

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5
DI SDN PASIRPARI**
(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran Digital *Storytelling* PKN Kelas 5)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh:

Wanda Syafira

1802148

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG**

2023

Wanda Syafira, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN
PKN KELAS 5 DI SDN PASIRPARI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**LEMBAR PENGESAHAN
WANDA SYAFIRA
1802148**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS V DI SDN
PASIRPARI**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd.
NIP. 196202071987031001

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.
NIP. 920200119861028201

Mengetahui
Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.
NIP. 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5
DI SDN PASIRPARI**
(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran Digital *Storytelling* PKN Kelas 5)

Oleh:

WANDA SYAFIRA

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Menempuh Ujian Sidang Sarjana pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Wanda Syafira 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN KELAS V DI SDN PASIRPARI**. Skripsi ini beserta seluruh isinya adalah benar benarkarya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Dengan pernyataan ini, saya siap menanggung resiko sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

Wanda Syafira

NIM.1802148

MOTTO HIDUP

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya....” (Q.S. Al-Baqarah : 286)

KATA PENGANTAR

Segala rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang umatnya. Shalawat serta salam semoga selalu tersampaikan kepada tauladan manusia istimewa Nabi Muhammad SAW, karena berkat rahmat, petunjuk, serta hidayahnya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *STORYTELLING* DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS V DI SDN PASIRPARI.**

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan yang penulis tempuh selama mengikuti studi pada program studi S1 PGSD di Kampus UPI Cibiru.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Bandung , Januari 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari segala bantuan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya yang tidak terkira.
2. Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Kampus UPI Cibiru dan pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Cibiru.
4. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen tenaga pengajar UPI Cibiru dan staf tata usaha yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah dan guru-guru SDN Pasirpari Kec.Ciwidey Kab.Bandung yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Peserta didik SDN Pasirpari yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
8. Orang tua penulis, Bapak Entis Sutisna (Alm) dan Ibu Darliah yang tercinta yang telah membantu baik secara moril maupun material.
9. Suami penulis, Cipi Firmansyah, S.Pd. tercinta dan terkasih yang telah mendukung dan membantu dengan sepenuh hati.
10. Para rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuannya. Terutama kepada sahabat saya Septi Nursyahida, Mujahidah Salsabila, Mira Mutiara, Elis Nia Juantini, Syifa Izzatul Munawaroh, Astuti Alawiiyah, Ariza Mardiana, Eva Syofia, Erlis Nurazizah yang telah mewarnai dunia perkuliahan penulis.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Serta kepada semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah SWT saja saya serahkan semuanya, Semoga segala amal baik semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan yang setimpal dari-nya. Aamiin.

Bandung , Januari 2023

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
STORYTELLING DALAM MATA PELAJARAN PKN KELAS 5
DI SDN PASIRPARI**

(Penelitian D&D pada Media Pembelajaran *Storytelling* PKN Kelas 5)

**Oleh:
Wanda Syafira
1802148**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pengembangan media pembelajaran digital di abad 2 ini. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran digital *storytelling* untuk mata pelajaran PKN SD kelas V pada materi pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital dalam mata pelajaran PKN. Pengembangan media ini dilakukan dengan model penelitian D&D (*Design and Development*) dan metode analisis deskriptif kualitatif. Partisipan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SDN Pasirpari dan satu guru kelas. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dan angket respon guru dan peserta didik. Karena menggunakan model penelitian D&D, ada 5 tahapan yang harus dilalui dalam penelitian ini untuk mendapatkan sebuah produk yaitu tahap 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*) atau yang sering disebut ADDIE. Jadi, sebelum pada pengembangan media, dilakukan terlebih dahulu analisis terhadap berbagai aspek yakni metode pembelajaran yang digunakan dan analisis cakupan materi PKN yang akan dimasukkan dalam media. Selanjutnya, dalam pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* ini menggunakan berbagai *software* seperti aplikasi MediBang Paint, Canva, Flip PDF Professional dan Web Appsgeyser, setiap *software* tersebut memiliki perannya masing masing. Berdasarkan validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata 92,5% yang artinya media pembelajaran digital *storytelling* ini memuat materi yang sudah sangat layak untuk disampaikan dalam pembelajaran, begitu juga validasi dari ahli media menyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan, dengan beberapa perbaikan dan memperoleh rata-rata penilaian 70%. Kemudian respon guru terhadap media ini juga sangat baik, karena dapat dilihat dari rata-rata penilaian yang diperoleh yakni 87,5% dan terakhir, respon dan penilaian dari para peserta didik direkapitulasi sehingga memperoleh hasil 93,4% yang berarti media pembelajaran digital *storytelling* ini sangat menarik dan sangat layak digunakan.

***Kata Kunci:* Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Digital *Storytelling*, Mata Pelajaran PKN.**

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SIDANG

LEMBAR ORIGINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

MOTTO HIDUP

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIH ii

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Tujuan Penelitian 4

1.4. Manfaat Penelitian 5

1.5. Struktur Organisasi 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA 7

2.1. Media Pembelajaran 7

2.2. Media Pembelajaran Digital *Storytelling* 9

2.3. Media Pembelajaran Digital dalam Mata Pelajaran PKN SD 13

2.4. Karakteristik Anak SD..... 13

2.5. Mata Pelajaran PPKn..... 14

2.6. Penelitian yang Relevan 16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 18

| | |
|--|-----------|
| 3.1. Desain Penelitian | 18 |
| 3.2. Prosedur Penelitian | 18 |
| 3.3. Partisipan | 22 |
| 3.4. Teknik Pengumpulan Data | 23 |
| 3.5. Instrumen Penelitian | 23 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 32 |
| 4.1. Temuan Penelitian | 32 |
| 4.1.1. Analisis (<i>Analyze</i>)..... | 32 |
| 4.1.2. Perancangan (<i>Design</i>)..... | 45 |
| 4.1.3. Pengembangan (<i>Development</i>) | 52 |
| 4.1.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)..... | 52 |
| 4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 53 |
| 4.2. Pembahasan Penelitian | 54 |
| 4.2.1. Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling dalam Mata Pelajaran PKN | 54 |
| 4.2.2. Hasil Uji Kelayakkan Ahli Materi dan Ahli Media..... | 67 |
| 4.2.3. Hasil Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Digital <i>Storytelling</i> | 70 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 78 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 78 |
| 5.2. Implikasi | 79 |
| 5.3. Saran | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 83 |

Daftar Pustaka

- Boa, A. (2008). *Making News with Digital Stories: Digital Storytelling as a Forma Of Citizen Journalism – Case Studies Analysis In The U.S., UK And Portugal*. [online]. Diakses da <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2072/2917>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Heriyana, W. & Maureen, I, Y. 2014. Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, (Online) 2 (2): 1-9, diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/article/11390/12/article/pdf>
- Ihsan, I. (2017). Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(2), 49-58.
- Jaya, V.A.N. (2016). Pengembangan Multimedia Digital *storytelling* sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran pada Tema Makanan Sehat dan Bergizi di SD Negeri 12 Purwodadi. *Skripsi*. Universitas Semarang.
- Karo-karo, I.R.& Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018*. [online]. Diakses dari <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>
- Lambert, J. 2007. *Digital Storytelling Cookbook*. [Online], Diakses dari <http://edcrossyouth.org/wpcontent/uploads/2012/03/cds-cookbook.pdf>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Muslim, A.H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2016). Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. In *Seminar Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan aspek psikologinya*. *digilib.mercubuana. ac. id.(online)*
- Prastiti, M.R. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. [online]. Diakses dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/09/media-pembelajaran-berteknologi-digital/>
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43-48.

- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 4(2).
- Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran. [online]. Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false
- Ruswandari, D. T., & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi “Quizpoly” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Kelas IV SD.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. [online]. Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20ORH%202019.pdf>
- Suhada, I. (2017). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tollmar, P. (2005). Digital Storytelling and Powerpoint in Teaching. [online]. Diakses dari <https://educationforum.ipbhost.com/topic/4968-digital-storytelling-and-powerpoint-in-teaching/>