

Pengembangan Video Interaktif Storytelling Dongeng Anak Nusantara Berbasis Literasi Bahasa untuk Pembelajaran Daring Siswa Kelas II SD

Development of Interactive Video Storytelling of Indonesian Children's Fairy Tales Based on Language Literacy for Online Class II Student at SD

Meganita^{1*}, Penulis Kedua², Penulis Ketiga³, Penulis Keempat⁴

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*meganitabahar@gmail.com

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Pengembangan video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa untuk pembelajaran daring siswa kelas II SD Telkom Makassar dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa yakni kemampuan literasi siswa kelas II SD Telkom Makassar memiliki kemampuan literasi rendah, khususnya pada keterampilan menyimak. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal yang telah dilakukan. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan siswa guna mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan produk, serta ditujukan kepada siswa dan guru untuk menilai kelayakan produk. Untuk menghasilkan produk video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa terdiri atas 5 tahap sesuai dengan tahapan model ADDIE. Hasil validasi pertama ahli media memperoleh skor 49 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 65,3% termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua ahli media memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 67 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 89,3% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Untuk hasil validasi pertama memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 51 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 68% termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua ahli materi memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 68 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 90,6% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 468 dengan skor maksimal adalah 500, maka persentasenya 93,6% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 945 dengan skor maksimal adalah 1000, maka persentasenya 94,5% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Kemudian untuk penilaian wali kelas 2A memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya 92% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Untuk penilaian wali kelas 2B memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya 90% termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Kata Kunci: video interaktif, *storytelling*, literasi bahasa, pembelajaran daring

Abstract (Bahasa Inggris)

The development of interactive video storytelling for Indonesian children's fairy tales based on language literacy for online learning for class II students at SD Telkom Makassar is motivated by student problems, namely the literacy skills of class II students at SD Telkom Makassar have low literacy skills, especially in listening skills. This is evidenced by the results of the initial observations that have been made. So there is a need for learning media innovations that students can use to support effective and fun learning. This research is a research and development (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument in this study used a questionnaire aimed at media experts and material experts to assess the validity of the product, and was addressed to students and teachers to assess the feasibility of the product. To produce an interactive video product for storytelling Indonesian children's fairy tales based on language literacy, it consists of 5 stages according to the stages of the ADDIE model. The results of the first validation of media experts obtained a score of 49 with a maximum score of 75, so the percentage of 65.3% is included in the valid criteria. The validation of the two media experts obtained an overall score of 67 with a maximum score of 75, so the percentage of 89.3% is included in the very valid criteria. For the first validation results obtained an overall score of 51 with a maximum score of 75, then the percentage is 68% included in the valid criteria. The validation of the two material experts obtained an overall score of 68 with a maximum score of 75, so the percentage of 90.6% is included in the very valid criteria. Furthermore, the results of the small group trial obtained an overall score of 468 with a maximum score of 500, so the percentage of 93.6% was included in the very feasible criteria. The results of the large group trial obtained an overall score of 945 with a maximum score of 1000, so the percentage of 94.5% was included in the very feasible criteria. Then for the homeroom assessment of 2A, the overall score is 46 with a maximum score of 50, so the percentage is 92% which is included in the very feasible criteria. For the homeroom assessment of 2B, the overall score is 46 with a maximum score of 50, so the percentage is 90% which is included in the very feasible criterion.

Keywords: interactive videos, storytelling, language literacy, online learning

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era revolusi industry 4.0 menuju era *society* 5.0 mengalami pergeseran capaian pembelajaran, yakni dari *learning to know* menjadi *learning to do*. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No.67 Tahun 2013 Tentang Kurikulum SD 2013 berorientasi pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk selanjutnya diterapkan dalam berbagai situasi di sekolah maupun masyarakat. Dengan kata lain, penerapan pembelajaran kurikulum 2013 berorientasi pada pengalaman belajar secara langsung (*student centered learning*) dengan pendekatan saintifik. Pola belajar *student centered learning* memiliki potensi guna mendorong siswa belajar secara aktif, mandiri, sesuai dengan irama belajarnya, dan sesuai dengan perkembangan usia mereka serta tetap dalam panduan guru (Suarjani, 2019). Adanya pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik diharapkan mampu mengaktifkan siswa dengan pola berpikir tingkat tinggi HOTS (Raihan, 2020).

Bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang mencerminkan identitas bangsa Indonesia. Dibuktikan dengan dimuatnya literasi bahasa sebagai salah satu literasi yang perlu diterapkan pada implementasi kurikulum 2013 khususnya mulai dari jenjang sekolah dasar. Pentingnya literasi bahasa sebagai literasi bangsa mencakup pengembangan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat aspek ini seharusnya menjadi fokus utama para tenaga pengajar agar dapat dimaksimalkan pembelajarannya. Mengingat semua aspek diatas merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa di jenjang Sekolah Dasar. Dengan kata lain, kemampuan literasi bahasa perlu dikuasai karena merupakan kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Syawaluddin & Nurhaedah (2018, h. 239), yakni: "*Literay is very important for the students since the skill in literacy has an effect on their success in learning and life*". Dari pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa literasi sangat penting bagi siswa karena keterampilan literasi berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dan kehidupan mereka.

Gerakan literasi bahasa sebenarnya telah dicanangkan oleh pemerintah agar dapat diterapkan disetiap sekolah. Akan tetapi pengaplikasiannya masih belum optimal dan membutuhkan perhatian lebih dari lembaga pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut data *Most Littered Nation in the World* (2016), diketahui bahwa Indonesia menempati urutan kedua kebawah untuk tingkat literasi secara internasional. Lebih lanjut, menurut data UNESCO (2020), minat terhadap membaca masyarakat Indonesia juga terbilang sangat rendah, hanya 0,001% yang berarti dari 1.000 masyarakat Indonesia, hanya 1 yang rajin membaca. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa perlu adanya pemberdayaan literasi khususnya di sekolah dasar sebagai jenjang paling dasar pada pendidikan formal.

Sejalan dengan temuan tersebut, berdasarkan hasil observasi dan pembagian angket kepada siswa kelas II yang berjumlah 58 orang yang terdiri dari 29 orang siswa kelas 2A dan 29 orang siswa kelas 2B, diketahui bahwa kemampuan literasi siswa kelas II SD Telkom Makassar memiliki kemampuan literasi rendah, khususnya pada keterampilan menyimak. Hal ini dibuktikan bahwa sebesar 75% siswa memiliki nilai rata-rata dibawah kkm (75) untuk keterampilan menyimak, 91% siswa mengatakan bahasa merupakan mata pelajaran yang sulit, 86% siswa belum mengetahui cerita dongeng anak nusantara.

Jika ditinjau dari kesiapan teknologi pembelajaran siswa, dapat dikatakan sudah memadai. Ini dibuktikan dengan hasil observasi awal. Dimana 93% siswa sudah memiliki HP atau laptop dan mampu mengoperasikannya, 100% siswa menyatakan lebih senang belajar menggunakan media audio visual. Dan sebanyak 100% siswa mengatakan tertarik menggunakan video interaktif dalam pembelajaran. Dari observasi tersebut sekolah membutuhkan upaya pemanfaatan potensi yang dimiliki sebagai alternatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan rendahnya kemampuan literasi bahasa, khususnya dalam keterampilan menyimak yakni dengan menggunakan metode *storytelling*. Menurut Ririhena (2020, h. 64) "*Bercerita (storytelling)* merupakan seni

bercerita yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai yang bermanfaat tanpa menggurui peserta didik". Jadi ada proses transfer pengetahuan dari pembicara kepada pendengar. Kegiatan *storytelling* ini sangat baik untuk tumbuh kembang siswa. Sebagaimana dijelaskan manfaat dari *storytelling* menurut Napisah, Anna, & Dwi (2020, h. 503) yaitu "membantu pembentukan pribadi dan moral anak; menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak; memacu kemampuan verbal anak; merangsang minat menulis dan membaca anak; dan membuka cakrawala pengetahuan anak". Dengan demikian ini menjadi salah satu solusi yang tepat dalam mengatasi rendahnya literasi bahasa anak.

Salah satu media yang dapat menyajikan tampilan interaktif untuk *storytelling* dongeng anak nusantara ialah video interaktif. Video interaktif dipilih karena dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, pembelajaran akan lebih menarik, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, siswa dapat memutar ulang video jika masih ada yang tidak dipahami sehingga video interaktif ini cocok digunakan sebagai perantara dalam *storytelling* dongeng anak nusantara (Krisnita et al., 2020). Menurut Prastowo (Wardani & Syofyan, 2018, h. 373) "Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya". Didalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini diperkuat dengan pendapat Yasa, Ariawan, & Sutaya (2017, h. 201) yang menyatakan bahwa "media pembelajaran dapat dikatakan interaktif ketika ada proses interaksi antar peserta didik dengan media tersebut".

Untuk itu dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa khususnya dalam mencari dan menemukan informasi penting serta memperkenalkan cerita-cerita dongeng anak nusantara, maka penulis merasa perlu merancang video interaktif *storytelling*. Karena secara perkembangan psikologis, siswa pada jenjang sekolah dasar lebih mudah menerima pembelajaran dan lebih mudah memahami dengan sesuatu yang dilihat sendiri dalam wujud yang sebenarnya atau dalam bentuk tiruan atau gambarnya. Sehingga peneliti akan mengadakan penelitian berjudul "Pengembangan

Video Interaktif *Storytelling* Dongeng Anak Nusantara Berbasis Literasi Bahasa untuk Pembelajaran Daring Siswa Kelas II SD".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan

Secara sederhana pengembangan diartikan oleh KBBI sebagai proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Sugiyono (Saputro, 2017, h. 8) metode *Research & Development* merupakan "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

menurut Purwati & Kunaefi (2020, h. 40) "penelitian pengembangan adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih sempurna, dan mengembangkan suatu produk menjadi lebih baik".

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Pakpahan dkk (2020, h. 2) "media secara sederhana dapat diartikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirimkan sesuatu". Sedangkan pembelajaran atau dalam bahasa inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar.

Menurut Kustandi dan Stjipto (Batubara, 2020, h. 3) "media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna".

Adapun kegunaan atau manfaat dari media pembelajar itu sendiri, media pembelajaran dirancang semenarik mungkin dan mudah digunakan agar dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Syawaluddin, Makkasau, & Jamal (Syawaluddin et al., 2019, h. 295) "media pembelajaran yang mudah digunakan, lebih menarik, dan lebih informatif akan membuat minat siswa untuk mempelajari materi pun lebih meningkat sehingga lebih mudah memahami pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru".

Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menunjang mutu pendidikan dan sekaligus memfasilitasi siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah.

Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran harus menggunakan prinsip-prinsip media pembelajaran. Terdapat beberapa prinsip yang perlu diterapkan ketika akan mengakomodasi multimedia untuk pembelajaran. Prinsip untuk mengurangi aktivitas *extraneous processing* antara lain: *Contiguity, Coherence, Signaling, Redundancy*. Prinsip untuk mengelola aktivitas *essential processing* antara lain: *Segmenting, Pre-training, Modality*. Prinsip untuk meningkatkan aktivitas *generative processing* antara lain: *Multimedia, Personalization, Interactivity*.

2.3 Video Interaktif

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus sebagai alat untuk membantu pembelajaran dalam format video interaktif. Disebut video interaktif dikarenakan media ini memungkinkan adanya komunikasi timbal balik antara media dengan siswa sebagai objeknya sehingga memengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan melalui indra visual siswa serta memiliki efek lebih dari materi ajar yang berupa teori. Menurut Andriani, Sunismi, & Fuady (2019, h. 78) "video pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah alami dari pengguna". Sedangkan menurut Hanifah & Syaiba (2020, h. 563) "video interaktif adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan yang di dalamnya terdapat interaksi atau saling melakukan aksi dan mempunyai timbal balik antar satu dengan yang lainnya".

Adapun Pembuatan video interaktif memiliki tujuannya masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Khairani, Sutisna, & Suyanto (2019, h. 159) "video interaktif akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik".

2.4 Storytelling

Storytelling terdiri dari dua kata, *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti penceritaan. Menurut Madyawati (Rahmawatingtyas, 2020, h. 45) "*storytelling* adalah kegiatan yang dilakukan secara lisan kepada seseorang tentang informasi yang disampaikan dalam bentuk pesan, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang

dapat didengarkan dengan cara menyenangkan". Lebih lanjut, dipaparkan oleh Scrivener (Pricilia & Rahmansyah, 2020a, h. 75) "*storytelling* adalah aktivitas singkat yang sangat bermanfaat baik di akhir pembelajaran maupun di tengah pembelajaran untuk menjaga perubahan suasana hati siswa". Manfaat *storytelling* Menurut Wardiah (2017, h. 47) manfaat *storytelling* yaitu "seperti halnya orang dewasa, anak-anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah mereka alami dalam kehidupan nyata".

2.5 Literasi Bahasa

Perkembangan bahasa pada umumnya dipengaruhi oleh konteks dan situasi di masyarakat. Menurut Elinet (Juliantri et al., 2020, h. 1) "literasi adalah istilah umum yang merujuk pada seperangkat kemampuan dan kemampuan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari". Lebih lanjut dipaparkan oleh Ansari (2020, h. 19) "literasi secara tradisi dimaknai sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengar, dan bertutur". Literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa. Karena pengembangan literasi apapun senantiasa membutuhkan bahasa sebagai medianya. Dengan demikian, literasi dan bahasa tersebut berkaitan erat. Literasi bahasa yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan seseorang memproduksi, menggunakan, dan memahami bahasa secara tepat.

2.6 Pembelajaran Daring

Menurut Pohan (2020, h. 2) "pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung". Pembelajaran daring dalam penerapannya harus dikemas semenarik mungkin. Apabila terkesan hanya sebatas pemberian tugas kepada siswa maka pembelajaran dapat dikatakan kurang efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra, Bundu, Irfan, Hartoto, & Raihan (2020, h. 262) "pembelajaran daring yang terkesan seolah-olah dilaksanakan hanya dengan aktivitas pembelajaran berupa pemberian tugas mengakibatkan menurunnya motivasi peserta didik dalam belajar".

Manfaat yang dapat dirasakan dari pembelajaran daring ini, salah satunya yakni pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Menurut

Syarifudin (2020, h. 33) “Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain”.

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaannya. Kelebihan dan kekurangan dari pandangan guru. Kelebihan yaitu, tidak menyita banyak waktu sehingga guru dapat menyelesaikan dua pekerjaan sekaligus, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, mendorong guru agar dapat lebih melek teknologi dan lebih belajar lagi terkait media/aplikasi pengajaran yang sesuai. Sedangkan kekurangan yaitu, masih banyak pendidik yang tidak memiliki fasilitas/media pendukung dan masih belum menguasai teknologi sehingga menghambat pada proses penyampaian materi, pendidik semakin sulit dalam memberikan penilaian, pendidik akan semakin sulit, diakibatkan harus mengajar dua sekaligus, yakni siswa dan anaknya yang berada dirumah.

3.1. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sujadi (Alfianika, 2018, h. 158), “penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian pengembangan video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa untuk pembelajaran daring siswa kelas II SD Telkom Makassar menggunakan model ADDIE dengan tahapan terdiri dari lima, yaitu: 1) analisis (*Analysis*), 2) desain (*Design*), 3) pengembangan (*Development*), 4) implementasi (*Implementation*), dan 5) evaluasi (*Evaluation*). Adapun gambaran alur pengembangan ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala *likert* dan juga berisi kolom kritik dan saran yang diberikan kepada siswa, guru dan ahli validasi (ahli media dan ahli materi). Dalam memperoleh data hasil validasi ahli digunakan angket yang berisi komentar, saran, dan penilaian. Begitu juga dalam memperoleh respons/tanggapan guru dan siswa, juga menggunakan angket yang berisi komentar, saran, dan penilaian. Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai dan memberikan respons/tanggapan terhadap produk pengembangan media video interaktif untuk materi dongeng anak nusantara.

3.4 Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar validasi dari ahli media dan ahli materi, siswa, dan guru yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Likert*.

Pada tahap analisis, data yang akan dianalisis yakni data kevalidan video interaktif dari tim ahli, dan kelayakan dari respon siswa, dan tanggapan guru. Untuk perhitungan keseluruhan angket, lembar angket terlebih dahulu diperiksa satu persatu, kemudian diteliti dan dijumlahkan untuk mencari persentasenya menggunakan rumus:

$$PS = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Dengan keterangan sebagai berikut

PS : Persentase jawaban

F : Jumlah skor uji coba

N : Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Skala Penilaian Kualifikasi Produk

No.	Skala Tingkat Validasi	Nilai	Tingkat Validasi
1	81%-100%		Sangat baik/sangat menarik
2	61%-80%		Baik/menarik
3	41%-60%		Sedang/cukup menarik
4	21%-40%		Tidak baik/tidak menarik
5	0%-20%		Sangat tidak baik/sangat tidak menarik

Sumber: Sugiono (Raihan,2014)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video interaktif *storytelling* deongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa untuk pembelajaran daring siswa kelas II SD dilaksanakan mulai bulan April sampai bulan Juni 2021 dengan populasi siswa kelas II SD Telkom Makassar. Adapun Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan rincian hasil disetiap tahapan pengembangan sebagai berikut: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut dijelaskan mengenai hasil dari setiap langkah pengembangan video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa menggunakan model ADDIE.

Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video interaktif yaitu menggunakan aplikasi *Kine Master* dan *Power Director*. Selanjutnya untuk proses pembuatan video interaktif *storytelling* dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa sebagai berikut.

1) Pembuatan intro/opening video interaktif



Gambar 2. Pembuatan intro/opening video interaktif

2) Menghapus latar video dari pengembang



Gambar 3. Menghapus latar video dari pengembang

3) Mengganti latar video



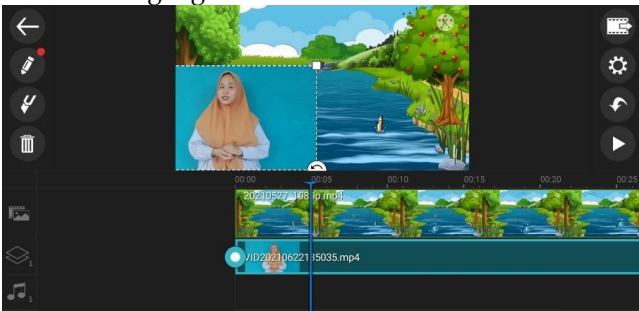
Gambar 4. Mengganti latar video

4) Pembuatan animasi dongeng



Gambar 5. Pembuatan animasi dongeng

- 5) Menggabungkan video dari pengembang dan animasi dongeng



Gambar 6 Menggabungkan video dari pengembang dan animasi dongeng

- 6) Menambahkan teks kedalam video



Gambar 7. Menambahkan teks kedalam video

- 7) Menambahkan musik kedalam video interaktif



Gambar 8. Menambahkan musik kedalam video interaktif

- 8) Mengekspor hasil dari video interaktif



Gambar 9. Mengekspor hasil dari video interaktif

Hasil Uji Validasi Produk

Validasi ahli media dilakukan oleh Hamzah Pagarra, S.Kom, M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD Kampus Makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli mediadapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi ahli media

Aspek	Persentase	Keterangan
Fungsi dan Manfaat	86,6%	Sangat Valid
Visual	92%	Sangat Valid
Audio	93,3%	Sangat Valid
Tipografi	90%	Sangat Valid
Bahasa	80%	Valid
Pemrograman	80%	Valid
Jumlah	89,3%	

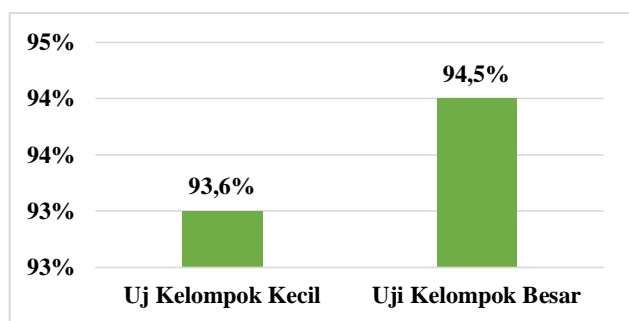
Validasi ahli media dilakukan oleh Marwa Densi, S.Pd.,M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Prodi PGSD Kampus Makassar. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli mateti dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil validasi ahli materi

Aspek	Persentase	Keterangan
Isi dan Tampilan	90%	Sangat Valid
Bahasa dan Tampilan	93,3%	Sangat Valid
Jumlah	90,6%	

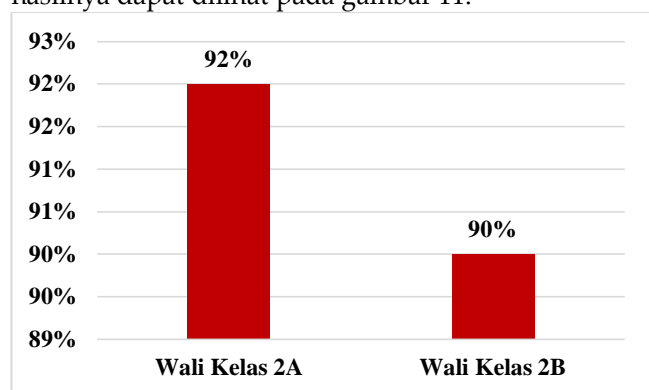
Hasil Uji Coba Produk

Uji coba kelayakan video interaktif dilakukan oleh 30 orang siswa kelas II SD Telkom Makassar yang dipilih secara acak yang terdiri dari 10 orang uji coba kelompok kecil dan 20 orang uji coba kelompok besar. Berikut ini merupakan hasil penilaian uji coba kelayakan dari siswa. Hasil uji coba kelayakan dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Hasil penilaian/respon siswa

Kelayakan dari penilaian guru pada kegiatan ini menghasilkan data kualitas video interaktif storytelling dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa berupa kelayakan produk yang dikembangkan dari segi penilaian guru. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Hasil penilaian/presepsi guru

4.2 Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti mengembangkan video interaktif dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* dan *Power Director* dengan durasi 7 menit 20 detik. Landasan pengembangan video interaktif storytelling dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa ini dibuat karena rendahnya kemampuan menyimak khususnya di kelas 2 SD Telkom Makassar, ditambah lagi dengan kurangnya media pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan menyimak siswa ditengah pandemi covid-19 dimana semua pembelajaran dialihkan ke dalam sistem pembelajaran daring, serta siswa juga masih minim pengetahuannya terhadap dongeng anak nusantara.

4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2011). Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

4.2. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif, yaitu suatu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat dari responden berdasarkan jawaban dari instrumen penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

Tahap penelitian pengembangan ini sesuai model tahapan ADDIE yaitu, analisis (*Analysis*) Tahap analisis merupakan tahap identifikasi masalah dalam penelitian dan kebutuhan peserta didik serta pendidik dalam pembelajaran yang kemudian dijadikan landasan dalam proses pengembangan produk. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Zahro, Serevina, & Astra (2017) menurutnya informasi yang didapatkan pada tahap analisis kemudian dijadikan sebagai bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada pada tahap analisis dilakukan tiga sub tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis teknologi.

Tahap desain (*Design*), merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Tahap desain ini terdiri dari beberapa sub tahap, yaitu perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, penyusunan garis-garis besar isi media (GBIM), dan *storyboard*. Pada tahapan ini diperoleh bahwa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai didasarkan pada hasil analisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang memuat beberapa materi yaitu pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, pesan moral dongeng, dan dongeng ikan dan burung, dalam bentuk tampilan *draft* media yang dikemas menjadi *flowchart* yang akan menjadi navigasi pengembangan dalam mengembangkan produk. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Irawati et al (2018), menurutnya *flowchart* akan menolong analisis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif lain dalam

pengoperasian. Sedangkan untuk *storyboard* berisi sketsa gambar yang kemudian disusun secara berurutan sesuai dengan isi dari video interaktif. Permana & Nourmavita (2017) juga mengemukakan hal yang sama, menurutnya *storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi serta menjadi panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media. Peran *storyboard* dalam proses penganimasian juga sangat penting, karena merupakan pedoman untuk menentukan animasi yang akan dibuat sesuai dengan susunan *storyboard* (Nuriman & Prasetyo, 2021).

Tahap pengembangan (*Development*), merupakan tahap dimana dilakukan proses pembuatan video interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Tahap pengembangan ini terdiri dari beberapa sub tahap, yaitu produksi media dan validasi tim ahli. Untuk proses pembuatan video interaktif didasarkan pada beberapa prinsip. Yang pertama, yaitu prinsip *spatial contiguity* dan prinsip *temporal contiguity* digunakan sehingga gambar yang terdapat dalam video interaktif disertai dengan penjelasannya. Begitupun dengan animasi dan video yang disajikan secara bersama agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menghubungkan keduanya. Prinsip *coherence*, dimana prinsip ini menekankan agar gambar, kata, suara, dan video yang kemudian tidak relevan dengan isi video interaktif dihilangkan agar tidak membebani memori kerja siswa dan disesuaikan dengan usia mereka. Prinsip *redunancy*, pada prinsip ini menekankan agar tidak berlebihan menggunakan elemen multimedia yang dapat membebani memori kerja siswa sehingga inilah yang membuat isi dari video interaktif tidak terlalu banyak terkandung elemen multimedia yang dapat memberatkan siswa dalam memahami. Prinsip *pre-training*, dimana prinsip ini menekankan agar memberikan informasi terlebih dahulu kepada siswa ketika akan menyampaikan sebuah materi yang baru bagi siswa atau masih asing mereka dengar. Sehingga di dalam isi video interaktif terlebih dahulu siswa diberikan beberapa informasi terkait materi yang menjadi pengetahuan dasar siswa. Selanjutnya prinsip *modality*, dimana prinsip ini menekankan agar penggunaan audio lebih dimaksimalkan dalam penjelasan yang disertai gambar atau animasi. Oleh karena itu, di dalam isi video interaktif ketika terdapat gambar, contohnya pada materi jenis-jenis dongeng kemudian disertai dengan penjelasan berupa narasi yang dapat meringankan beban kerja

otak siswa dalam memahami. Kemudian prinsip *personalization*, pada prinsip ini menekankan agar pada penyampaian materi disajikan dalam gaya bahasa percakapan atau tidak formal. Oleh karena itu, gaya bahasa yang digunakan pengembang dalam isi video interaktif menggunakan gaya bahasa sehari-hari agar memudahkan siswa dalam memahami. Prinsip yang terakhir, yaitu prinsip *interactivity*, pada prinsip ini menekankan agar siswa dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran sehingga lebih optimal. Melalui video interaktif ini, siswa dapat mengatur kecepatan belajarnya dengan memberhentikan atau mengulang video interaktif ketika ada yang masih kurang dipahami oleh siswa.

Setelah dilakukan proses pengembangan, selanjutnya dilakukan proses validasi tim ahli yang melibatkan dua validator, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali validasi dan satu kali revisi. Validasi pertama memperoleh skor 49 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya = $\frac{49}{75} \times 100\% = 65,3\%$ termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 67 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya = $\frac{67}{75} \times 100\% = 89,3\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Untuk validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali validasi dan satu kali revisi. Validasi pertama memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 51 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya = $\frac{51}{75} \times 100\% = 68\%$ termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 68 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya = $\frac{68}{75} \times 100\% = 90,6\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

Tahap implementasi (*Implementation*), merupakan tahap dimana produk yang telah direvisi selanjutnya diterapkan dalam proses pembelajaran. Terdapat dua uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta penilaian oleh wali kelas 2. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa kelas 2 yang dipilih secara acak, memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 468 dengan skor maksimal adalah 500, maka persentasenya = $\frac{468}{500} \times 100\% = 93,6\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 orang siswa kelas 2 yang dipilih secara acak, memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 945 dengan skor

maksimal adalah 1000, maka persentasenya $= \frac{945}{1000} \times 100\% = 94,5\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Untuk penilaian wali kelas 2A memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya $= \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Sedangkan untuk penilaian wali kelas 2B memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya $= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Uji coba dilakukan untuk melihat kualitas produk hasil pengembangan dan meninjau keberhasilannya dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Carolin, Astra, & Suwiwa (2020) menurutnya tahap implementasi dilakukan guna mengetahui apakah produk yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi (*Evaluation*), merupakan tahap dimana produk akan diukur keberhasilannya. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari penilaian siswa dan guru. Untuk hasil validasi pertama ahli media memperoleh persentase sebesar 65,3% dan termasuk ke dalam kriteria valid. Sedangkan untuk validasi kedua mengalami peningkatan menjadi 89,3% dan termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Untuk hasil validasi pertama ahli materi memperoleh persentase sebesar 68% dan termasuk ke dalam kriteria valid. Sedangkan untuk validasi kedua mengalami peningkatan menjadi 90,6% dan termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Untuk hasil uji kelayakan siswa pada produk video interaktif yaitu pengujian produk pada uji coba kelompok kecil memiliki persentase 93,6% dengan kategori sangat layak, dan uji coba kelompok besar memiliki persentase 94,5% dengan kategori sangat layak. Untuk hasil uji kelayakan guru pada produk video interaktif yaitu pengujian produk pada wali kelas 2A memiliki persentase 92% dengan kategori sangat layak, dan wali kelas 2B memiliki persentase 90% dengan kategori sangat layak.

Tujuan dilakukannya evaluasi formatif agar produk dapat dinilai keberhasilannya serta dapat mendeteksi sejak dini hambatan apa saja yang terjadi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardiah & Syarifuddin (2016), menurutnya evaluasi formatif dilaksanakan ketika program masih berlangsung,

tujuannya untuk mengukur seberapa jauh program yang dirancang dapat berlangsung sekaligus mengidentifikasi hambatan yang terjadi. Lebih lanjut menurut Muryadi (2017), evaluasi formatif digunakan untuk memperoleh informasi yang dapat membantu memperbaiki program.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa produk video interaktif storytelling dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa merupakan media pembelajaran yang bagus digunakan untuk siswa kelas rendah dalam melatih ataupun mengasah kemampuan literasi khususnya literasi bahasa dalam hal ini menyimak. Dimana siswa dapat mengulang materi yang tidak dia mengerti dan pembelajarannya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya produk ini, siswa dapat lebih mudah untuk memahami isi pembelajaran dengan baik dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Pengembangan Produk Video interaktif pada storytelling dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa untuk pembelajaran daring siswa kelas II SD Telkom Makassar.

Cara menghasilkan produk video interaktif dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa terdiri atas 5 tahap sesuai dengan tahapan model ADDIE. Tahap pertama yaitu Analisis (*Analysis*), tahap ini merupakan tahap identifikasi masalah dalam penelitian dan kebutuhan peserta didik serta pendidik dalam pembelajaran yang kemudian dijadikan landasan dalam proses pengembangan produk. Pada tahap analisis dilakukan tiga sub tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis teknologi. Tahap kedua yaitu Desain (*Design*), merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Tahap desain ini terdiri dari beberapa sub tahap, yaitu perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, penyusunan garis-garis besar isi media (GBIM), dan *storyboard*. Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), merupakan tahap dimana dilakukan proses pembuatan video interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Tahap pengembangan ini terdiri dari beberapa sub tahap, yaitu produksi media dan validasi tim ahli. Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*),

merupakan tahap dimana produk yang telah direvisi selanjutnya diterapkan dalam proses pembelajaran. Terdapat dua uji coba yang dilakukan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta penilaian oleh wali kelas 2. Tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*), merupakan tahap dimana produk akan di ukur keberhasilannya. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil berdasarkan validasi oleh tim ahli dan kelayakan dari penilaian siswa dan guru.

2. Kelayakan Produk Video Interaktif storytelling dongeng anak nusantara berbasis literasi bahasa untuk pembelajaran daring siswa kelas II SD Telkom Makassar

Hasil validasi pertama ahli media memperoleh skor 49 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 65,3% termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua ahli media memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 67 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 89,3% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Untuk hasil validasi pertama memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 51 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 68% termasuk ke dalam kriteria valid. Validasi kedua ahli materi memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 68 dengan skor maksimal adalah 75, maka persentasenya 90,6% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 468 dengan skor maksimal adalah 500, maka persentasenya 93,6% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 945 dengan skor maksimal adalah 1000, maka persentasenya 94,5% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Kemudian untuk penilaian wali kelas 2A memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya 92% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Untuk penilaian wali kelas 2B memperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 46 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya 90% termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Permendikbud No.67 Tahun 2013 Tentang Kurikulum SD, (2013).
Suarjani, N. W. (2019). Student Centre Learning (SCL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Adi Widya:*

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 40.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.928>
- Raihan, S. (2020). Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 57–62.
- Syawaluddin, A., & Nurhaedah. (2018). The Impact of School Literacy Movement (Gsl)GSL on The Literacy Ability of The Fifth Graders At Sd Negeri Gunung Sari, Rappocini District, Makassar City. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 238–243.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12964>
- Ririhena, R. L. (2020). Guru sebagai Storyteller di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 63–72.
- Napisah, L. S., Anna, Y. D., & R.t, D. R. D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Storytelling dalam Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kober As-Syafa ' Ah. *Jurnal Dharma Bakti Ekuitas*, 05(01), 500–505.
- Krisnita, V., Taufiq, M., & Habibie, A. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar IPA Siswa SD Tunarungu SLB. *Jurnal Produktif*, 4(2), 347–355.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Purwati, E., & Kunaefi, A. (2020). *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam (Analisis Potensi Anak di Taman Kanak-Kanak/Raudlatul Athfal*. Zifatama Jawara.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Iii, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaluddin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Syawaluddin, A., Makkasau, A., & Jamal, I. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 294–306.
- Pricilia, G. M., & Rahmansyah, H. (2020). Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa dengan Menggunakan Metode Folktale Based Storytelling di

- Institute Pendidikan Tapanuli Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan*, 1(9), 72–78.
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika*, 15(2), 42–56.
- Andriani, S., Sunismi, & Fuady, A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 14(7), 1–7.
- Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Good Character Sebagai Respon Terhadap Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 2, 558–569.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(158–166).
- Juliantri, N. K., Sudarsana, I. K., Poniman, Surpi, N. K., Paramitha, N. M. A. S. P., Harsananda, H., Ambarnuari, M., Swarniti, N. W., & Hermoyo, R. P. (2020). *Covid-19: Perspektif Susastra dan Filsafat*. Yayasan Kita Menulis.
- Ansari, K. (2020). Eksistensi Literasi Dalam Kalangan Generasi Milenium. *PENDETA Jurnal Pf Malay Language*, 11(2), 18–25.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV Sarnu Untung.
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., Hartoto, & Raihan, S. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes dan Penugasan Online. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 260–265.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Ditetapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31–34.
- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish.