



PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS *DIGITAL STORYTELLING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESAN MORAL CERITA RAKYAT NUSA TENGGARA TIMUR PADA SISWA KELAS V DI UPTD SD NEGERI SIKUMANA 2

Maria Septiyati Haninuna^{1*}, Marselus Robot², Daniel Wiliams Fointuna³

^{1*,2,3} Universitas Nusa Cendana

*Email: hanihaninuna@gmail.com, daniel_fointuna@staf.undana.ac.id, marselus.robot@staf.undana.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5738>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur pada siswa kelas V UPTD SD Negeri Sikumana 2 melalui penerapan metode pembelajaran berbasis digital storytelling. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis pesan moral cerita rakyat secara mendalam, meskipun siswa umumnya sudah mampu meringkas isi cerita. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas V, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan: pada tahap pra siklus ketuntasan belajar klasikal hanya 11,76% dengan nilai rata-rata 58,53; meningkat menjadi 52,94% dengan nilai rata-rata 73,24 pada Siklus I; dan mencapai 88,24% dengan nilai rata-rata 85,29 pada Siklus II. Aktivitas guru meningkat dari kategori baik (85,00%) pada Siklus I menjadi sangat baik (98,75%) pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 76,03% menjadi 90,29%. Hasil ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode digital storytelling efektif meningkatkan pemahaman pesan moral cerita rakyat sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal Nusa Tenggara Timur.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*, Pemahaman Pesan Moral, Cerita Rakyat.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Lingkungan Sosial dan Budaya Daerah (PLSBD) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya, kearifan lokal, serta identitas sosial masyarakat tempat mereka hidup. Pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menanamkan sikap apresiatif dan kesadaran budaya sejak usia dini. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, PLSBD dirancang agar siswa mampu memahami, menganalisis, dan merefleksikan berbagai jenis teks secara kontekstual dan bermakna, sehingga pemilihan bahan ajar yang tepat menjadi elemen kunci keberhasilannya.

Cerita rakyat merupakan salah satu bahan ajar yang sangat cocok untuk PLSBD karena diwariskan turun-temurun dan kaya akan kearifan etika, sosial, dan tradisional suatu masyarakat. Cerita rakyat dari Nusa Tenggara Timur khususnya mencerminkan nilai kerja keras, solidaritas, integritas, dan tanggung jawab. Namun dalam praktiknya, pembelajaran cerita rakyat di sekolah dasar sering kali terbatas pada kegiatan membaca teks tanpa eksplorasi mendalam terhadap nilai moralnya. Memahami pesan cerita membutuhkan keterampilan berpikir tingkat lanjut berupa analisis, introspeksi, dan evaluasi yang sulit dicapai melalui pembacaan dangkal atau metode ceramah yang didominasi guru.



Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran PLSBD kelas V SD, di mana siswa umumnya mampu meringkas isi cerita rakyat tetapi belum mampu menganalisis pesan atau moralnya secara akurat dan mendalam. Salah satu penyebabnya adalah minimnya variasi teknik pengajaran dan alat bantu belajar yang menarik. Seiring perkembangan teknologi pendidikan, metode pembelajaran berbasis digital storytelling menjadi salah satu inovasi yang menjanjikan karena menyajikan cerita melalui perpaduan tulisan, visual, suara, musik, dan animasi sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media audio-visual memungkinkan siswa membayangkan alur, tokoh, dan latar cerita secara lebih realistis sehingga memudahkan pemahaman pesan yang disampaikan.

Sejumlah penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan Nurjanah dkk. (2022), Wirda (2023), Bilici dan Yilmaz (2024), Beazidou dkk. (2024), serta Isaacs dkk. (2024), menunjukkan bahwa digital storytelling efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, nilai moral, prestasi akademik, keterlibatan siswa, hingga keterampilan abad ke-21. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum secara spesifik mengkaji pemahaman pesan cerita rakyat berbasis kearifan lokal Nusa Tenggara Timur melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode digital storytelling secara khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur melalui PTK, sekaligus mendukung pengembangan metode pembelajaran PLSBD yang inovatif dan pelestarian warisan budaya daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah penggunaan metode digital storytelling dapat meningkatkan pemahaman pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur pada siswa kelas V di UPTD SDN Sikumana 2? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur pada siswa kelas V di UPTD SDN Sikumana 2, dengan manfaat baik secara teoritis bagi pengembangan konsep pembelajaran PLSBD, maupun secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan perpustakaan sekolah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan mengikuti model Kemmis dan Mc. Taggart, yang membagi satu siklus tindakan menjadi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan melalui siklus tindakan yang sistematis. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri Sikumana 2, Kelurahan Sikumana, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, pada semester genap tahun ajaran berjalan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri Sikumana 2 yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi (untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran), tes (untuk mengukur pemahaman siswa terhadap pesan cerita rakyat pada setiap akhir siklus), dan dokumentasi (untuk melengkapi bukti pelaksanaan penelitian berupa daftar hadir, perangkat ajar, hasil kerja siswa, dan foto kegiatan).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan skala skor 1-4, serta tes hasil belajar berbentuk soal uraian. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai akhir observasi, nilai ketuntasan individual, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berupa tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan target minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar serta meningkatnya aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kondisi Pra Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti memberikan tes awal (pretest) berupa lima soal uraian untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai cerita rakyat dan pesan moralnya. Hasil pretest menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 2 siswa (11,76%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa (88,24%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58,53. Sebagian besar siswa (70,59%) berada pada kategori sangat kurang. Hasil ini menunjukkan perlunya tindakan perbaikan melalui penerapan metode digital storytelling.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah siswa	17	17	17
2	Siswa tuntas	2	9	15
3	Siswa belum tuntas	15	8	2
4	Persentase ketuntasan	11,76%	52,94%	88,24%
5	Nilai rata-rata kelas	58,53	73,24	85,29

(Sumber: Olahan peneliti, 2026)

1. Pelaksanaan Siklus I

Pada Tindakan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 dengan alokasi waktu 2×35 menit, mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, guru menayangkan video digital storytelling cerita rakyat berjudul "Suri Ikun dan Dua Ekor Burung", kemudian membimbing siswa berdiskusi kelompok untuk mengidentifikasi perilaku tokoh, akibat tindakan tokoh, serta pesan moral cerita, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru pada Siklus I mencapai skor 68 dari 80 (85,00%) dengan kategori baik, sementara aktivitas siswa mencapai rata-rata 76,03% dengan kategori baik. Guru telah mampu menyajikan media digital storytelling secara optimal dan membimbing siswa, tetapi bimbingan diskusi kelompok belum merata dan pengelolaan waktu belum sepenuhnya sesuai rencana. Pada sisi siswa, sebagian masih pasif dalam bertanya dan berpendapat, serta belum mampu menjelaskan pesan moral secara mendalam.

Hasil post-test Siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 73,24, dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 65. Sebanyak 9 siswa (52,94%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 8 siswa (47,06%) belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan signifikan dibandingkan pra siklus, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 80% siswa tuntas, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan berbagai perbaikan: penguatan bimbingan diskusi kelompok melalui pembentukan kelompok heterogen dan tutor sebaya, pemberian contoh konkret penerapan pesan moral, penguatan umpan balik dan apresiasi guru, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih efektif.

2. Pelaksanaan Siklus II

Penilaian Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan penguatan pada bagian-bagian cerita yang mengandung nilai moral penting, pertanyaan pemantik yang lebih terarah, pembentukan kelompok belajar heterogen, penggunaan LKPD yang lebih terstruktur, serta bimbingan dan umpan balik guru yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan pada siklus sebelumnya.

Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru pada Siklus II meningkat menjadi 79 dari 80 (98,75%) dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi 90,29% dengan kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih antusias menyimak tayangan digital storytelling, lebih aktif berdiskusi, serta lebih berani menyampaikan pendapat dan menghubungkan pesan moral cerita dengan pengalaman pribadi.



Hasil post-test Siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 85,29, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70. Sebanyak 15 siswa (88,24%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 2 siswa (11,76%) yang belum tuntas. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 80% siswa tuntas, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktivitas Guru	85,00% (Baik)	98,75% (Sangat Baik)	13,75%
2	Aktivitas Siswa	76,03% (Baik)	90,29% (Sangat Baik)	14,26%

(Sumber: Olahan peneliti, 2026)

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penerapan metode digital storytelling dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur secara bertahap pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 58,53 pada pra siklus menjadi 73,24 pada Siklus I dan 85,29 pada Siklus II, sejalan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 11,76% menjadi 52,94% kemudian 88,24%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa digital storytelling mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal, karena perpaduan teks, gambar, narasi, dan audio memberikan stimulus yang lebih kaya sehingga siswa lebih mudah memahami alur cerita, mengenali tokoh, dan menemukan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran, yang tercermin dari meningkatnya aktivitas guru dan siswa dari kategori baik pada Siklus I menjadi sangat baik pada Siklus II. Guru semakin optimal dalam mengelola kelas, membimbing diskusi kelompok, dan memberikan penguatan, sementara siswa menjadi lebih aktif memperhatikan tayangan digital storytelling, berdiskusi, dan mampu menyimpulkan pesan moral cerita secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman mengamati, mendiskusikan, dan merefleksikan isi cerita, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Fointuna et al. (2025) yang menyatakan bahwa guru pada era digital dituntut mampu mengembangkan modul ajar, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media pembelajaran berbasis digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Integrasi media digital ke dalam perangkat pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Nurjanah dkk. (2022) yang menunjukkan digital storytelling meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, serta Wirda (2023) yang menunjukkan metode ini efektif meningkatkan pemahaman nilai moral siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut terletak pada penggunaan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang memungkinkan proses refleksi dan perbaikan bertahap pada setiap siklus, serta fokus khusus pada cerita rakyat Nusa Tenggara Timur sebagai sumber belajar, sehingga penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar tetapi juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui dunia pendidikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis digital storytelling efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas V UPTD SD Negeri Sikumana 2 terhadap pesan moral cerita rakyat Nusa Tenggara Timur. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 11,76% pada pra siklus menjadi 52,94% pada Siklus I, dan mencapai 88,24% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 80%. Peningkatan hasil belajar tersebut diikuti oleh



peningkatan aktivitas guru (dari 85,00% menjadi 98,75%) dan aktivitas siswa (dari 76,03% menjadi 90,29%), yang menunjukkan bahwa metode digital storytelling mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan cerita rakyat Nusa Tenggara Timur sebagai materi pembelajaran turut mendukung pelestarian budaya lokal serta penguatan karakter siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah menyediakan sarana teknologi pendukung dan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital; guru memanfaatkan digital storytelling sebagai alternatif metode pembelajaran berbasis cerita yang dirancang secara sistematis melalui modul ajar dan LKPD yang sesuai karakteristik siswa; serta peneliti selanjutnya mengembangkan media digital storytelling yang lebih inovatif dan mengkaji pengaruhnya terhadap aspek pembelajaran lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital, pada jenjang serta materi pembelajaran yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Y. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berpikir Kritis*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, S., & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beazidou, E., Zygouris, N., Botsoglou, K., Kougoumtzidou, E., & Samantzis, C. (2024). Teachers' perceptions about digital storytelling and its pedagogical usage. *Education 3-13*, 1-14.
- Bilici, S., & Yilmaz, R. M. (2024). The effects of using collaborative digital storytelling on academic achievement and skill development. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12638-7>
- Danandjaja, J. (2021). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dewi, R. K., & Putra, A. (2023). *Metode dan Media Pembelajaran Kontekstual*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Fointuna, D. W., Koroh, T. R., Bulu, V. R., Ratu, K. T., Riwu Ga, P., Ndolu, S., Riwu, M. D., & Tnunay, S. (2025). Workshop pembuatan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital bagi Guru Sekolah Dasar GMT Kota Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service (KJCS)*, 5(1), 57-66.
- Hapsari, R. (2022). *Sastra Anak dan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, M., Rahmatullah, Fuadi, A., Inanna, Nahriana, Musyaffa, A. A., Rifati, B., Tahrim, T., Tanal, A. N., Baderiah, Nursyamsi, Alinurdin, Arisah, N., Susanti, S., Sabariah, H., Khasanah, U., & Jayanti, D. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayati, L., & Maisarah, I. (2024). Students' perception of the use of digital storytelling in teaching narrative text. *ESP Indonesia Journal*, 3(2), 120-130.
- Isaacs, M., Tondeur, J., & Howard, S. (2024). Digital storytelling as a strategy for developing 21st-century skills. *Technology, Pedagogy and Education*. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2024.2343929>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, D. (2019). Pengaruh Digital Storytelling terhadap Pemahaman Nilai Moral Cerita Fabel Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-131.
- Naqyrizkiani, F., Herawan, E., & Triatna, C. (2022). Pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kualitas proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) di sekolah dasar. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana*, 16(2), 64-72. <https://doi.org/10.33369/mapen.v16i2.23241>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada



University Press.

- Nurjanah, A., Arini, D. A., & Fikriyah, S. N. F. (2022). Pengaruh digital storytelling terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *SIBATIK Journal*, 2(4), 845-856.
- Putri, S. B., Haliza, V. N., & Wahyuningsih, Y. (2024). Efektivitas metode digital storytelling sebagai media pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1123-1132.
- Robin, B. R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyawati. (2023). Interactive learning via digital storytelling in elementary school: A systematic review. *Journal of English Teaching and Learning (JETALL)*, 7(1), 15-28.
- Slameto. (2022). *Strategi dan Metode Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wirda. (2023). Pemanfaatan digital storytelling dalam pembelajaran nilai moral pada siswa sekolah dasar. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Sosial*, 1(3), 45-54.