

# zhoisya mutiarainy 208620600147 bab 1-4.docx

by 22 Perpustakaan UMSIDA

---

**Submission date:** 08-Jul-2024 04:50PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2413840305

**File name:** zhoisya mutiarainy 208620600147 bab 1-4.docx (82.19K)

**Word count:** 4615

**Character count:** 29692

# Analysis of Teacher Perception in Implementing Digital Story Media in Elementary Schools

## [Analisis Persepsi Guru Dalam Penerapan Media Cerita Digital Di Sekolah Dasar ]

Zhoisyah Mutiarainy Zahra<sup>1)</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [ermawati@umsida.ac.id](mailto:ermawati@umsida.ac.id)

**Abstract.** This research aims to analyze teachers' perceptions in implementing digital story media as a bridging medium for teaching and learning activities at SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. This research highlights the teaching process using digital story media by teachers from the aspects of challenges, benefits, skills and opinions from the participant's perspective. Using a qualitative descriptive research type, the participants in this research were three teachers who had implemented digital story media in their teaching activities. The methods used are interviews, documentation and questionnaires. The results of the research show that teachers at SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo are used to creating DST media, so that many indicators have been met. Even though participants have a positive perception of learning media, there are still aspects that are not suitable for existing digital story media, duration and editing are one of the problems that still occur. From the aspect of pictures, oral narratives and uploads, respondents are in accordance with the researcher's indicators..

**Keywords** – Teacher Perception; Instructional Media; Digital Stories

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi guru dalam penerapan media cerita digital sebagai media penjematan pada kegiatan belajar mengajar di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Penelitian ini menyoroti proses pengajaran menggunakan media cerita digital oleh guru dari aspek tantangan, manfaat, keterampilan, dan pendapat dari sudut pandang partisipan. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, partisipan dalam penelitian ini adalah tiga orang guru yang sudah menerapkan media cerita digital dalam kegiatan mengajarnya. Metode yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa guru di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo sudah terbiasa menciptakan media DST, sehingga banyak indikator yang sudah terpenuhi. Walau partisipan memiliki persepsi positif terhadap media pembelajaran, masih ada aspek yang belum sesuai pada media cerita digital yang sudah ada, durasi dan penyuntingan merupakan salah satu masalah yang masih terjadi. Dari aspek gambar, narasi lisan, dan pengunggahan responden sudah sesuai dengan indikator peneliti.

**Kata Kunci** - Persepsi Guru; Media Pembelajaran; Cerita Digital

## I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) pengajar diarahkan untuk menaikkan kualitas belajar dalam kelas dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan secara mandiri (Wahyuni, Suhartono, and Al Atok 2021). Guru diharapkan untuk dapat menggunakan teknologi yang ada untuk mengembangkan keprofesiannya guna kepentingan dunia pendidikan dengan bijak, beretika dan bertanggung jawab secara maksimal (Nuroh, Kusumawardana, and Destiana 2022). Dalam dunia pendidikan media pembelajaran adalah suatu jembatan untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran dari narasumber kepada penerima (Sulkipani, Suganda, and Nurdiansyah 2019), sehingga media merupakan alat yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pada informasi yang sulit untuk dilihat, didatangi, ataupun dirasakan oleh peserta didik (Hasan et al. 2021).

Pemilihan suatu media belajar tidak lepas dari persepsi guru karena, persepsi adalah tanggapan serta respon seseorang yang mempengaruhi suatu tindakannya terhadap suatu peristiwa atau objek yang dilihat. Persepsi digambarkan sebagai tanggapan atau proses menerima sesuatu, atau proses seseorang dapat mengetahui menggunakan panca indra, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Yufid, KBBK elektronik). Teknologi merupakan salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran dalam kelas yang bermakna karena sifat fleksibilitas yang dimiliki (Fuada, Soepriyanto, and Susilaningih 2020). Digital storytelling merupakan multimedia interaktif karena menggabungkan animasi, teks, juga suara yang biasa kita jumpai melalui youtube, atau dengan bentuk komik digital, video interaktif atau media interaktif lainnya (Anwar and Ramadani 2021).

Digital storytelling sendiri merupakan suatu media yang berisi cerita-cerita pendek selama beberapa menit menggunakan teknologi sebagai pelantara penyampaiannya, memuat teks, ilustrasi, juga suara yang ditampilkan (Fadillah and Dini 2021), hal ini sejalan dengan pendapat Zuana (2018) yaitu digital storytelling mengombinasikan narasi dan seni bercerita dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital seperti gambar, audio,

video, dan juga animasi. Menurut Robin (2019) *Digital Storytelling* dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu: (1). Narasi pribadi, berisi petualangan atau peristiwa penting dalam kehidupan pribadi pembuatnya. (2). Dokumenter sejarah, digunakan untuk menceritakan peristiwa sejarah yang telah terjadi dimasa lampau untuk menambah kedalaman makna peristiwa tersebut. (3). Memberi informasi atau instruksi, berisi informasi untuk disajikan kepada siswa yang berisi tentang berbagai mata pelajaran.

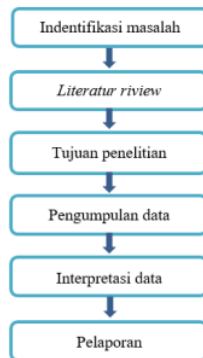
Pada penelitian yang dilakukan oleh Amin (2019) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 dan SDN 2 Tulus besar guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media berbasis teknologi untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan metode tanya jawab, ceramah, juga memberi penugasan sehingga siswa merera bosan yang menyebabkan minat belajar menurun. Penelitian lain adalah Rozie (2018) adalah menyatakan sebesar 60,35% guru Muhammadiyah se Kota Surabaya menyatakan pentingnya penggunaan dan penguasaan dalam pendidikan, 100% menyetujui jika teknologi informasi mempermudah guru mencari sumber belajar, dan 92% menyatakan media teknologi informasi menjadikan pembelajaran menarik, komunikatif, dan variatif. Namun pada nyatanya penguasaan guru dalam mengoprasikan dan menggunakan TIK dalam pendidikan tercatat hanya 60,35% guru yang cukup menguasai dan 39,65% guru tidak menguasai TIK dalam pendidikan.

Berdasarkan paparan uraian diatas yang menyoroti kemampuan guru dalam pemanfaatan dan pengoprasian teknologi informasi dalam pendidikan, berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang mana tujuan dari penelitian ini adalah peneliti hendak meneliti bagaimana persepsi guru dalam penerapan media cerita digital secara spesifik pada media cerita digital dalam pembelajaran siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

Penelitian ini dilakukan dengan dasar tujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman guru dalam menerapkan media DST pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menyoroti poin-poin terkait proses pengajaran dengan menggunakan media cerita digital, tantangan, manfaat, keterampilan, dan pendapat dari sudut pandang guru yang dihadapi dalam penerapan cerita digital di Sekolah Dasar. Sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk menyajikan penelitian ini dengan judul “Analisis Persepsi Guru Dalam Penerapan Media Cerita Digital Di Sekolah Dasar”. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan data yang lebih rinci dari kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita digital dan berguna untuk guru dalam mengevaluasi media pembelajaran menggunakan cerita digital yang digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

## II. METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan peneliti adalah metode pendekatan kualitatif deskriptif studi kasus. Berdasarkan Kaharuddin (2020) penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dikaji dari peristiwa sosial yang terjadi di sekelilingnya, kualitatif dimaknai sebagai jalan keluar untuk menggambarkan peristiwa melalui cara tertulis. Proses pendekatan metode kualitatif didasari oleh asumsi-asumsi dasar, lalu dihubungkan oleh kaidah pemikiran dan data yang sudah dikumpulkan. Dengan pertimbangan penulis metode ini dapat digunakan dalam penelitian ini, karena dapat berfokus pada sebagaimana analisis di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo yang mana sudah menerapkan pembelajaran menggunakan cerita digital dari sudut pandang guru yang menerapkan. Pemilihan partisian dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih sampel secara tertentu pada berapa individu yang benar-benar tahu dan paham akan tema penelitian (Creswell, 2012). Dalam penelitian ini dengan kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah guru yang sudah berpengalaman dalam menerapkan media cerita digital dalam kegiatan pembelajaran. Partisipan dalam penelitian sejumlah tiga guru yang telah memenuhi kriteria dalam menjadi partisipan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan secara bertahap dengan tahapan khusus penelitian kualitatif, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Kualitatif

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan angket, kemudian data di analisis. Wawancara adalah suatu pola khusus sebuah interaksi yang dilakukan secara lisan untuk tujuan tertentu, pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan untuk menggali topik permasalahan lebih dalam. Penjelasan lebih rinci tentang indikator wawancara guru dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Indikator persepsi (Walgito, 2002)

No.	Aspek
1.	Menyerap atau penerimaan oleh alat-alat indera tersebut akan mendapat gambaran, tanggapan, atau kesan di dalam otak.
2.	Mengerti/Memahami gambaran tersebut lalu akan diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman.
3.	Menilai/Evaluasi dari individu.

**Tabel 2.** Rubrik video cerita digital (Shelton et al., 2017)

No.	Aspek			
1.	Menyertakan narasi lisan. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Narasi berisi tentang topik yang berkelanjutan.</td> </tr> <tr> <td>Narasi sesuai dengan kemampuan audience.</td> </tr> <tr> <td>Narasi harus mencakup pertanyaan penting mengenai topik, dan pertanyaan yang akan dieksplor/dijawab pada unit.</td> </tr> </table>	Narasi berisi tentang topik yang berkelanjutan.	Narasi sesuai dengan kemampuan audience.	Narasi harus mencakup pertanyaan penting mengenai topik, dan pertanyaan yang akan dieksplor/dijawab pada unit.
Narasi berisi tentang topik yang berkelanjutan.				
Narasi sesuai dengan kemampuan audience.				
Narasi harus mencakup pertanyaan penting mengenai topik, dan pertanyaan yang akan dieksplor/dijawab pada unit.				
2.	Menyertakan gambar atau video yang sesuai dengan narasi.			
3.	Berdurasi 30 detik – 2 menit.			
4.	Video di unggah secara online dan dapat dibagikan secara elektronik.			

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

5 Pada bab ini dipaparkan mengenai hasil dari penelitian, hasil penelitian akan dijabarkan berdasarkan hasil wawancara, angket dan dokumentasi. Pembahasan dalam bab ini didapat melalui hasil pengumpulan data secara langsung kepada informan yang dibutuhkan dalam penelitian, serta diskusi yang terfokuskan terhadap masalah yang diteliti. Pada bab hasil penelitian dan pembahasan ini, akan menguraikan berbagai hal mengenai hasil wawancara dan angket pada bulan Januari 2024 yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo.

#### Menyertakan narasi lisan

**Tabel 3.** Hasil wawancara aspek narasi lisan

No	Dialog
1	Menurut bapak/ibu apakah penggunaan narasi lisan membantu dalam kegiatan belajar mengajar? G1 :Sangat membantu,...gaya belajar auditori. G2 :Sangat membantu. G3 :Sangat membantu, karena keharusan adanya diferensiasi pembelajaran...
2	Apakah media yang bapak/ibu ciptakan menyertakan narasi lisan? G1 :Iya, ada narasi lisan... G2 :Iya, sudah. G3 :Tentu ada,...
3	Bagaimana tanggapan bapak/ibu terhadap media yang menyertakan narasi lisan? G1 :Siswa senang dan bahagia karena guru berperan sebagai pencerita. G2 :Sangat bagus, karena jika gambar saja bisa membuat persepsi yang berbeda. G3 :Sangat membantu.
4	Apakah narasi merupakan materi yang berkesinambungan dengan tema pembelajaran? G1 :Ya, saya menyesuaikan pembelajaran G2 :Iya, karena wajib. Sehingga tidak mengulang ataupun melompati pembelajaran.

- 
- G3 :Ya tentu berkesinambungan dengan materi.
- 5 Berdasar apa materi yang diangkat pada media yang bapak/ibu ciptakan?  
 G1 :Saya melihat materi dari buku, kemudian dikembangkan dengan materi dari youtube dan lain-lainnya.  
 G2 :Bukan hanya dari buku, tetapi juga diangkat dari kejadian sehari-hari...namun jika masih dianggap kurang maka kita mencari sumber belajar yang lain.  
 G3 :Pada saat itu bertepatan materi yang saya angkat adalah untuk menemukan kalimat utama.
- 6 Apakah ada perbedaan penggunaan narasi lisan yang digunakan pada kelas tinggi dan kelas rendah?  
 G1 :Saya tidak tahu,...  
 G2 :Saya kurang tahu,...  
 G3 :Saya kurang tahu...kemungkinan untuk kelas bawah lebih lambat cara penyampaianya, ...
- 7 Keterampilan apa yang bapak/ibu butuhkan selama proses memasukan narasi lisan dalam pembuatan media ini?  
 G1 :Keterampilan IT untuk mengedit.  
 G2 :Hanya sebagai penutur cerita,...  
 G3 :Pemahaman bagaimana menentukan diksi yang sesuai dengan peserta didik.
- 8 Keterampilan apa yang bapak/ibu miliki selama proses memasukan narasi lisan dalam pembuatan media ini?  
 G1 :Cara mengedit Kinemaster.  
 G2 :Sebagai penutur cerita.  
 G3 :Dalam hal teknis seperti mengedit,...
- 9 Apakah penggunaan narasi lisan membantu kegiatan belajar mengajar?  
 G1 :Sangat membantu.  
 G2 :Sangat membantu.  
 G3 :Iya.
- 10 Bagaimana tanggapan bapak/ibu apakah media harus menyertakan narasi lisan?  
 G1 :Harus, karena ada perbedaan gaya belajar siswa.  
 G2 :-  
 G3 :Sesuai,...
- 11 Apakah ada kesulitan yang dialami dalam menyertakan narasi lisan pada proses pembuatan media?  
 G1 :Kesulitan dalam mengedit.  
 G2 :Awalnya harus diulang-ulang karena belum terbiasa.  
 G3 :Iya ada, dalam mengepaskan.
- 12 Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai narasi lisan media cerita digital dilapangan saat ini ?  
 G1 :Belum lengkap, harus terus berkembang. Karena teknologi juga terus berkembang.  
 G2 :...Artinya kami perlu belajar lagi untuk memperbaiki yang sudah ada.  
 G3 :Perlu digalakan lagi pada era normal ini.
- 13 Apakah penggunaan narasi lisan pada fakta di lapangan saat ini sudah tepat?  
 G1 :Selalu diterapkan.  
 G2 :Sudah disesuaikan.  
 G3 :Sudah bagus.
- 

Dari 13 butir pertanyaan di atas diketahui bahwa ketiga memiliki persepsi yang sama bahwa narasi lisan dalam media cerita digital sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, dengan disertakannya narasi lisan ini anak dengan gaya belajar auditori sangat terbantu, karena gaya auditori ini memfokuskan pada indra pendengaran ssebagai alat esensial yang merupakan ciri khas gaya belajar tipe ini untuk menyerap informasi/pengetahuan (Zagoto, Yarni, and Dakhi 2019). Responden menyebutkan bahwa dengan disertakannya narasi lisan ini dapat membantu dalam penyamaan persepsi siswa,serupa dengan yang disampaikan oleh Wina Sanjaya (2014) bahwa salah satu fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah membantu menyamakan persepsi siswa, sehingga siswa memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang diterima, dan siswa merasa senang karena guru berperan sebagai pencerita. Narasi lisan dalam media cerita digital responden merupakan materi yang berkesinambungan dengan materi pembelajaran sehingga tidak mengulang ataupun melompati pembelajaran. Responden guru B mengungkapkan hanya sebagai penutur cerita, untuk proses digital penyuntingan responden dibantu oleh tim dari sekolah. Dua responden lainnya mengungkapkan bahwa keterampilan IT untuk mengedit



diperlukan, contohnya untuk menambahkan suara dalam media, menambahkan gambar, atau menambahkan tulisan.

Perbedaan dalam penggunaan narasi lisan pada kelas tinggi ataupun kelas rendah responden C tidak mengetahui secara mendalam, namun berdasarkan persepsi responden guru A dan B kelas bawah menggunakan narasi yang sederhana, bahasa atau diksi yang udah dipahami, dan cara penyampaian yang lebih lambat. Materi yang di gunakan bersumber dari materi buku negara yang digunakan oleh sekolah, namun jika masih dianggap kurang maka guru akan mencari sumber belajar lainnya, salah satunya dengan mengembangkan materi dari youtube atau mengangkat kejadian sehari-hari.

Dari hasil wawancara diatas diketahui bahwa dua dari tiga guru mengalami kesulitan dalam mengedit dan menyesuaikan peletakan narasi lisan, dan gambar atau video. Salah satu bentuk kesulitan yang di alami adalah proses edit yang dikakukan berulang-ulang untuk mendapatkan video yang sesuai dari segi waktu dan narasi, karena responden belum terbiasa. Terlepas dari preferensi guru, pengajar harus membiasakan diri dengan berbagai macam teknologi untuk membantu mereka mengajar bahasa dengan lebih baik (Purandina 2022) meskipun responden mengalami kesulitan editing, guru juga bertekad untuk terus membiasakan diri karena responden menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dengan narasi dalam media cerita digital.

#### Menyertakan gambar atau video yang sesuai dengan narasi.

**Tabel 4.** Hasil wawancara aspek gambar atau video

No	Dialog
1	Menurut bapak/ibu apakah penggunaan gambar atau video dalam cerita digital membantu dalam kegiatan belajar mengajar? G1 :Sangat perlu dan dibutuhkan untuk anak dengan gaya belajar visual. G2 :Sangat membantu,... di kelas rendah (kelas 3). G3 :Sangat membantu.
2	Apakah media cerita digital yang bapak/ibu ciptakan menyertakan gambar atau video di dalamnya? G1 :Sudah menyertakan. G2 :Iya sudah,... G3 :Iya.
3	Bagaimana tanggapan bapak/ibu terhadap media cerita digital yang menyertakan gambar atau video? G1 :Siswa-siswa merasa nyata sehingga mereka senang dan tertarik. G2 :Sangat perlu. G3 :Sangat membantu, bagi siswa audio dan visual.
4	Apakah gambar atau video dalam media cerita digital berjalan selaras dengan narasi? G1 :Gambar dan narasi berjalan selaras. G2 :Iya, saya membaca narasi, tim IT menyesuaikan durasi gambar yang digunakan. G3 :Iya.
5	Berdasar apa materi yang diangkat pada media yang bapak/ibu ciptakan? G1 :- G2 :Materi menjaga kesehatan..., materi ke-Islaman, dan materi tematik. G3 :-
6	Apakah ada perbedaan penggunaan foto dan video dalam cerita digital yang digunakan pada kelas tinggi dan kelas rendah ? G1 :Tidak tahu. G2 :Kurang tahu,... G3 :Untuk di kelas bawah lebih sederhana, pada kelas tinggi lebih kompleks.
7	Bersumber dari mana gambar atau video yang digunakan pada media yang bapak/ibu ciptakan? G1 :Gambar bersumber dari google, dipilih yang menarik dan lucu bagi siswa kelas 2. G2 :Di buku cerita perpustakaan, internet, dan buku Negara. G3 :Bersumber dari beberapa referensi, buku atau video yang lain.
8	Pada nyatanya apakah penggunaan gambar atau video dalam cerita digital membantu dalam kegiatan belajar mengajar? G1 :Sangat membantu. G2 :- G3 :-

- 9 Mana yang bapak/ibu lebih sukai, penggunaan cerita digital disertai foto atau video?  
 G1 :Saya menggunakan keduanya.  
 G2 :Dua-duanya, sehingga di mix.  
 G3 :Di mix, dalam bentuk slide atau video.

Penggunaan gambar atau video pada media cerita digital sangat membantu, juga dibutuhkan terutama bagi anak dengan gaya belajar visual, karena gaya belajar visual adalah gaya belajar yang menggunakan indra pengamatan sebagai faktor utama sehingga pengelihatian memegang peranan penting (Irawati, Ilhamdi, and Nasruddin 2021), dan guru pada kelas rendah pemanfaatan media video dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Gambar dan video ini memberikan dampak positif bagi pemahaman siswa dan mengikis kebingungan pada pemahaman siswa, guru C percaya bahwa penggunaan foto dan video pada kelas bawah lebih sederhana dari pada kelas tinggi. Materi yang digunakan dalam media cerita digital dipilih oleh responden bersumber dari banyak refrensi, sehingga jika di rasa materi kurang mencakup guru dapat mengambil dari sumber belajar lainnya. contohnya buku negara, perpustakaan, dan internet. Contohnya Foto dan video yang digunakan oleh responden sering kali bersumber dari internet, dipilih foto atau video yang menarik, disesuaikan dengan materi dan kelas target pendengar. Pernyataan guru sebagai responden bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru tersebut sejalan dengan pernyataan Permatasari et al (2019),

Dari hasil wawancara di atas tantangan yang dihadapi responden adalah mencari refrensi media foto atau video dari sumber belajar, dan menyesuaikan foto dengan aspek narasi lisan dalam pengeditan. Namun TIK yang makin mudah di akses dalam mencari referensi sumber belajar juga merupakan nilai tambah dalam menciptakan media cerita digital yang menarik siswa, guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sulit untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks (Yuanta 2020).

## Durasi

**Tabel 5.** Hasil wawancara aspek durasi

No	Dialog
1	Apakah durasi media cerita digital mempengaruhi kegiatan belajar mengajar? G1 :Pada saat covid tidak mempengaruhi. G2 :Terlalu panjang dapat membuat bosan maksimal 20 menit. G3 :Iya, terlalu lama dapat membosankan.
2	Berapa kisaran durasi media cerita digital yang bapak/ibu ciptakan? G1 :10 – 15 menit. G2 :- G3 :Kurang dari 7 menit, karena konsentrasi anak 7 menit.
3	Menurut bapak/ibu berapa menit/detik durasi media cerita digital bisa disebut terlalu pendek? G1 :Kurang dari 10 menit. G2 :Kurang dari 15 menit. G3 :Kurang dari 5 menit.
4	Menurut bapak/ibu berapa menit/detik durasi media cerita digital bisa disebut terlalu panjang? G1 :Lebih dari 15 menit, jika terlalu panjang membuat mengantuk atau bosan. G2 :Lebih dari 20 menit. G3 :Maksimal 7 menit.
5	Apakah ada perbedaan durasi dalam cerita digital pada kelas tinggi dan kelas rendah? G1 :Tidak tahu G2 :Tidak ada biasanya. G3 :Sepertinya harus dibedakan karena konsentrasi itu tadi
6	Menurut bapak/ibu berapa durasi media cerita digital idealnya? G1 :Ideal 10-15 menit. G2 :15 – 20 menit. G3 :-

Para responden setuju bahwa durasi media DST adalah hal yang penting dan perlu diperhatikan, karena durasi dari sebuah media cerita digital mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya cerita digital berdurasi 2 menit dan maksimal 3 menit (Safitri, 2018). Batas durasi sebuah media DST yang digunakan dalam media cerita digital setiap responden berbeda-beda, Responden berpersepsi bahwa menciptakan media cerita digital dengan durasi terlalu panjang merupakan hal yang tidak baik. Responden A berpendapat pada saat covid-19 durasi tidak mempengaruhi, dan durasi ideal menurut responden A adalah 10-15 menit, jika durasi terlalu panjang akan membuat bosan dan mengantuk. Menurut responden B durasi ideal media cerita digital adalah 15-20 menit, dan tidak ada perbedaan durasi pada kelas rendah dan kelas tinggi. Responden C mengucapkan bahwa durasi ideal media cerita digital adalah 5-7 menit hal ini didasari oleh kemampuan konsentrasi anak yang berbeda, durasi pada kelas bawah dan kelas tinggi responden C menyatakan harus dibedakan karena tingkat kemampuan konsentrasi yang berbeda, karena tahapan konsentrasi anak memiliki batas rata-rata berdasar usianya, pada usia 1-2 tahun rentang konsentrasi kurang lebih 5 menit, sedang usia 3-4 tahun rentang konsentrasi 10 menit dan pada usia 5 tahun kurang lebih 20 menit (Rahmawati 2014).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa guru sebagai responden masih menciptakan durasi lebih lama dari sebagaimana seharusnya durasi media cerita digital. Namun mengingat latar waktu guru pertamakali menciptakan DST pada pandemi covid tidak dapat di abaikan berpengaruh pada durasi DST. Terdapat dua pendapat bertentangan pada aspek perbedan durasi kelas tinggi dan rendah dari responden A dan C.

## Mengunggah

**Tabel 6.** Hasil wawancara aspek mengunggah

No	Dialog
1	<p>Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai video media cerita digital yang diunggah secara online dan dapat dibagikan secara elektronik.?</p> <p>G1 :Memudahkan untuk orangtua dalam memantau.            G2 :Menyenangkan karena anak-anak tidak hanya belajar di kelas... Sehingga dapat mengambil pelajaran dari video yang sudah di unggah tersebut.            G3 :Tidak apa-apa,... Kalau dari pemerintah ada PMM merupakan aplikasi bagi guru, bisa upload media, administrasi, pembelajaran sehingga istilahnya berbagi praktik baik.</p>
2	<p>Menurut bapak/ibu apakah penting/perlu mengunggah video media cerita digital yang secara online sehingga dibagikan secara elektronik.?</p> <p>G1 :Sangat penting baik sebagai pendidik dan pengalaman pribadi.            G2 :Iya,...jadi media di upload di LMS Muhida belajar.            G3 :Penting.</p>
3	<p>Apakah media cerita digital yang dibuat bapak/ibu diunggah dan dapat dibagikan secara elektronik?</p> <p>G1 : Bisa dibagikan secara elektronik.            G2 : Iya sudah.            G3 : Iya sudah.</p>
4	<p>Pada platform apa saja bapak/ibu mengunggah media cerita digital ciptaan bapak/ibu?</p> <p>G1 :Youtube, dan terkadang Whatsapp.            G2 :...Muhida belajar, youtube, di Whatsapp jika wali murid kesulitan mengakses.            G3 :...Youtube, LMS (milik Muhida).</p>
5	<p>Platform apa yang bapak/ibu lebih sering gunakan untuk mengunggah cerita digital?</p> <p>G1 :Youtube, dan terkadang Whatsapp.            G2 :LMS Muhida belajar.            G3 :Youtube, LMS (milik Muhida).</p>
6	<p>Mengapa bapak/ibu memilih untuk menggunakan platform tersebut?</p> <p>G1 :Youtube..., whatsapp untuk meng-share link youtube media.            G2 :Karena kewajiban... Kalau untuk pembelajaran di kelas, dikembalikan di kelas masing-masing.            G3 :Mengunggah di youtube...selanjutnya hanya perlu di upload di LMS.</p>

Melalui wawancara persepsi dengan responden mengenai diunggahnya media cerita digital ditemui bahwa mengunggah media membawa pengaruh positif bagi anak didik, wali murid, dan bagi sesama pendidik. Oleh karena itu guru sebagai responden merasa perlu untuk mengunggah hasil dari media cerita



digital pribadi, karena dapat bermanfaat bagi banyak orang. Responden udah terbiasa mengunggah medianya, dan dengan diunggahnya media cerita digital belajar menjadi lebih fleksibel karena materi tidak terbatas oleh waktu dan ruang (Farida, 2019). Diunggahnya media ini juga memudahkan para orangtua dalam memantau materi pembelajaran yang diterima siswa.

Bagi pendidik mengunggah media pribadi dapat saling membantu antar pendidik, di masa sekarang banyak pendidik yang saling berbagi dengan mengunggah media pribadi mereka di sosial media, youtube, website, dan aplikasi. Mengunggah media merupakan langkah yang sangat penting bagi responden sebagai pendidik dan pengalaman pribadi, karena SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo adalah Digital School sehingga media wajib di unggah di LMS Muhida belajar. Media yang sering digunakan oleh para responden adalah youtube, dan LMS Muhida belajar yang merupakan kewajiban bagi guru di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Alasan responden memilih platform youtube karena mudah diakses oleh semua kalangan usia dan sudah familier, hal ini sejalan dengan yang disampaikan (A'yuni et al., 2022) bahwa youtube merupakan platform yang paling sering diakses oleh berbagai kalangan untuk menikmati aneka konten.

## VI. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis persepsi guru terhadap penerapan cerita digital dapat disimpulkan bahwa persepsi ketiga partisipan guru pada cerita digital dari indikator narasi lisan, penyertaan gambar dan video dan pengunggahan sudah berjalan dengan sesuai indikator peneliti, namun dalam aspek durasi ketiga partisipan masih menggunakan durasi yang terlalu lama dari durasi ideal indikator peneliti. Dalam aspek menunggah guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Sidoarjo sudah terbiasa karena sekolah tersebut memiliki website yang mewajibkan guru sebagai pendidik untuk mengunggah media mereka pada website tersebut. Diketahui berdasar persepsi partisipan penerapan narasi lisan, penyertaan gambar dan video, durasi, dan pengunggahan pada kelas tinggi dan kelas rendah akan berbeda

Ketiga partisipan menyadari bahwa media cerita digital di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo harus terus diperbaiki terutama dalam hal penyuntingan harus terus dikembangkan seiring berjalannya waktu karena media yang ada masih belum sempurna, dan dikarenakan media akan terus berkembang mengikuti berkembangnya teknologi. Diketahui bahwa partisipan menggunakan media cerita digital secara aktif pada saat pandemi covid-19, diharapkan penggunaan media cerita digital pada era normal ini akan digalakan lagi, mengingat penggunaan media cerita digital banyak membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda beda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini peneliti ucapkan terima kasih pertama pada diri saya sebagai peneliti yang sudah berhasil sampai pada bagian akhir proses penelitian untuk tugas akhir ini. Ucapan terima kasih kepada pihak sekolah SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan guru sebagai partisipan karena telah sepenuhnya membantu dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada ke dua orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan tepat. Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing saya yang sudah dengan sabar dan sepenuh hati dalam membimbing saya. Dan yang terakhir ucapan terimakasih kepada teman-teman kampus BK yaitu Naila, Naili, Vira, Bila, dan Aysha yang sudah memberi semangat dan dorongan dalam mengerjakan tugas akhir kuliah ini, terima kasih kepada teman-teman SMA saya yaitu Zakia, Tiara dan Amel yang sudah memicu saya dan memberi semangat dalam penyelesaian tugas ini.

## REFERENSI

- A'yuni, Q., Rizqi, F. N., Aiyuni, F., Rahmah, N., & Fauzi, I. (2022). Inovasi Guru Dalam Mengembangkan Konten Edukasi Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 48–53. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12921>
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Anwar, C. R., & Ramadani, P. (2021). Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation For Digital Nation*, 1(8), 82–86. <https://ojs.unm.ac.id/tekipend/article/view/22637>
- Bagou, D. Y., & Sukung, A. (2020). Analisis Kompetensi Profesional Guru. *Jambura Journal of Educational Management*, 1, 122–130. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.93>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Fadillah, I. N., & Dini, K. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Fuada, Z., Soepriyanto, Y., & Susilaningih, S. (2020). Analisis Kemampuan Technological Content Knowledge (TCK) Pada Mahasiswa

- Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 251–261. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p251>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Kaharuddin, K. (2020). Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489>
- Nuroh, E. Z., Kusumawardana, M. D., & Destiana, E. (2022). Developing Digital Literacy Skill for Initial Teacher Education through Digital Storytelling. *KnE Social Sciences*, 475–496. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11250>
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Purandina, I. P. Y. (2022). Perspektif Sosial Guru Terhadap Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(01), 19–28. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.477>
- Rahmawati, D. A. (2014). Perbandingan Tingkat Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar DilihatDari Kebiasaan Makan Pagi. *Belia*, 3(1), 50229. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/beliahttp://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Robin, B. R. (2019). *Bercerita secara Digital*. 2003. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0056>
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Safitri, Y. R. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58–68. <https://doi.org/10.1080/21532974.2016.1276871>
- Sulkipani, S., Suganda, V. A., & Nurdiansyah, E. (2019). Analisis Tingkat Validitas Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 19. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.7549>
- Wahyuni, W. D., Suhartono, E., & Al Atok, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara di Depan Kelas Melalui Model Pembelajaran Storytelling. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6, 538–544. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk>
- Walgitto. (2002). *pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
- Zuana, M. M. M. (2018). *Digital Storytelling : An Attractive Media to Teach Narrative Text in Speaking Class*. 1(26), 26–39.

(Amin, 2019)(Anwar & Ramadani, 2021)(Bagou & Sukung, 2020)(Fadillah & Dini, 2021)(Fuada et al., 2020)(Hasan et al., 2021)(Irawati et al., 2021)(Kaharuddin, 2020)(Nuroh et al., 2022)(Permatasari et al., 2019)(Purandina, 2022)(Rahmawati, 2014)(Robin, 2019)(Sulkipani et al., 2019)(Wahyuni et al., 2021)(Walgitto, 2002)(Yuanta, 2020)(Zagoto et al., 2019)(Zuana, 2018)

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	12%
2	Submitted to umc Student Paper	1%
3	www.researchgate.net Internet Source	1%
4	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

