



PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *STORYTELLING* “BATANGHARI STORY” BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI SISWA SMK

Rendi Marlianda, Miki Yuliandri, Rauldatul Husni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
E-Mail : rendimarlianda@gmail.com, miki.yuliandri@undhari.ac.id, usnii91@gmail.com



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital *storytelling* “Batanghari Story” berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran menulis teks narasi siswa SMK. Penelitian dan pengembangan mengikuti tahapan ADDIE. Data diperoleh melalui wawancara, penilaian dua ahli materi dan dua ahli media, angket seorang guru dan 32 siswa kelas X, observasi tiga pertemuan, serta tugas menulis sebelum dan sesudah penggunaan media. Persentase gabungan penilaian ahli terhadap kelayakan media mencapai 91,00%; respons guru 94,00%; respons siswa 90,00%; dan keterlaksanaan pembelajaran 94,44%. Rerata skor menulis meningkat dari 67,19 menjadi 84,06. Selisih skor tidak berdistribusi normal sehingga dianalisis menggunakan uji Wilcoxon; hasilnya menunjukkan perbedaan berpasangan ($W = 0$; $p < 0,001$). Rerata N-gain individual sebesar 0,535, dan 28 dari 32 siswa mencapai nilai sekurang-kurangnya 75 pada *pascates*. Hasil tersebut menunjukkan penilaian ahli dan pengguna yang positif serta peningkatan tulisan selama pembelajaran. Karena pengukuran dilakukan pada satu kelompok tanpa pembandingan, peningkatan tersebut tidak dapat diatribusikan hanya kepada media.

Kata kunci: Digital *storytelling*, kearifan local, Sungai Batanghari, menulis narasi, media pembelajaran

ABSTRACT

This study developed “Batanghari Story”, a local-wisdom-based digital storytelling medium for teaching narrative writing to vocational high school students. The research and development process followed the ADDIE stages. Data were collected through interviews, assessments by two subject-matter and two media experts, questionnaires completed by one teacher and 32 tenth-grade students, observations across three lessons, and writing tasks administered before and after the lessons. The combined expert assessment reached 91.00%; teacher response, 94.00%; student response, 90.00%; and lesson implementation, 94.44%. The mean writing score rose from 67.19 to 84.06. Because paired differences were not normally distributed, they were examined with the Wilcoxon signed-rank test ($W = 0$; $p < .001$). The mean individual normalized gain was 0.535, and 28 of 32 students scored at least 75 on the posttest. The findings show positive expert and user assessments and improved writing scores during the lessons. As the study used one group without a comparison group, the score increase cannot be attributed solely to the medium.

Keywords: Digital *storytelling*; local wisdom; Batanghari River; narrative writing; learning media

PENDAHULUAN

Menulis teks narasi menuntut siswa mengembangkan gagasan menjadi rangkaian peristiwa yang dapat diikuti pembaca. Siswa perlu menentukan tokoh dan latar, membangun konflik, memilih sudut pandang, serta menunjukkan akibat dari tindakan tokoh. Pemahaman tentang orientasi, komplikasi, dan resolusi perlu diwujudkan dalam kegiatan merencanakan cerita, menulis draf, memperoleh umpan balik, dan merevisi tulisan. Dalam konteks SMK, kegiatan tersebut dapat memberi siswa ruang untuk mengolah pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka menjadi cerita yang runtut.

Digital *storytelling* menghubungkan kegiatan menulis dengan penggunaan teks, gambar, dan suara yang mendukung penyampaian cerita. Alemi et al. (2022) melaporkan hubungan positif antara cerita digital, kemampuan menulis, dan motivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris; Meletiadou (2022) meneliti manfaatnya bagi mahasiswa multibahasa. Penelitian Nuroh dan Adiyawati (2023) pada siswa sekolah dasar dan Puspitarini et al. (2024) pada siswa jenjang menengah menunjukkan hasil yang mendukung penggunaan cerita digital untuk kegiatan menulis. Perbedaan bahasa, usia peserta, dan rancangan penelitian membatasi penerapan langsung temuan-temuan tersebut pada menulis narasi berbahasa Indonesia di SMK.

Media digital perlu memberi siswa pekerjaan yang jelas sebagai penulis. Gambar dan suara dapat memperlihatkan latar serta suasana, tetapi siswa tetap harus memilih peristiwa, mengatur hubungan sebab-akibat, dan memperbaiki bahasa cerita. Oleh sebab itu, "*Batanghari Story*" disusun bersama

peta cerita, lembar penulisan, kegiatan umpan balik, dan refleksi. Pilihan ini menjaga agar aktivitas audiovisual berhubungan dengan keterampilan menulis yang hendak dikembangkan.

Lingkungan Sungai Batanghari dipilih sebagai sumber gagasan untuk membangun latar, tindakan tokoh, dan konflik. Muatan lokal dalam cerita diarahkan untuk muncul melalui pilihan nilai dan akibat tindakan tokoh, bukan melalui penyebutan tempat saja. Munajah et al. (2023) mengembangkan cerita digital berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran menulis pada siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memberi dasar pengembangan materi yang kontekstual, sedangkan tuntutan penulisan narasi pada siswa SMK perlu diuji pada sasaran pengguna produk ini.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan media "*Batanghari Story*", menilai produk melalui ahli materi dan media, menelaah kepraktisannya melalui guru serta siswa, dan membandingkan keterampilan menulis siswa sebelum serta sesudah pembelajaran. Kontribusi rancangan terletak pada hubungan antara model cerita audiovisual, tahapan menulis, dan lingkungan Batanghari sebagai sumber gagasan narasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) (Branch, 2009). Model ADDIE digunakan karena memberikan kerangka yang sistematis untuk menganalisis kebutuhan,

merancang dan mengembangkan produk, menerapkannya dalam pembelajaran, serta melakukan evaluasi sebagai dasar perbaikan produk. Dalam pelaksanaannya, penyalarsan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, instrumen penilaian, strategi pembelajaran, dan pengembangan bahan ajar juga mengacu pada prinsip desain pembelajaran sistematis yang dikemukakan oleh Dick et al. (2015).

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan guru dan siswa, kesulitan siswa dalam menulis teks narasi, ketersediaan fasilitas digital, serta potensi kearifan lokal Sungai Batanghari sebagai sumber pengembangan cerita. Data diperoleh melalui wawancara dan telaah dokumen pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk merancang tujuan pembelajaran, alur cerita, storyboard, peta alur, bank kosakata, lembar kegiatan, dan rubrik penilaian. Pada tahap pengembangan, rancangan tersebut diwujudkan menjadi media digital *storytelling* "*Batanghari Story*". Produk kemudian divalidasi oleh empat validator yang terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum diujicobakan.

Tahap implementasi dilakukan pada satu kelas yang melibatkan seorang guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas X SMK selama tiga pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada eksplorasi cerita, unsur narasi, dan konteks lokal Sungai Batanghari. Pertemuan kedua diarahkan pada pemetaan alur dan penyusunan draf teks narasi, sedangkan pertemuan ketiga digunakan untuk pemberian umpan balik, penyuntingan, dan revisi tulisan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli,

respons guru dan siswa, observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta hasil menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi dan media, angket respons guru dan siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta rubrik analitik menulis teks narasi. Lembar validasi dan angket menggunakan skala 1–5, kemudian skor dikonversi menjadi persentase berdasarkan perbandingan antara skor yang diperoleh dan skor maksimum. Data wawancara, komentar validator, dan observasi dianalisis secara kualitatif, sedangkan data validasi, kepraktisan, dan hasil menulis dianalisis secara kuantitatif sesuai dengan karakteristik data.

Kelayakan isi instrumen diperiksa melalui penelaahan ahli yang mencakup kesesuaian indikator dengan tujuan pengukuran, keterwakilan aspek yang diukur, kejelasan pernyataan, dan ketepatan bahasa. Reliabilitas internal angket respons siswa belum dihitung menggunakan koefisien Cronbach's alpha karena data yang tersedia untuk analisis akhir berupa skor agregat, sedangkan pengujian konsistensi internal memerlukan data respons pada tingkat butir. Cronbach's alpha merupakan salah satu koefisien yang digunakan untuk menilai konsistensi internal butir dalam suatu instrumen (Tavakol & Dennick, 2011). Oleh karena itu, hasil angket dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan kepraktisan media pada kelompok uji coba dan tidak ditafsirkan sebagai bukti reliabilitas internal instrumen.

Keterampilan menulis siswa diukur melalui *prates* dan *pascates*

menggunakan rubrik analitik yang mencakup lima aspek, yaitu isi, organisasi alur, pengembangan tokoh dan latar, kebahasaan, serta ejaan dan mekanik penulisan. Seluruh tulisan siswa dinilai oleh satu penilai menggunakan rubrik dan pedoman penskoran yang sama. Konsistensi penilaian dijaga dengan menerapkan kriteria yang sama pada seluruh tulisan dan melakukan pemeriksaan kembali terhadap hasil penskoran. Karena penelitian hanya melibatkan satu penilai, reliabilitas antarpenilai (inter-rater reliability) tidak dapat dihitung. Penggunaan satu penilai merupakan keterbatasan penelitian. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sedikitnya dua penilai independen sehingga konsistensi skor dapat diuji, misalnya menggunakan *intraclass correlation coefficient* (ICC) (Koo & Li, 2016).

Hasil menulis dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi rerata, simpangan baku, skor minimum dan maksimum, serta jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 75. Normalitas selisih skor *prates* dan *pascates* diperiksa menggunakan uji Shapiro–Wilk. Karena distribusi selisih skor tidak memenuhi asumsi normalitas, perbedaan skor *prates* dan *pascates* dianalisis menggunakan uji Wilcoxon *signed-rank*. Peningkatan hasil menulis juga dianalisis menggunakan *normalized gain* (N-gain) (Hake, 1998). Nilai N-gain individual kemudian dirata-ratakan untuk menggambarkan perubahan hasil menulis selama pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Oleh karena itu, peningkatan skor diinterpretasikan sebagai perubahan hasil menulis yang teramati setelah rangkaian

pembelajaran menggunakan “*Batanghari Story*”, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat bahwa peningkatan tersebut hanya disebabkan oleh penggunaan media. Faktor lain, seperti latihan menulis, pemberian umpan balik, dan pendampingan guru, juga dapat berkontribusi terhadap perubahan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan telaah dokumen menunjukkan bahwa siswa telah mengenali unsur dan struktur dasar teks narasi, tetapi masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan konflik, membangun hubungan sebab-akibat antarkeadaan atau peristiwa, serta memanfaatkan latar secara fungsional dalam cerita. Guru juga membutuhkan media yang menyajikan contoh cerita yang dekat dengan pengalaman siswa dan dapat digunakan tanpa bergantung sepenuhnya pada koneksi internet. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan “*Batanghari Story*” sebagai media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Sungai Batanghari.

Produk dikembangkan sebagai satu kesatuan aktivitas pembelajaran yang terdiri atas cerita audiovisual, peta alur, bank ide dan kosakata, lembar penulisan, serta refleksi. Cerita utama menggunakan lingkungan Sungai Batanghari sebagai ruang naratif yang menghubungkan tokoh, konflik, perubahan lingkungan, kehidupan masyarakat, dan nilai lokal. Setelah menyimak cerita, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi hubungan antara tujuan tokoh, konflik, tindakan, dan akibat, kemudian menuangkannya ke dalam peta cerita sebelum mengembangkan teks narasi sendiri. Dengan demikian, media

tidak hanya berfungsi sebagai bahan tontonan, tetapi juga sebagai scaffolding yang mengarahkan siswa melalui tahapan pramenulis, penyusunan draf, pemberian umpan balik, revisi, dan refleksi.



Gambar 1. Produk Media Digital Storytelling “Batanghari Story”

Keberadaan komponen tersebut menunjukkan bahwa “*Batanghari Story*” dirancang sebagai perangkat pembelajaran menulis yang terintegrasi, bukan sekadar penyajian cerita dalam format digital. Digital *storytelling* pada dasarnya menggabungkan kekuatan narasi dengan berbagai bentuk media untuk mendukung proses pembelajaran (Robin, 2008). Kajian Wu dan Chen (2020) juga menunjukkan bahwa penerapan educational digital *storytelling* berkembang dalam beragam orientasi pedagogis dan dapat menghasilkan luaran akademik, linguistik, kognitif, afektif, dan sosial. Oleh karena itu, nilai pedagogis media digital *storytelling* tidak hanya ditentukan oleh keberadaan unsur multimedia, tetapi juga oleh cara media tersebut diintegrasikan dengan aktivitas belajar yang terarah.

Kelayakan Media

Penilaian kelayakan dilakukan oleh empat validator yang terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil penilaian menunjukkan skor total 364 dari skor

maksimum 400 atau sebesar 91,00%. Rincian hasil penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil penilaian ahli terhadap media “Batanghari Story”

Validator	Bidang penilaian	Skor diperoleh	Skor maksimum	Persentase
V1	Materi dan pembelajaran	93	100	93,00%
V2	Materi dan kearifan lokal	91	100	91,00%
V3	Media dan teknologi	92	100	92,00%
V4	Media dan desain visual	88	100	88,00%
Total		364	400	91,00%

Berdasarkan table di atas data menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh penilaian yang tinggi, meskipun aspek media dan desain visual yang dinilai V4 memperoleh skor relatif lebih rendah, yaitu 88,00%. Catatan validator terutama berkaitan dengan konsistensi ukuran teks dan tombol, keseimbangan musik dengan narasi, kejelasan istilah lokal, serta penyediaan takarir dan transkrip. Temuan tersebut penting karena menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran digital tidak cukup ditentukan oleh ketepatan materi. Keterbacaan, navigasi, dan kemudahan mengakses informasi juga menentukan apakah konten dapat digunakan secara efektif oleh siswa. Atas dasar masukan tersebut, revisi diarahkan pada penyederhanaan tampilan, penyeragaman elemen navigasi, perbaikan keseimbangan audio, dan

penambahan alternatif penyajian informasi dalam bentuk teks.

Hasil tersebut juga memperlihatkan adanya hubungan antara kualitas isi dan kualitas desain media. Artinya, materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran belum tentu dapat digunakan secara optimal apabila tampilan dan aksesnya menyulitkan siswa. Penyediaan informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi sejalan dengan prinsip aksesibilitas pembelajaran dalam CAST (2024), sedangkan keterkaitan antara tujuan, aktivitas, dan penilaian merupakan bagian penting dari desain pembelajaran sistematis (Dick et al., 2015). Persentase pada Tabel 1 merupakan skor penilaian kelayakan produk dan tidak dimaksudkan sebagai koefisien validitas isi pada tingkat butir.

Kepraktisan dan Keterlaksanaan Pembelajaran

Kepraktisan media diperiksa melalui respons guru, respons siswa, dan observasi keterlaksanaan selama tiga pertemuan. Guru memberikan skor 47 dari 50 (94,00%), sedangkan skor gabungan respons 32 siswa mencapai 1.728 dari skor maksimum 1.920 (90,00%). Observasi pembelajaran menunjukkan bahwa 68 dari 72 kegiatan yang direncanakan dapat terlaksana (94,44%). Hasil tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil kepraktisan dan keterlaksanaan pembelajaran

Sumber data	Skor diperoleh	Skor maksimum	Persentase
Respons guru	47	50	94,00%
Respons siswa	1.728	1.920	90,00%

Observasi keterlaksanaan	68	72	94,44%
--------------------------	----	----	--------

Analisis lebih lanjut terhadap respons siswa menunjukkan bahwa aspek daya tarik audiovisual memperoleh 92,81%, sedangkan kesesuaian waktu memperoleh 86,88%. Perbedaan tersebut memberikan informasi yang lebih bermakna daripada persentase keseluruhan. Media mampu menarik perhatian siswa, tetapi rangkaian aktivitas yang mencakup menyimak cerita, menganalisis struktur, menyusun peta alur, menulis draf, dan melakukan revisi membutuhkan alokasi waktu yang lebih terencana. Hal ini juga terlihat pada observasi keterlaksanaan: 22 dari 24 kegiatan terlaksana pada pertemuan pertama, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga masing-masing mencapai 23 dari 24 kegiatan.

Dengan demikian, kepraktisan "*Batanghari Story*" tidak hanya berkaitan dengan daya tarik audiovisual, tetapi juga dengan kemampuan media untuk diintegrasikan ke dalam waktu pembelajaran yang tersedia. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin banyak aktivitas yang diintegrasikan ke dalam media, semakin penting pengaturan durasi dan urutan tugas. Hal tersebut relevan dengan penelitian Smeda et al. (2014), yang menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna ketika pesan instruksional diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, hasil kepraktisan dalam penelitian ini tidak semata-mata menunjukkan bahwa siswa "menyukai" media, tetapi memperlihatkan bahwa media dapat digunakan untuk mendukung

proses menulis dengan catatan pengelolaan waktu perlu disempurnakan.

Perubahan Keterampilan Menulis Teks Narasi

Hasil penilaian terhadap tulisan 32 siswa menunjukkan bahwa rerata skor meningkat dari 67,19 pada prates menjadi 84,06 pada pascates, dengan rerata kenaikan sebesar 16,88 poin. Jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75 meningkat dari 5 siswa (15,63%) menjadi 28 siswa (87,50%). Ringkasan hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. . Perbandingan hasil menulis teks narasi

Ukuran	Prates	Pascates
Jumlah siswa	32	32
Rerata	67,19	84,06
Simpangan baku	7,10	6,52
Skor minimum–maksimum	52–82	70–95
Siswa dengan nilai ≥ 75	5 (15,63%)	28 (87,50%)

Seluruh siswa mengalami kenaikan skor. Uji Shapiro–Wilk terhadap selisih skor menghasilkan $W = 0,774$ dengan $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa distribusi selisih skor tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, perbedaan skor prates dan pascates dianalisis menggunakan uji Wilcoxon signed-rank. Hasil pengujian menunjukkan $W = 0$ dengan $p < 0,001$. Rerata N-gain individual sebesar 0,535. Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada performa menulis siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran.

Perubahan skor tersebut perlu dipahami dalam kaitannya dengan proses belajar yang berlangsung. Peta alur

membantu siswa mengorganisasi hubungan antara tokoh, tujuan, konflik, tindakan, dan penyelesaian sebelum menulis draf. Bank ide dan kosakata menyediakan bahan linguistik dan kontekstual yang dapat digunakan untuk mengembangkan cerita, sedangkan kegiatan umpan balik dan revisi memberi kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki teks yang telah disusun. Dengan demikian, peningkatan hasil menulis tidak hanya bertepatan dengan penggunaan cerita audiovisual, tetapi berlangsung dalam rangkaian aktivitas menulis yang terstruktur.

Temuan ini searah dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan potensi digital *storytelling* dalam pembelajaran. Digital *storytelling* telah digunakan sebagai pendekatan yang mengintegrasikan narasi, teknologi, dan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta mendukung hasil belajar (Robin, 2008; Smeda et al., 2014). Tinjauan sistematis Wu dan Chen (2020) terhadap 57 penelitian juga menunjukkan bahwa educational digital *storytelling* telah diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dan dikaitkan dengan beragam luaran pembelajaran, termasuk luaran akademik dan linguistik. Dalam konteks pembelajaran menulis, arah perubahan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil yang dilaporkan Nuroh dan Adiyawati (2023) serta Puspitarini et al. (2024). Namun, kesamaan arah hasil tersebut tidak berarti bahwa besarnya pengaruh atau mekanisme perubahan pada setiap penelitian sama.

Karakteristik dan Kebaruan “Batanghari Story”

Perbedaan utama “*Batanghari Story*” dibandingkan dengan penggunaan digital *storytelling* secara umum terletak pada integrasi konteks lokal, perangkat proses menulis, dan fleksibilitas akses dalam satu alur pembelajaran. Digital *storytelling* secara umum mengintegrasikan cerita dengan teknologi multimedia dan dapat digunakan dalam berbagai orientasi pembelajaran (Robin, 2008; Wu & Chen, 2020). “*Batanghari Story*” mempertahankan karakter tersebut, tetapi mengarahkannya secara khusus untuk mendukung proses produksi teks narasi siswa melalui tiga karakteristik.

Pertama, kearifan lokal Sungai Batanghari tidak ditempatkan hanya sebagai latar atau unsur dekoratif, tetapi menjadi sumber pengembangan tokoh, latar, konflik, tindakan, kosakata, dan nilai dalam cerita. Siswa tidak sekadar menerima informasi mengenai budaya atau lingkungan lokal, melainkan mengolahnya menjadi bahan pembentuk narasi. Dengan demikian, konteks lokal berfungsi sebagai sumber ide sekaligus konteks autentik untuk kegiatan menulis.

Kedua, media menghubungkan aktivitas menyimak cerita digital dengan proses menulis secara bertahap. Setelah menyimak cerita, siswa tidak langsung diminta menghasilkan teks akhir, tetapi diarahkan melalui peta alur, bank ide dan kosakata, penyusunan draf, umpan balik, revisi, dan refleksi. Karakteristik ini membedakan produk dari penerapan digital *storytelling* yang berpusat terutama pada cerita digital sebagai media atau pada produksi cerita digital sebagai hasil akhir. Literatur menunjukkan bahwa praktik educational digital *storytelling* memang sangat beragam, mulai dari penggunaan cerita yang telah dibuat

hingga kegiatan siswa memproduksi artefak digital sendiri. Pada “*Batanghari Story*”, cerita digital ditempatkan sebagai pemantik dan scaffolding bagi proses produksi teks narasi.

Ketiga, produk dirancang agar dapat digunakan dalam kondisi akses digital yang beragam, termasuk ketika koneksi internet tidak stabil. Penyediaan materi audiovisual yang disertai teks, takarir, lembar kegiatan, dan perangkat pendukung memungkinkan kegiatan menulis tetap dilaksanakan tanpa bergantung sepenuhnya pada akses daring. Karakteristik ini merupakan respons langsung terhadap kebutuhan pengguna yang ditemukan pada tahap analisis.

Dengan demikian, kebaruan “*Batanghari Story*” bukan terletak pada penggunaan digital *storytelling* sebagai teknologi yang sepenuhnya baru, melainkan pada konfigurasi pedagogisnya: konteks lokal Sungai Batanghari digunakan sebagai sumber pembentukan narasi; cerita audiovisual dihubungkan dengan perangkat scaffolding proses menulis; dan produk dirancang untuk tetap dapat digunakan dalam kondisi akses digital yang terbatas. Formulasi kebaruan ini penting karena tidak mengklaim bahwa unsur video, peta cerita, atau kearifan lokal belum pernah digunakan sebelumnya. Kebaruannya terletak pada cara unsur-unsur tersebut diintegrasikan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran menulis teks narasi pada konteks penelitian ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan tiga temuan utama. Pertama, penilaian ahli menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan aspek desain visual dan aksesibilitas menjadi bagian yang paling

membutuhkan penyempurnaan. Kedua, respons pengguna dan observasi menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dalam tiga pertemuan, tetapi alokasi waktu perlu disesuaikan dengan banyaknya tahapan aktivitas menulis. Ketiga, peningkatan skor prates dan pascates menunjukkan adanya perubahan performa menulis setelah rangkaian pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan sehingga peningkatan skor tidak dapat diatribusikan hanya kepada "*Batanghari Story*". Latihan menulis, pemberian umpan balik, pendampingan guru, dan pengalaman belajar selama tiga pertemuan juga mungkin berkontribusi terhadap perubahan tersebut. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat diposisikan sebagai bukti awal mengenai kelayakan, kepraktisan, dan perubahan performa menulis setelah penggunaan produk, bukan sebagai bukti kausal mengenai efektivitas media.

KESIMPULAN

Media digital *storytelling* "*Batanghari Story*" dikembangkan sebagai perangkat pembelajaran menulis teks narasi yang mengintegrasikan cerita audiovisual, kearifan lokal Sungai Batanghari, peta alur, bank ide dan kosakata, kegiatan penulisan, umpan balik, revisi, dan refleksi. Hasil validasi empat ahli mencapai 91,00%, respons guru 94,00%, respons siswa 90,00%, dan keterlaksanaan pembelajaran 94,44%. Rerata skor menulis 32 siswa meningkat dari 67,19 pada prates menjadi 84,06 pada pascates; jumlah siswa yang memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75 meningkat dari 5 menjadi 28 siswa. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan skor

prates dan pascates ($W = 0$; $p < 0,001$), dengan rerata N-gain individual sebesar 0,535.

Karakteristik utama "*Batanghari Story*" terletak pada integrasi konteks lokal Sungai Batanghari sebagai sumber pembentukan narasi, penggunaan cerita audiovisual sebagai pemantik yang dihubungkan dengan tahapan proses menulis, serta penyediaan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan pada kondisi akses digital yang beragam. Namun, karena penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan, perubahan skor tidak dapat diatribusikan hanya kepada media. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan kelompok pembandingan, lebih dari satu penilai tulisan, serta dokumentasi skor setiap aspek rubrik untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi media terhadap keterampilan menulis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alemi, M., Givi, S. S., & Rezanejad, A. (2022). The role of digital *storytelling* in EFL students' writing skill and motivation. *Language Teaching Research Quarterly*, 32, 16–35.
<https://doi.org/10.32038/ltrq.2022.32.02>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- CAST. (2024). *CAST Universal Design for Learning guidelines version 3.0*.
<https://udlguidelines.cast.org/>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson. Google Books

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Jayanti, M. D., & Muharomah, S. (2024). Efektivitas bahan ajar Bahasa Using berbasis digital untuk meningkatkan pembelajaran muatan lokal bagi siswa sekolah dasar. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 112–117.
<https://doi.org/10.30998/jh.v8i1.2756>
- Koo, T. K., & Li, M. Y. (2016). A guideline of selecting and reporting intraclass correlation coefficients for reliability research. *Journal of Chiropractic Medicine*, 15(2), 155–163.
<https://doi.org/10.1016/j.jcm.2016.02.012>
- Meletiadiou, E. (2022). Using educational digital *storytelling* to enhance multilingual students' writing skills in higher education. *IAFOR Journal of Education*, 10(2), 111–130.
<https://doi.org/10.22492/ije.10.2.06>
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti. (2023). Usage digital *storytelling* based on local wisdom (DSLW): Improving story writing skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 18(3), 605–621.
<https://doi.org/10.18844/cjes.v18i3.8792>
- Nafia, J. Z., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan media pembelajaran Articulate Storyline pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 78–87.
<https://doi.org/10.30998/jh.v8i1.2725>
- Nuroh, E. Z., & Adiyawati, F. F. (2023). The influence of digital *storytelling* on story writing skills of class II elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 357–369.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.18582>
- Puspitarini, A., Rafiq, & Junaedi, A. (2024). Enhancing narrative writing skills through digital *storytelling*: An experimental study on high school students. *GLENS: Global English Insights Journal*, 1(2), 66–75.
<https://doi.org/10.61220/glens.v1i2.348>
- Robin, B. R. (2008). Digital *storytelling*: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital *storytelling* in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, Article 6.
<https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55.
<https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8d fd>
- Wu, J., & Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital *storytelling*. *Computers &*



**JURNAL PENDIDIKAN
VOKASI DAN SENI**

Jurnal Pendidikan Vokasi dan Seni
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
DOI: <https://doi.org/10.52060/jpvs.v5i1.4815>
Vol 5, No 1, September 2026, hlm 92-102
E- ISSN : [2962-150X](#)
P-ISSN :

Education, 147, 103786.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>