MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5957

DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Digital Storytelling as an Innovative Approach in the Development of Interactive Learning Media in Informatics Subjects

Annisa Ashifa & Ika Parma Dewi
Universitas Negeri Padang
ashifaanis6@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 13, 2025	May 10, 2025	May 22, 2025	May 27, 2025

Abstract

The lack of interactive and engaging learning media in the Informatics subject has become a major obstacle in enhancing concept comprehension and learning motivation among Grade X students at SMK Negeri 6 Padang. This study aims to develop interactive learning media based on *digital storytelling* as an innovative solution to provide meaningful and contextual learning experiences. The media was developed using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) and utilized the Canva platform, which integrates visual, audio, and interactive elements. Validation by subject matter and media experts indicated that the media is highly suitable for use, with feasibility scores of 89% and 91.87%, respectively. A practicality test conducted on 31 students yielded an average score of 87.80%, indicating that the media is very practical and easy to use. The results demonstrate that the *digital storytelling* approach is effective in fostering student engagement and enhancing understanding of Informatics content. In conclusion, this learning media holds significant potential for improving the quality of Informatics instruction at vocational schools. The

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

implications suggest that this media is suitable for further development by adding additional interactive features to enrich the learning process and expanding its application to reach students across various vocational education units.

Keywords: *Digital Storytelling*; Interactive Learning Media; Informatics Education; 4D Model; Canva-Based Media

Abstrak: Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam mata pelajaran Informatika menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik kelas X di SMK Negeri 6 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *digital storytelling* sebagai solusi inovatif yang dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan memanfaatkan platform Canva yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan masing-masing sebesar 89% dan 91,87%. Uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 31 peserta didik menghasilkan skor rata-rata sebesar 87,80%, mengindikasikan bahwa media tergolong sangat praktis dan mudah digunakan. Hasil penelitian membuktikan bahwa pendekatan *digital storytelling* efektif dalam membangun keterlibatan belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Informatika. Kesimpulannya, media pembelajaran ini memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di SMK. Implikasinya, media ini layak dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif tambahan guna memperkaya proses belajar, serta diperluas penerapannya untuk menjangkau peserta didik di berbagai satuan pendidikan kejuruan.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*; Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Informatika; Model 4D; Media Berbasis Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menghadirkan tantangan sekaligus peluang dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pendekatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik. Pendekatan konvensional yang hanya berorientasi pada penyampaian materi melalui metode ceramah atau pengajaran satu arah kini dinilai kurang relevan. Dunia pendidikan dituntut untuk bergerak ke arah penciptaan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran(Setiawan et al., 2023). Keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas menjadi empat komponen penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang harus diintegrasikan melalui inovasi dalam pembelajaran, termasuk melalui media pembelajaran yang digunakan.

Dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan tersebut menjadi semakin kompleks. Peserta didik SMK umumnya memiliki karakteristik yang lebih aplikatif dan praktis, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar tersebut. Namun kenyataannya, metode pembelajaran di banyak sekolah masih cenderung konvensional. Berdasarkan temuan (Rusman, 2011), metode ceramah dan penggunaan buku ajar yang bersifat statis masih mendominasi proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran yang bersifat teknologi seperti Informatika. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif peserta didik, lemahnya pemahaman konsep, dan minimnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual sering kali menjadi faktor penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan rasa jenuh dan kebosanan, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar. (Wahyuni et al., 2020) menekankan bahwa media pembelajaran yang interaktif memiliki peran penting dalam membangun keterlibatan peserta didik serta meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi.

Kondisi ini juga tercermin dalam realitas pembelajaran di SMK Negeri 6 Padang. Berdasarkan data hasil asesmen sumatif semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, hanya 19% dari 523 peserta didik kelas X yang berhasil mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu ≥78. Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa media dan metode pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam mendukung ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Situasi ini menunjukkan perlunya pembaruan dan inovasi dalam strategi pembelajaran, termasuk pengembangan media yang mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik secara lebih optimal.

Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka yang saat ini dijalankan di SMK Negeri 6 Padang turut menegaskan pentingnya transformasi pembelajaran. Kurikulum ini menitikberatkan pada kebebasan dan kemandirian belajar peserta didik, serta mendorong guru untuk menjadi fasilitator yang kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang merdeka dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik menjadi sebuah keharusan.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diadopsi dalam pengembangan media pembelajaran adalah *digital storytelling*. *Digital storytelling* merupakan metode yang memadukan kekuatan narasi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk cerita. Menurut (A. Suryanti et al., 2021), pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan personal. Cerita yang disampaikan melalui media digital tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan auditori, tetapi juga menyentuh sisi emosional peserta didik, sehingga memudahkan proses pemahaman dan pengingatan materi.

Lebih lanjut, (Sa'diyah et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan cerita dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya keterhubungan emosional antara peserta didik dengan konten yang dipelajari. Cerita yang relevan dan dikemas secara menarik dapat membangun rasa ingin tahu, memperkuat makna belajar, dan meningkatkan retensi memori. Dalam konteks pembelajaran Informatika, digital storytelling dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan menyajikan materi dalam alur cerita yang logis dan menarik, peserta didik dapat memahami konteks penerapan konsep serta melihat relevansinya dalam kehidupan sehari-hari atau dunia kerja.

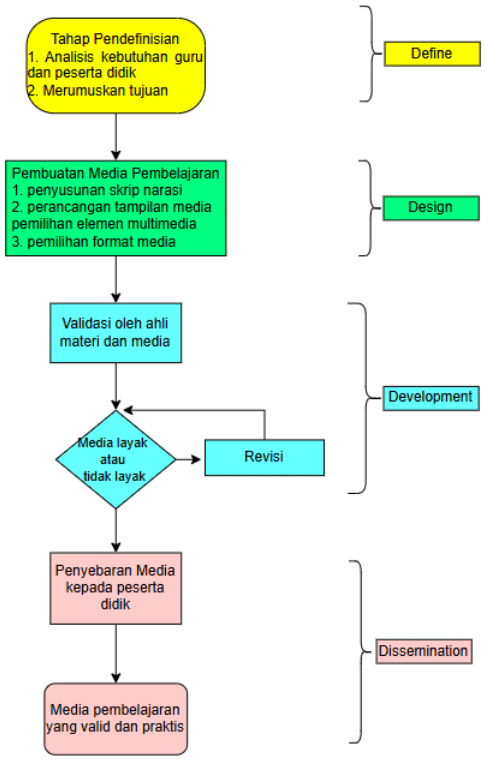
(Gunawan & Harjono, 2015) menegaskan bahwa pendekatan berbasis cerita dapat meningkatkan aspek afektif dalam proses pembelajaran, seperti empati, motivasi, dan ketertarikan terhadap materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital storytelling sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran Informatika, khususnya di lingkungan SMK yang menuntut pendekatan pembelajaran yang aplikatif, relevan, dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital storytelling yang diterapkan pada mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji tingkat validitas media melalui evaluasi oleh ahli materi dan ahli media, serta menilai tingkat praktikalitasnya berdasarkan respon peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Harapannya, media yang dikembangkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta capaian hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk merancang serta menguji media pembelajaran agar dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Informatika. Pendekatan R&D digunakan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui serangkaian proses analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi (Sugiyono, 2019)

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital storytelling. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mendukung tujuan pembelajaran di Kurikulum Merdeka.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

   Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan

guru Informatika di SMK Negeri 6 Padang. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil asesmen sumatif peserta didik menunjukkan pencapaian yang rendah. Data-data tersebut dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

   Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Desain yang dikembangkan mencakup struktur isi, alur penyampaian materi, storyboard, serta pemilihan pendekatan digital storytelling untuk menyampaikan materi. Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku di Kurikulum Merdeka. Elemen media yang dirancang meliputi cover, petunjuk penggunaan, CP & ATP, materi utama, video pembelajaran, latihan soal, jobsheet, dan motivasi.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

   Pada tahap ini, media dikembangkan menggunakan platform Canva. Storyboard yang telah disusun dijadikan acuan dalam proses desain visual dan integrasi elemen digital storytelling. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini mencakup penilaian terhadap isi, kebahasaan, visualisasi, interaktivitas, dan keterpaduan antar komponen media. Masukan dari validator dijadikan dasar untuk revisi sebelum media diuji coba ke peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

   Tahap terakhir adalah penyebaran media dalam bentuk uji coba terbatas (*limited trial*). Media diuji kepada 31 peserta didik kelas XI jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Negeri 6 Padang. Tujuannya untuk mengetahui tingkat praktikalitas media berdasarkan pengalaman langsung peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan dengan instrumen angket yang menilai aspek ketertarikan, materi, kebahasaan, teknis, visual, dan evaluasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor menjadi persentase untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

HASIL

Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan difokuskan pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 6 Padang. Proses pengembangan dilakukan menggunakan platform Canva, yang memungkinkan pembuatan media berbasis presentasi digital dengan integrasi narasi visual, audio, dan elemen interaktif. Materi yang disajikan mencakup topik Sistem Komputasi, Jaringan Komputer dan Internet, serta Analisis Data, yang seluruhnya dikemas dalam pendekatan digital storytelling. Setiap unit pembelajaran dirancang dalam bentuk cerita edukatif yang menggabungkan elemen naratif, ilustratif, dan interaktif, sehingga peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengalami alur cerita yang membawa mereka memahami konsep-konsep Informatika secara kontekstual dan menyenangkan.

Untuk mendukung pengalaman belajar yang imersif dan bermakna, media ini dilengkapi dengan berbagai **fitur utama** yang saling terintegrasi. Berikut penjelasan masing-masing fitur yang dirancang untuk memperkuat penyampaian materi melalui pendekatan digital storytelling:

a. Cover media didesain menarik dengan visualisasi dunia digital: ilustrasi komputer, jaringan, dan ikon-ikon teknologi. Selain memberi kesan profesional, halaman ini menjadi pintu masuk ke dalam *cerita digital* yang akan dijelajahi peserta didik. Tombol "Start Now" dirancang interaktif, menggambarkan seolah peserta didik akan memulai petualangan teknologi melalui cerita yang disiapkan.



Gambar 2. Tampilan cover

b. Petunjuk Penggunaan

Fitur ini menyajikan panduan berupa ikon-ikon visual yang menjelaskan fungsi tombol dan navigasi media. Penyampaian petunjuk tidak dilakukan secara kaku, melainkan dalam gaya naratif ringan: "Mari jelajahi bersama", "Klik tombol ini untuk kembali ke awal cerita", dan sebagainya—seolah-olah media ini berbicara langsung dengan peserta didik sebagai teman belajar dalam cerita mereka.



Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan

c. Menu Utama

Menu utama merupakan titik pusat navigasi media, menampilkan lima tombol utama: CP & ATP, Materi, Kuis, Jobsheet, dan Motivasi. Setiap tombol membuka babak baru dari narasi digital yang dibangun. Misalnya, tombol *Materi* membawa siswa masuk ke cerita pembelajaran, sedangkan tombol *Motivasi* menjadi jeda emosional di tengah perjalanan belajar mereka. Visual dan susunan menu ini dirancang untuk mengarahkan siswa seperti memilih babak dalam sebuah cerita interaktif.



Gambar 4. Tampilan Menu

d. CP dan ATP

Halaman ini menyajikan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran secara visual dan naratif. Alih-alih hanya menampilkan teks reguler, informasi ditata dalam bentuk grafis naratif agar peserta didik memahami bahwa perjalanan mereka dalam media ini memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, seperti alur cerita dengan akhir yang hendak dicapai.



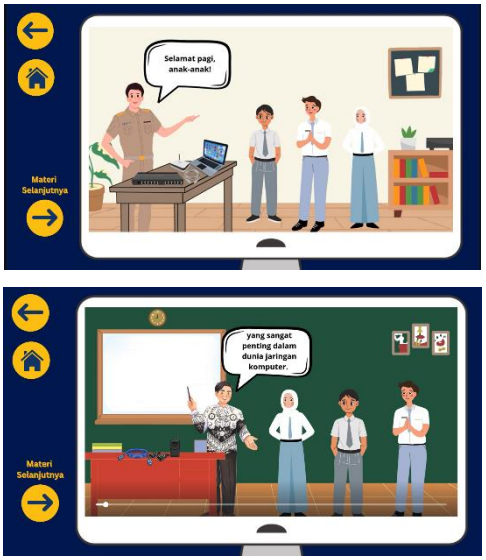
Gambar 5. Tampilan CP/ATP

e. Materi Pembelajaran (Inti Digital Storytelling)

Ini adalah jantung dari media yang dikembangkan. Materi disusun dalam bentuk cerita kontekstual yang menggambarkan situasi nyata—misalnya, cerita tentang siswa yang mencoba membangun jaringan sekolah, atau memahami data penjualan di bisnis kecil mereka. Setiap elemen materi (komputasi, jaringan, analisis data) disampaikan dalam urutan naratif:

- Pendahuluan cerita untuk membangun konteks.
- Konflik atau masalah nyata yang membutuhkan solusi berbasis informatika.
- Pemecahan masalah melalui penjelasan konsep teknis.
- Kesimpulan atau refleksi yang mengajak siswa memahami pentingnya topik tersebut.

Visualisasi materi memperkuat cerita, menggunakan gambar tiga dimensi, animasi, dan video. Cerita juga diselingi dengan narasi teks yang membantu siswa menginternalisasi konsep melalui pendekatan emosional dan logis sekaligus.



Gambar 6. Tampilan Materi

f. Jobsheet

Jobsheet atau lembar kerja praktik disajikan sebagai **misi** dalam alur cerita. Peserta didik diajak melakukan simulasi langsung, seperti menyusun perangkat jaringan atau menganalisis data. Tugas praktik ini diposisikan sebagai bagian dari penyelesaian masalah dalam cerita yang sedang mereka ikuti, sehingga siswa merasa memiliki alasan nyata mengapa mereka harus melakukannya.



Gambar 7. Tampilan Halaman Jobsheet

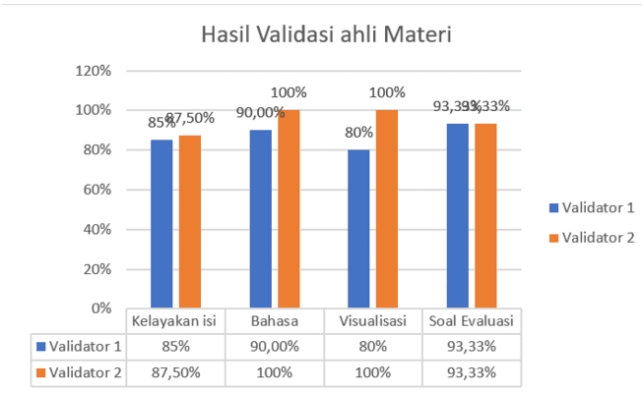
g. Motivasi

Fitur ini menyajikan kata-kata penyemangat yang ditujukan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Kalimat-kalimat motivasional seperti "Terus belajar, karena setiap usaha kecil hari ini adalah langkah besar di masa depan" disajikan dengan visual yang menarik dan sederhana.



Gambar 8. Tampilan Halaman Motivasi

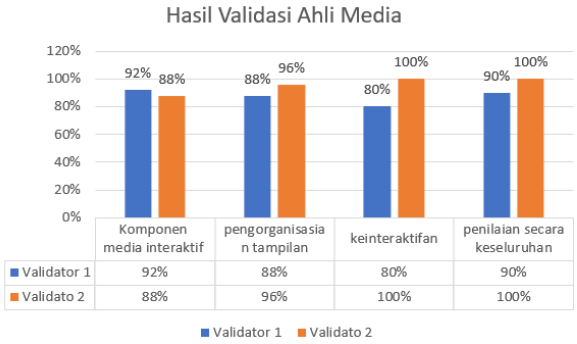
Setelah media dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, tampilan visual, dan interaktivitas. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori "Sangat Layak", dengan persentase total kelayakan sebesar 89%. Penilaian ini meliputi aspek kelayakan isi, bahasa, visualisasi, dan soal evaluasi. Berikut detail penilaian ahli materi terhadap setiap aspek.



Gambar 9. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Materi

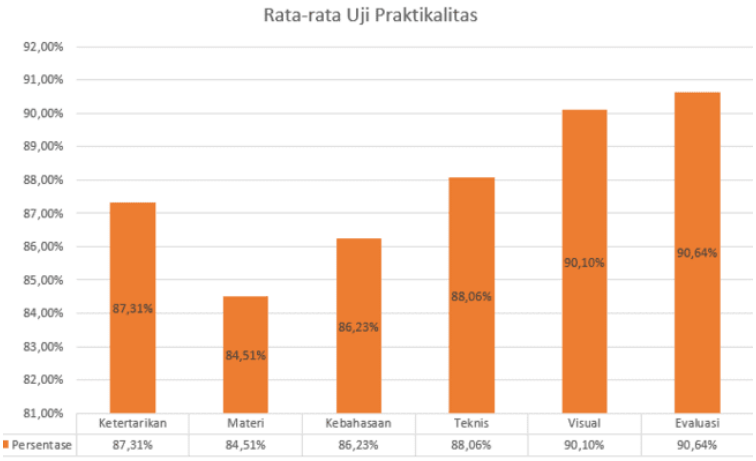
Selanjutnya, validasi oleh ahli media menghasilkan persentase total sebesar 91,87%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian ini mencakup aspek komponen

media interaktif, pengorganisasian, keinteraktifan, dan penilaian secara keseluruhan. Berikut detail penilaian ahli media terhadap setiap aspek.



Gambar 10. Grafik Hasil Validasi oleh Ahli Media

Untuk mengetahui kepraktisan media dalam penggunaan langsung, dilakukan uji coba terbatas kepada 31 peserta didik. Hasil uji praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,80%, yang termasuk kategori "Sangat Praktis". Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan, materi, kebahasaan, teknis, visual, dan evaluasi. Berikut rata-rata uji praktikalitas terhadap setiap aspek.



Gambar 11. Grafik Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini berfokus pada pendekatan digital storytelling, yang menggabungkan narasi visual, audio, dan elemen interaktif dalam sebuah rangkaian cerita edukatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

Digital storytelling dalam media ini bukan sekadar penyampaian informasi, melainkan penyusunan materi yang membangun alur cerita yang menarik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Sejalan dengan teori dari (A. Suryanti et al., 2021), digital storytelling dapat memperkaya proses pembelajaran dengan mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga materi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga secara emosional dan praktis. Penggunaan narasi dalam bentuk cerita memudahkan peserta didik untuk mengikuti materi secara bertahap dan lebih mudah mengingat konsep-konsep Informatika, seperti Sistem Komputasi, Jaringan Komputer, dan Analisis Data. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif, yaitu menghubungkan pengetahuan baru dengan konteks yang sudah dikenal, sehingga mempermudah proses pemahaman dan retensi materi.

Fitur materi pembelajaran menjadi inti utama dari penerapan digital storytelling dalam media ini. Penggunaan alur naratif yang mencakup konteks, konflik, solusi, dan refleksi sesuai dengan model struktur cerita klasik yang direkomendasikan oleh (Ohler, 2008), "Story Core" dalam pembelajaran digital. Model ini memungkinkan peserta didik terlibat dalam pemecahan masalah nyata, serta mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep informatika karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalaminya secara imajinatif dan emosional.

Fitur jobsheet yang dikemas sebagai bagian dari misi cerita memberikan makna baru terhadap praktik tugas. Ini sejalan dengan temuan Click or tap here to enter text.yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas berbasis cerita mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya diminta menyelesaikan soal, tetapi juga merasa menjadi bagian dari alur cerita yang menuntut penyelesaian tugas sebagai konsekuensi logis dari narasi yang dibangun.

Selain itu, fitur motivasi berupa kata-kata penyemangat yang sederhana namun konsisten hadir pada media mendukung aspek motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020) menegaskan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang memberikan dukungan emosional dan menumbuhkan rasa percaya diri, yang tercermin dalam keberadaan fitur motivasi ini.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dengan skor kelayakan mencapai 89% dari ahli materi dan 91,87% dari ahli media. Penilaian tinggi ini menegaskan bahwa penyajian materi melalui digital storytelling telah

memenuhi standar kualitas isi, bahasa, serta tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Azikiwe dalam (Hasan et al., 2021), media pembelajaran yang efektif harus mampu menyajikan materi secara sistematis dan menarik bagi peserta didik. Digital storytelling pada media ini berhasil menghadirkan narasi yang terstruktur dengan baik, visual yang mendukung isi cerita, dan interaktivitas yang membuat peserta didik aktif terlibat. Hal ini juga menguatkan pendapat (Oktaviara & Pahlevi, 2019) yang menyatakan bahwa validasi ahli diperlukan untuk memastikan media tidak hanya informatif, tetapi juga pedagogis dan teknologi yang sesuai.

Uji praktikalitas media terhadap peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif dengan skor rata-rata 87,80%, yang menandakan media ini sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Tingginya praktikalitas ini mengindikasikan bahwa digital storytelling dalam media memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa (Adara & Haqiyyah, 2021). Temuan ini sejalan dengan teori dari (Trinawindu et al., 2016) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif, terutama yang mengintegrasikan storytelling, dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya serap materi peserta didik. Dengan cerita yang sistematis dan interaktif, peserta didik merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, berdasarkan pandangan (Gunawan & Harjono, 2015), media pembelajaran berbasis multimedia memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Digital storytelling dalam media ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui narasi yang menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji praktikalitas ini menguatkan bahwa pendekatan digital storytelling yang diterapkan dalam media pembelajaran berbasis Canva ini sangat tepat dan efektif dalam meningkatkan kualitas dan pengalaman belajar peserta didik. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu oleh (Sandi Azima Mailando et al., 2023) dan (Al Ihsan et al., 2024) yang juga menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dengan storytelling dalam konteks pendidikan.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting untuk praktik pembelajaran Informatika di SMK dan konteks pendidikan lain yang relevan. Pertama,

penggunaan digital storytelling sebagai pendekatan utama dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Guru dan pengembang media dapat memanfaatkan teknik narasi yang terstruktur untuk mengemas materi pembelajaran yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Kedua, integrasi multimedia interaktif menggunakan platform yang mudah diakses seperti Canva dapat mempercepat proses pengembangan media yang berkualitas dan praktis. Hal ini membuka peluang bagi guru untuk lebih inovatif dan adaptif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan selanjutnya. Pertama, uji praktikalitas media hanya dilakukan pada jumlah peserta didik yang terbatas dan pada satu kelas saja, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan beragam latar belakang sekolah sangat disarankan untuk menguji konsistensi efektivitas media ini. Kedua, media yang dikembangkan menggunakan Canva memiliki keterbatasan teknis terkait fitur interaktivitas jika dibandingkan dengan aplikasi pengembangan media yang lebih kompleks dan khusus. Oleh karena itu, pengembangan fitur yang lebih dinamis dan evaluasi dampak jangka panjang terhadap pencapaian belajar peserta didik perlu menjadi fokus penelitian mendatang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *digital storytelling* secara signifikan meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Media yang dikembangkan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi Sistem Komputasi, Jaringan Komputer, dan Analisis Data, serta mendorong peningkatan motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan dari ahli materi sebesar 89% dan dari ahli media sebesar 91,87%. Uji praktikalitas yang dilakukan kepada peserta didik juga memperoleh hasil sangat baik, yakni sebesar 87,80%. Temuan ini menegaskan bahwa media digital storytelling yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara kognitif maupun afektif.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan pendekatan naratif (*storytelling*) dan multimedia interaktif. Inovasi ini memperkaya literatur tentang pembelajaran kontekstual dan personal, khususnya dalam mata pelajaran teknis yang cenderung abstrak seperti Informatika. Penelitian ini juga memperkuat paradigma bahwa pendekatan berbasis cerita mampu menjembatani kesenjangan antara konten teknis dan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara praktis, penelitian ini menghasilkan sebuah model media pembelajaran berbasis platform *Canva* yang dapat diadaptasi oleh pendidik dalam pembelajaran Informatika maupun bidang lainnya. Media ini bersifat fleksibel, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya meliputi: (1) memperluas cakupan subjek dan lokasi penelitian guna menguji generalisasi efektivitas media digital storytelling pada jenjang dan konteks pendidikan yang berbeda; (2) mengembangkan fitur interaktif yang lebih kompleks, termasuk integrasi *gamifikasi* dan *assessment* otomatis untuk meningkatkan motivasi dan evaluasi pembelajaran; serta (3) melaksanakan studi longitudinal guna mengamati dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap hasil belajar, karakter peserta didik, dan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Informatika dan teknologi digital secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *11*(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651

Adara, R. A., & Haqiyyah, A. (2021). The Effects of Integrating Digital Storytelling to Students' Motivation. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 131–145. https://doi.org/10.19109/ejpp.v7i2.6023

Al Ihsan, M., Faiza, D., & Parma Dewi, I. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada. *4*(2), 97–103. https://doi.org/10.24036/javit.v4i2.177

Gunawan, A., & Harjono, S. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru: *Vol. I* (Issue 1).

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran │Media Pembelajaran (p. 28).

Ohler, Jason. (2008). Digital storytelling in the classroom : new media pathways to literacy, learning, and creativity. Corwin Press.

Oktaviara, R., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *7*(3), 60–65.

Rusman. (2011). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada. https://books.google.co.id/books?id=yVCYtQEACAAJ

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, *61*, 101860. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sadik, A. (2017). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, *56*(4), 487–506. https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8

Sa'diyah, M. K., Kiranti, N., Rustini, T., & Husen Arifin, M. (2022). Pembelajaran IPS menggunakan Metode Storytelling di Sekolah Dasar. *6*(2), 10459–10465.

Sandi Azima Mailando, Ika Parma Dewi, Hanesman, & Agariadne Dwinggo Samala. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Batipuh. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, *1*(3), 123–135. https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i3.91

Setiawan, A., Herdiana, R., Fakultas, J. J., & Dan, K. (2023). Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Metode Mudzakarah Di Smk Al-Huda Turalak Kabupaten Ciamis. *7*, 56–61 http://dx.doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8619.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.). Penerbit Alfabeta.

Trinawindu, I., Dewi, A., & Narulita, E. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. *19*, 35–42.

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, *1*(6), 597–602. https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131