

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYTELLING
BERBASIS NILAI-NILAI ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KREATIF MENULIS ISI CERPEN KELAS V MIN 1 PESAWARAN**

Kharisma Fitri Nur'aulia¹, Chairul Amriyah², Anton Tri Hasnanto³

¹²³Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

[¹rismaaulia828@gmail.com](mailto:rismaaulia828@gmail.com) [²Chaerulamriyah@radenintan.ac.id](mailto:Chaerulamriyah@radenintan.ac.id)

[³antontri@radenintan.ac.id](mailto:antontri@radenintan.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of fifth-grade students at MIN 1 Pesawaran to write creative short story content. Problem identification indicated that the learning media utilized was still textual, being limited to textbooks and printed worksheets, despite the students' observable interest in digital learning media. Furthermore, the existing media focused more on theory than on creative writing practice, thereby insufficiently supporting the development of writing skills, and had not yet integrated Islamic values into the short story content writing. The study aims to: (a) develop a website-based digital storytelling learning medium that integrates Islamic values, (b) determine the feasibility of the medium, and (c) test the effectiveness of the medium in enhancing students' creative short story writing ability. The method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model, coupled with a quasi-experimental design. The results of the initial validation showed the medium was highly valid with an average score of 93.61%. The practicality test yielded a score of 90.66%, with positive responses from teachers (95.0%) and students (92.5%). The effectiveness test utilized a Nonequivalent Control Group Design, comparing the experimental and control groups. The post-test score of the experimental group showed a significant increase (average 88.75%) compared to the control group (average 75.20%), with an N-Gain value of 0.69, categorized as high. In conclusion, the website-based digital storytelling medium integrating Islamic values is deemed feasible, practical, and effective in significantly improving the students' creative short story writing ability at MIN 1 Pesawaran. This medium serves as an instructional innovation based on technology relevant to Islamic values and digital literacy.

Keywords: *Digital storytelling, Islamic values, Creative writing*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan menulis isi cerpen kreatif siswa kelas V MIN 1 Pesawaran. Identifikasi masalah menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat tekstual, terbatas pada buku teks dan lembar kerja cetak, padahal peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran digital. Selain itu, media yang ada lebih berfokus pada teori daripada praktik menulis kreatif sehingga kurang mendukung pengembangan keterampilan menulis, serta belum mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam penulisan isi cerpen. Penelitian ini bertujuan: (a) mengembangkan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis *website* yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam, (b) menentukan kelayakan media, dan (c) menguji efektivitas media tersebut untuk meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan desain kuasi-eksperimen. Hasil validasi awal menunjukkan media sangat valid dengan skor rata-rata 93,61%. Uji praktikalitas menghasilkan nilai 90,66% dengan respon positif dari guru (95,0%) dan siswa (92,5%). Uji efektivitas menggunakan desain *Nonequivalent Control Group* dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor *post-test* kelompok eksperimen meningkat signifikan (rata-rata 88,75%) dibandingkan kelompok kontrol (rata-rata 75,20%), dengan nilai *N-Gain* 0,69 yang berada dalam kategori tinggi. Kesimpulan menunjukkan bahwa media digital *storytelling* berbasis *website* yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam ini layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa kelas V MIN 1 Pesawaran. Media ini dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan nilai-nilai Islam dan literasi digital.

Kata Kunci: Digital storytelling, Nilai-nilai Islam, Menulis kreatif

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada dunia pendidikan. Hal ini disebabkan karena meningkatnya kebutuhan pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Abdul Sakti, 2023). Media ini memungkinkan peserta didik

mengakses materi secara fleksibel kapan saja dan dimana saja (Wulan et al., 2022). Kenyataanya teknologi digital telah membawa transformasi dalam pembelajaran yang dilakukan (Sindi Septia Hasnida et al., 2023). Hal ini memotivasi siswa untuk meningkatkan proses belajar melalui pendekatan visual dan audio (Saskia

et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan media digital storytelling memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Namun realitas di lapangan menunjukkan pembelajaran menulis cerpen masih bersifat konvensional hanya menggunakan buku teks dan lembar kerja cetak. Akibatnya, proses ini kurang optimal dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *digital storytelling* berbasis nilai-nilai Islam dalam format *website* merupakan strategi yang efektif untuk mengelola pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan (Dini u, et al., 2022).

Hasil wawancara guru menunjukkan hanya 40% siswa yang mampu menulis cerpen dengan struktur dan ide yang baik. Oleh karena itu, media *digital storytelling* berbasis *website* bernilai Islam diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan optimalisasi tujuan pembelajaran.

Kajian literatur menunjukkan *digital storytelling* berperan penting dalam pembelajaran di sekolah (Fortinasari et al., 2022). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media

digital memiliki dampak positif dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menulis, karena media digital berfungsi sebagai perantara, sarana, alat, dan saluran komunikasi (Husein BatuBara, 2022). Selain itu, media digital berperan meningkatkan minat belajar serta menginspirasi siswa untuk lebih aktif dan inovatif (Adolph, 2016).

Media digital memfasilitasi guru dengan menyajikan materi dalam format visual (gambar, audio, dan video) dan memberikan kemudahan akses bagi siswa kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung internet (Afriyadi & Hayati, 2023).

Dalam pendidikan Islam, kisah (*storytelling*) berperan penting sebagai sarana penyampaian nilai moral dan spiritual. Hal ini sejalan dengan QS. Yusuf ayat 111 yang menegaskan bahwa kisah mengandung pelajaran mendalam, petunjuk, dan rahmat bagi orang-orang yang beriman. Melalui kisah, siswa dapat memahami dan meneladani nilai-nilai kebaikan yang terkandung di setiap peristiwa (Nabihasnah & Alhayyu, 2025). Dengan demikian, nilai-nilai Islam seperti kejujuran (*shiddiq*), tanggung

jawab (amanah), menyebarkan kebaikan (tabligh), dan kebijaksanaan (fathanah) dapat diimplementasikan dalam pembelajaran menulis cerpen sehingga siswa tidak hanya berkembang dalam keterampilan dan kreativitas menulis, tetapi juga membangun karakter islami yang sejalan dengan tujuan pendidikan Islam (Fitri et al., 2024)

Kajian terdahulu menunjukkan penggunaan media digital masih terkendala, terutama karena keterbatasan akses siswa terhadap perangkat teknologi (Cerpen et al., 2023). Untuk menanggulangi kendala tersebut, strategi yang diterapkan adalah memberikan motivasi dan pelatihan kepada siswa agar mereka mampu memanfaatkan media *digital storytelling* secara optimal (Amaliah, 2023). Selain ketersediaan teknologi, keberhasilan media digital juga ditentukan oleh kesiapan dan dukungan dari pendidik (Leste et al., 2023).

Beberapa penelitian menekankan bahwa selain akses internet, kesiapan menghadapi era digital merupakan aspek penting yang harus diperhatikan (Santoso, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa kesenjangan digital berpotensi

memperlebar perbedaan kemampuan antarsiswa yang terampil digital dan yang belum menguasainya (San Mikael Sinambela et al., 2024).

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media *digital storytelling* berbasis *website* yang memuat nilai-nilai Islam, dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa kelas V MIN 1 Pesawaran. Teknologi digital memberikan peluang besar bagi siswa untuk belajar secara lebih interaktif, efektif, kreatif, dan kolaboratif (Abdul Sakti, 2023).

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa melalui penyediaan media *digital storytelling* berbasis *website* bernilai Islam. Media ini dirancang inovatif untuk memudahkan pemahaman unsur cerpen (tokoh, konflik, amanat, alur) secara visual dan naratif, sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menulis. Pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi praktis untuk peningkatan kualitas pembelajaran menulis cerpen di sekolah dasar.

Hipotesis penelitian ini adalah: Penggunaan media *digital storytelling*

berbasis *website* akan menghasilkan peningkatan yang lebih relevan pada kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) (Sugiono, 2023). Pemilihan metode ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan, menguji kelayakan serta keefektifan media *digital storytelling* bernilai Islam untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menulis cerpen (Slamet, et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Yang dilakukan secara berurutan dan sistematis untuk mencapai hasil pengembangan yang optimal (Kustandi & Darmawan 2022).

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Pesawaran dengan subjek penelitian berupa siswa kelas V. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap uji coba pada kelompok kecil dan tahap uji coba

pada kelompok besar. sehingga efektivitas serta kelayakan media yang dikembangkan dapat dinilai secara bertahap. Pada tahap implementasi kelompok besar, digunakan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, karena penelitian memanfaatkan dua kelas yang sudah tersedia (*intact group*) sebagai kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi awal (kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, dan masukan guru), sementara angket digunakan untuk mengumpulkan data penilaian dari berbagai pihak terhadap produk pengembangan.

Terdapat tiga jenis angket validasi (ahli materi, bahasa, dan media) untuk menilai kelayakan isi dan tampilan produk. Selain itu, angket kepraktisan disebarkan kepada guru dan siswa untuk menguji kemudahan penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran. Data hasil uji validitas dan kepraktisan kemudian diolah menggunakan rumus yang relevan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan mengacu pada kriteria kelayakan dan kepraktisan yang telah ditentukan.

Tabel 1
Kriteria Persentase Tingkat Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
Validitas	
91% – 100%	Sangat Valid
81% – 90%	Valid
71% – 80%	Cukup Valid
61% – 70%	Kurang Valid
< 50%	Tidak Valid

(Yulius & Matematika, 2021)

Sesuai dengan kriteria pada tabel diatas, persentase media dengan hasil 81% dapat dikatakan valid.

Tabel 2
Persentase Tingkat Kepraktisan

Persentase	Kriteria
Validitas	
91% – 100%	Sangat Praktis
81% – 90%	Praktis
71% – 80%	Cukup Praktis
61% – 70%	Kurang Praktis
< 50%	Tidak Praktis

(Yulius & Matematika, 2021)

Berdasarkan tabel (yang relevan), media *digital storytelling* dianggap praktis jika hasil perhitungan persentasenya mencapai 81%–90%. Sementara itu, untuk menguji hipotesis dan melihat efektivitas media, dilakukan analisis data kuantitatif menggunakan uji *N-Gain* (*Normalized Gain*), dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rumus *N-Gain* yang digunakan merujuk pada Hake (1999) adalah:

$$N - Gain = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan adalah media *digital storytelling* bernilai Islam sebagai sarana interaktif untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas V MIN 1 Pesawaran dalam menulis isi cerpen. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan, menentukan kelayakan, dan menguji efektivitas media tersebut agar siswa dapat memahami unsur intrinsik cerita dan menumbuhkan karakter positif.

Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang

terdiri dari lima tahap sistematis dan berurutan (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Rangkaian proses ini bertujuan menghasilkan media *digital storytelling* yang layak, praktis, menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran menulis cerpen di sekolah dasar.

Analisis (Analysis)

Tahap analisis adalah langkah awal pengembangan media *digital storytelling* bernilai Islam. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan guru, dan karakteristik siswa kelas V MIN 1 Pesawaran dalam menulis cerpen, yang mencakup aspek analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis Kinerja

Hasil analisis kinerja menunjukkan pembelajaran menulis cerpen kelas V masih konvensional (didominasi buku teks dan lembar kerja cetak), yang menyebabkan motivasi dan kreativitas siswa kurang optimal. Siswa kesulitan menentukan alur, membangun tokoh, dan menyusun struktur cerita yang runtut.

Keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi

kendala utama. Guru belum memiliki sarana digital interaktif untuk menstimulasi menulis kreatif siswa. Hambatan lain meliputi keterbatasan buku teks/lembar kerja cetak, serta tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam penulisan.

Analisis ini menegaskan perlunya media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai Islam. *Digital storytelling* diharapkan menjadi solusi untuk membantu siswa memahami unsur intrinsik cerpen secara kontekstual, sekaligus menumbuhkan kemampuan kreatif dan karakter Islami dalam menulis.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan gambaran komprehensif mengenai kondisi pembelajaran menulis cerpen, serta kebutuhan nyata guru dan siswa terhadap media yang relevan. Tahapan ini mencakup wawancara guru, observasi, dan kajian terhadap kurikulum serta kompetensi dasar menulis cerpen.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan sebagian besar siswa kesulitan mengembangkan ide dan menghubungkan unsur intrinsik cerpen, serta menganggap kegiatan

menulis membosankan karena media masih terbatas pada buku teks dan lembar kerja cetak.

Sementara itu, guru membutuhkan media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah digunakan, yang mampu memfasilitasi kreativitas siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter Islami. Kebutuhan inilah yang mendasari pemilihan media *digital storytelling* berbasis nilai-nilai Islam, karena dianggap mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan audio.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menegaskan bahwa pengembangan media *digital storytelling* berperan penting tidak hanya untuk mempermudah proses menulis, tetapi juga untuk membangun karakter Islami, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam menulis cerpen.

Desain (Design)

Pada tahap desain model ADDIE, dilakukan langkah-langkah penting untuk memastikan media *digital storytelling* berbasis nilai-nilai Islam yang dikembangkan relevan

dengan kebutuhan siswa dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Langkah pertama adalah merancang alur dan konten *digital storytelling* yang memadukan unsur-unsur intrinsik cerpen (tema hingga amanat) dengan nilai-nilai Islam (kejujuran, tanggung jawab, saling membantu). Desain ini disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka kelas V SD/MI, khususnya pada aspek menulis teks naratif.

Langkah kedua adalah menentukan 6 komponen utama media digital, meliputi: Materi, Cerpen Islami Interaktif, Bangun Cerpenmu, Galeri Cerpen, Forum Diskusi, dan Hasil Penilaian. Untuk perancangan video interaktif, peneliti memanfaatkan aplikasi *Leonardo.ai* Versi 2.9, *Runway Gen 2*, dan *Capcut*.

Langkah ketiga adalah merancang *storyboard*, antarmuka, dan struktur *website*. Aplikasi yang digunakan meliputi Canva (ilustrasi), CapCut (animasi dan narasi suara berbasis AI), serta Google Sites atau WordPress (platform *website*). Antarmuka didesain sederhana, responsif, dan ramah anak agar memudahkan siswa mengakses cerita dan memahami nilai-nilai Islam.

Setelah desain visual selesai, seluruh komponen diintegrasikan ke dalam *website* pembelajaran yang interaktif, dilengkapi video cerpen, narasi suara, dan fitur latihan yang memungkinkan siswa menulis serta mengunggah cerpen secara langsung. Tahap desain ini menjadi dasar penting sebelum dilakukan validasi oleh ahli (media/materi) dan uji coba kepada siswa.

Berikut tampilan tampilan media pembelajaran digital storytelling



Tampilan Materi Unsur Intrinsik Cerpen



Tampilan Awal Media



Tampilan Cerpen Islami Interaktif



Tampilan Fitur Website Mempeleajari Isi Cerpen



Tampilan Bangun Cerpen



Tampilan Galeri Cerpen



Tampilan Forum Diskusi



Tampilan Hasil Penilaian

Gambar 1 Tampilan media pembelajaran digital storytelling

Pengembangan (Development)

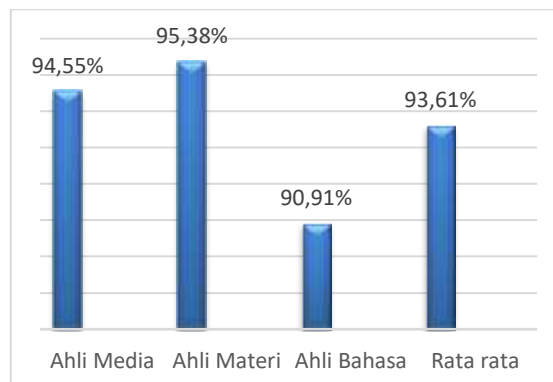
Produk yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *website* yang mencakup panduan menulis cerpen, video pembelajaran, serta fitur latihan dan forum diskusi. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli (materi, media, dan bahasa) untuk

menilai kelayakannya sebelum hasil perhitungan validitas dilaporkan.

Tabel 3 Rekapitulasi Validator Ahli

No	Validator	Score
1.	Materi	95,38%
2.	Bahasa	90,91%
3.	Media	94,55%
Rata-rata :		93,61%
Kategori :		Sangat Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Angket Validasi Ahli (2025)



Gambar 2 Hasil Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas ahli, media *digital storytelling* bernilai Islam memperoleh rata-rata skor 93,61% (*sangat valid*). Rinciannya, ahli materi 95,38% dan ahli media 94,55%, keduanya kategori sangat valid. Dengan demikian, media ini disimpulkan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran menulis cerpen bagi siswa kelas V MIN 1 Pesawaran karena telah memenuhi standar

kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, dan bahasa.

Implementasi (*Implementation*)

Uji coba media dilaksanakan selama 2 minggu (6 kali pertemuan) di MIN 1 Pesawaran, melibatkan siswa kelas VA, VB, dan VC pada 27 Agustus – 5 September 2025. Uji coba dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan pendampingan langsung dari peneliti dan guru kelas.

1. Penilaian Pendidik

Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Digital Storytelling* bernilai Islam. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, tampilan media, penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam pembelajaran menulis cerpen. Hasil penilaian respon pendidik terhadap media disajikan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Penilaian Pendidik

Aspek	Persentase(%)	Kriteria Penilaian
Kelayakan Isi	90%	Sgt Praktis
Tampilan Media	95%	Sgt Praktis
Penggunaan Bahasa	90%	Sgt Praktis

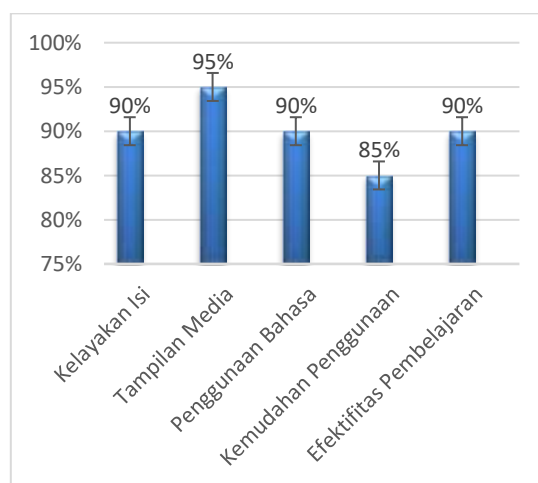
Kemudahan Penggunaan 85% Sgt Praktis

Efektifitas Pembelajaran 90% Sgt Praktis

Rata-rata Persentase : 90%

Kategori : Sangat Praktis

Sumber: Hasil Pengolahan Angket Validasi Ahli Praktisi (2025)



Gambar 3 Grafik Penilaian Pendidik

Hasil penilaian dari ahli praktisi pendidikan menunjukkan bahwa media *Digital Storytelling* bernilai Islam sangat memuaskan dan layak digunakan. Rata-rata persentase keseluruhan aspek yang dinilai adalah 91,80%, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**.

2. Penilaian Peserta didik

Uji coba lapangan media *digital storytelling* berbasis nilai-nilai Islam dilakukan dua tahap. Uji coba skala

kecil melibatkan 15 siswa Kelas VC (kelompok non-eksperimen) yang menggunakan *website* secara langsung untuk menulis cerpen, dengan pendampingan intensif dari peneliti di ruang kelas

Tujuan utama uji coba skala kecil adalah mengukur kepraktisan dan mengidentifikasi masalah teknis. Hasil pengamatan dan angket respons siswa menunjukkan kinerja media sangat baik, dengan rata-rata keseluruhan 90,66% (*Sangat Praktis*) dan mudah digunakan. Data ini kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi dan revisi akhir untuk mempersiapkan media diuji coba pada skala besar (uji efektivitas).

Setelah media dipastikan praktis, penelitian dilanjutkan dengan uji coba skala besar (uji efektivitas) yang melibatkan 58 siswa dari dua kelas, yaitu Kelas VA (eksperimen) dan Kelas VB (kontrol), masing-masing 29 siswa. Tahap ini diawali dengan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal menulis cerpen, di mana kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang relatif setara (Eksperimen: 62,10%; Kontrol: 61,55%).

Intervensi dilakukan selama enam kali pertemuan: kelompok

eksperimen menggunakan media *Digital Storytelling* berbasis *website* secara intensif, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (buku teks). Setelah intervensi, hasil *post-test* menunjukkan perbedaan besar, dengan rata-rata kelompok eksperimen mencapai 88,75% dan kelompok kontrol 75,20%.

Perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) menunjukkan peningkatan kelompok eksperimen (0,69) berada pada kategori efektif tinggi, jauh melampaui kelompok kontrol (0,35) yang berada di kategori efektif sedang. Data ini menyimpulkan bahwa media *Digital Storytelling* berbasis *website* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen. Untuk menguji signifikansi perbedaan peningkatan tersebut, dilakukan Uji t Pihak Kanan (*Independent Samples t-Test*) pada skor *post-test* kedua kelompok.

Hipotesis yang diuji:

- $H_0 : \mu_{\text{eksperimen}} \leq \mu_{\text{kontrol}}$
(Tidak ada perbedaan atau peningkatan kelompok eksperimen tidak lebih tinggi secara signifikan dari kelompok kontrol).

- H_a : $\mu_{\text{eksperimen}} > \mu_{\text{kontrol}}$
(Peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dari kelompok kontrol).

75,20% 0,35 Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer Penelitian (2025)

Tabel 5 Hasil Uji Coba Skala Kecil dan Uji Skala Besar (Pre-test, Post-test, dan N-Gain)

Thp Uji Coba	Klmpk	Jmlh Siswa (N)	Rata Rata Nilai Awal
Uji Klmpk Kecil	VC	15	-
Uji Skala Besar (Pretest)	VA (Eksperimn)	29	62,10%
	VB (Kontrol)	29	61,55%
Uji Skala Besar (Posttest)	VA (Eksperimn)	29	62,10%
	VB (Kontrol)	29	61,55%
Rata-rata Nilai akhir	N-Gain	Ktgori Efektifitas	
90,66%	-	Sgt Praktis	
-	-	Setara	
-	-	Setara	
88,75%	0,69	Tinggi	

Secara keseluruhan, media pembelajaran *Digital Storytelling* berbasis *website* terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa kelas V MIN 1 Pesawaran. Kelayakan ini didukung oleh hasil Uji Kelompok Kecil dengan rata-rata kepraktisan yang sangat tinggi (90,66%)..

Efektivitas media dibuktikan melalui Uji Skala Besar, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar (*post-test* 88,75% berbanding 75,20%) dan nilai N-Gain kategori Tinggi (0,69), menegaskan dampak positif media terhadap kemampuan kreatif menulis siswa. Lebih lanjut, angket respons siswa (kelompok eksperimen) menunjukkan tanggapan sangat positif dengan rata-rata 92,5% (*Sangat Praktis*), di mana siswa menilai media *website* ini sangat mudah diakses, visualnya menarik, dan efektif memotivasi mereka mengeksplorasi ide dalam menulis cerpen.

Hasil ini konsisten dengan Angket Respons Guru, yang juga memberikan penilaian "Sangat Baik" (rata-rata 95,0%). Guru menyatakan media ini sangat membantu mempermudah penyampaian materi dan efisien dalam manajemen kelas. Secara keseluruhan, data angket menegaskan media *Digital Storytelling* berbasis *website* tidak hanya efektif secara akademis (N-Gain), tetapi juga sangat praktis, diterima dengan baik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di MIN 1 Pesawaran.

**.Tabel 6. Hasil Angket Respon
Pengguna Media**

Jenis Angket	Jmlh Rspndn	Rata Rata Presntse
Angket Respon Siswa	29	92,5% (Sgt Praktis/ Sgt Baik)
Angket Respon Guru	1	95,0% (Sgt Baik/ Sgt Praktis)

Sumber : Hasil olahan angket repon Guru dan Siswa (2025).

Hasil angket menunjukkan media *website* ini dinilai Sangat Praktis dan Sangat Menarik oleh siswa, serta mendapat tanggapan Sangat Baik dari

guru. Temuan ini memperkuat analisis N-Gain, menegaskan bahwa produk tersebut tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan siswa, tetapi juga mudah diterapkan dan mendapat respons positif dalam praktik pembelajaran.

Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi, tahap akhir model ADDIE (evaluasi sumatif), berfokus mengukur kualitas dan efektivitas produk. Hasil analisis uji coba lapangan membuktikan media *Digital Storytelling* berbasis *website* efektif meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa dengan kategori tinggi (N-Gain 0,69) dan signifikan secara statistik ($t_{hitung}=5.12$; $p<0,05$) jauh melampaui kelas kontrol (N-Gain 0,35).

Tingginya efektivitas media ini pada tahap evaluasi disebabkan beberapa faktor kunci, terutama karena format *digital storytelling* mampu memvisualisasikan konsep abstrak unsur intrinsik cerpen menjadi sajian audio-visual yang konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa teknologi digital memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar secara lebih efektif.

Integrasi nilai-nilai Islam memberikan konteks yang bermakna, sejalan dengan temuan bahwa pendekatan *storytelling* efektif untuk internalisasi nilai. Selain itu, respons positif siswa (92,5%) menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan, yang menguatkan pandangan bahwa media digital berperan penting dalam meningkatkan minat belajar.

Dengan demikian, tahap evaluasi menyimpulkan bahwa produk ini terbukti tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif secara signifikan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan model ADDIE, disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Storytelling* berbasis *website* berhasil dikembangkan dan teruji kelayakannya untuk meningkatkan kemampuan kreatif menulis isi cerpen siswa kelas V MIN 1 Pesawaran. Media ini terbukti valid oleh ahli, sangat praktis (respons kelompok kecil 90,66% dan tanggapan positif siswa/guru), dan paling utama, terbukti efektif (N-Gain kelompok eksperimen 0,69, kategori Tinggi) jauh melampaui kelompok kontrol.

Dengan demikian, media *Digital Storytelling* berbasis *website* merupakan inovasi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif, memberikan kontribusi penting sebagai alternatif media digital untuk memfasilitasi kreasi dan literasi siswa di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Adolph, R. (2016). *Analisi penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan berfikir kreatif siswa*. 09, 1–23.
- Afriyadi, H., & Hayati, N. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*.
- Amaliah, A. and. (2023). Analisis Hambatan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Secara Daring di SMA Negeri 02 Buntu Malang Kabupaten Mamasa. *Pendidikan Dan Sains Fisika*, 2, 55.
- Dini, U., & Padang, U. N. (2022). *No Title*. 4(2), 82–93.

- Cerpen, P. M., (2023). Analisis Hambatan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Secara Daring Di Sma Negeri 02 Buntu Malang Kabupaten Mamasa. *Omega: Jurnal Pendidikan Dan Sains Fisika*, 2(2), 54–60. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/approach/article/view/785>
- Fitri, S., Ana Bakri, S., & Akustika Romansa, A. (2024). Tabligh, Siddiq, Amanah, Fathonah: Menggali Sifat Rasul Untuk Karakter Ideal Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 199–203.
- Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 24–32.
- Husein BatuBara, M. P. . H. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (Nur Asri N (ed.); 01 ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Mpd, D. C., & Darmawan, M.Si, D. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Cetakan ke).
- Leste, I., Nenotek, S. A., Haan, A. E. M. De, Nifu, L. L., Lindimara, E., Kristen, U., & Wacana, A. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Perbatasan*. 5(5), 1975–1984.
- Nabihasnah, H. M., & Alhayyu, M. (2025). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Pendekatan Storytelling untuk Membentuk Akhlak Mulia Anak Usia Dini*. 793, 197–212.
- San Mikael Sinambela, Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Santoso, H. (2025). *Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran*. 14(1), 223–232.
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran*

IPS Kelas IV-B MIS Al- Hidayah.
212–221.

Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, &
Nico Aditia Siagian. (2023).
Tranformasi Pendidikan Di Era
Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan*
Indonesia, 2(1), 110–116.
[https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i](https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488)
1.2488

Slamet, F. A. (n.d.). *MODEL*
PENELITIAN PENGEMBANGAN
(R n D).

Sugiono, D. P. (2023). *Pengumpulan*
Data Desain. 10, 10–16.

Wulan, A. N., Budiyono, H., &
Wibowo, I. S. (2022). Penerapan
Media Digital Storytelling untuk
Meningkatkan Kualitas
Pembelajaran Kemampuan
Menulis Berita. *Imajeri: Jurnal*
Pendidikan Bahasa Dan Sastra
Indonesia, 5(1), 81–92.
[https://doi.org/10.22236/imajeri.v](https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i1.9330)
5i1.9330

Yulius, H., & Matematika, P. (2021).
Integration of Character
Education in Pocket Book
Android Based Digital on System
Materials Linear Equation of Two
Variables Integrasi Pendidikan
Karakter dalam Buku Saku Digital
Berbasis. 11(1), 105–116.