, berbobot, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahapan analisis, didapat temuan adanya kebutuhan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada tahapan

desain, produk dirancang berdasarkan hasil analisis dan diwujudkan dalam bentuk video *digital storytelling* dan modul ajar. Selain perancangan produk, peneliti juga merancang pembentukan tim seperti tim pengembangan yang beranggotakan peneliti sendiri, para ahli yang terlibat, praktisi dan juga target penggunaanya, serta menjadwalkan waktu pelaksanaan pengembangannya. Kemudian pada tahapan pengembangan, peneliti mempersiapkan bahan seperti materi, narasi cerpen, gambar, ilustrasi dan audio sebelum lanjut ke tahap produksi. Pada saat memproduksi *digital storytelling*, peneliti membuat *storyboard* sebelum membuat *digital storytelling*. Setelah video *digital storytelling* dibuat, peneliti memvalidasi produk kepada ahli materi, ahli media, ahli kurikulum, ahli praktisi dan juga kepraktisan oleh peserta didik. Tahapan implementasi dilaksanakan dengan menguji cobakan produk kepada peserta didik. Kemudian diakhiri dengan evaluasi berupa penilaian tugas akhir peserta didik sesuai dengan rubrik penilaian yang sudah termuat dalam modul ajar.

Dilihat dari perolehan nilai peserta didik yang dimana 4 dari 6 kelompok mendapatkan A, pengembangan *digital storytelling* memberikan kontribusi yang cukup baik terhadap pembelajaran cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi. Produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara akademis, tetapi juga praktis dan mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Hal tersebut tercerminkan dari validasi para ahli, respon positif peserta didik, serta kualitas karya cerpen berbentuk video *digital storytelling* yang dihasilkan oleh peserta didik.

Keunggulan utama dari *digital storytelling* ini terletak pada kemampuannya mengkombinasikan unsur visual dan naratif dalam satu kesatuan cerita yang

menarik. Aplikasi Canva memungkinkan peserta didik dengan bebas dan kreatif memilih elemen visual seperti ilustrasi, warna, dan animasi guna mendukung cerita yang mereka buat. Hal ini tidak hanya membuat hasil karya peserta didik lebih estetik, tetapi juga menjembatani pesan cerita yang peserta didik maksudkan lewat visualisasi. Peserta didik ditantang untuk menyampaikan pesan cerita melalui dua perantara sekaligus yaitu teks dan visual.

Model ADDIE terbukti efektif sebagai kerangka kerja dalam pengembangan *digital storytelling* karena pada setiap tahapannya memberikan kontribusi yang penting. Tahapan analisis membantu menemukan kebutuhan nyata di lapangan, tahapan desain memastikan produk sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tepat sasaran, tahapan pengembangan menghasilkan produk yang baik dan valid, tahapan implementasi menguji secara langsung keefektifan produk yang dikembangkan, dan tahapan evaluasi memberikan gambaran secara menyeluruh tentang kualitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Secara teoritis, pengembangan ini mendukung pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran yang di mana peserta didik membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan refleksi. Selain itu, pendekatan ini memperkuat prinsip belajar aktif dan autentik yang merupakan dua elemen penting dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, pengembangan produk berupa *digital storytelling* tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran materi cerpen yang kurang inovasi, tetapi dapat juga membuka peluang baru bagi pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif dan adaptif terhadap perubahan zaman. Produk ini sangat layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran materi cerpen yang sekolahnya memfasilitasi teknologi kepada pendidik dan peserta didiknya.