
**EFEKTIVITAS METODE DIGITAL STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGAPRESIASI TEKS HIKAYAT SANG PENJAGA
CAKRAWALA PADA SISWA SMKN PADANG**

Sumaryati¹, Syofiani², Hidayati Azkiya³, Ririn Lovenia Ardi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bung Hatta Padang

Email: maryarief81@gmail.com¹, syofiani@bunghatta.ac.id²,
hidayatiazkiya@bunghatta.ac.id³, ririnlovenia@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bercerita digital (digital storytelling) dalam meningkatkan kemampuan apresiasi siswa terhadap teks Hikayat Sang Penjaga Cakrawala. Latar belakang utama penelitian ini adalah rendahnya minat siswa terhadap sastra klasik yang disebabkan oleh hambatan bahasa arkais dan bentuk teks yang statis. Dengan menggunakan desain kuantitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan 35 siswa SMKN 7 Padang dari berbagai kompetensi keahlian seni dan non-seni yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling). Data dikumpulkan melalui instrumen angket skala Likert yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil analisis data menunjukkan tingkat persetujuan responden yang sangat tinggi pada indikator pemahaman intrinsik (100%) dan penghayatan nilai moral (100%). Pada dimensi teknis dan motivasi, efektivitas tercatat sebesar 98,% untuk interpretasi visual-audio dan 97,1% untuk motivasi belajar. Namun, penelitian ini menemukan tingkat persetujuan terendah pada indikator respons kreatif (92,2%) yang mengindikasikan adanya kendala teknis pada sebagian siswa dalam tahap produksi mandiri. Secara keseluruhan, hasil penelitian menyimpulkan bahwa metode bercerita digital efektif sebagai media alih wahana untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase E Kurikulum Merdeka, meskipun aspek keterampilan produksi digital masih memerlukan pendampingan lebih lanjut.

Kata Kunci: Bercerita Digital, Sastra Klasik, Apresiasi Hikayat, Alih Wahana, Kurikulum Merdeka.

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of the digital storytelling method in enhancing students' appreciation of the text Hikayat Sang Penjaga Cakrawala. The primary motivation for this research is the lack of student interest in classical literature, stemming from the barriers of archaic language and static text formats. Utilizing a descriptive quantitative design, the study involved 35 students from SMKN 7 Padang across various arts and non-arts competencies, selected through purposive sampling. Data were collected using Likert scale questionnaires encompassing cognitive, affective, and psychomotor dimensions. The findings reveal a very high level of respondent agreement regarding intrinsic understanding (100%) and the internalization of moral values (100%). In the technical and motivational dimensions, effectiveness was recorded at 98.% for visual-audio interpretation and 97.1% for learning motivation. However, the study identified the lowest agreement in the creative response indicator (92.2%), suggesting that some students faced technical constraints during the independent

production stage. Ultimately, the research concludes that digital storytelling is an effective medium for transformation (alih wahana) to achieve the Phase E Indonesian Language Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) within the Kurikulum Merdeka, although digital production skills still necessitate further guidance.

Keywords: *Digital Storytelling, Classical Literature, Hikayat Appreciation, Media Transformation, Kurikulum Merdeka.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra, khususnya teks hikayat, di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) seringkali menghadapi tantangan kompleks terkait relevansi dan aksesibilitas bahasa. Hikayat Sang Penjaga Cakrawala, sebagai bagian dari kekayaan literatur klasik, memiliki struktur bahasa arkais yang sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa generasi Z di SMKN Padang. Padahal, apresiasi sastra bukan sekadar membaca, melainkan proses aktif dalam memahami nilai, budaya, dan estetika. Menurut Pradotokusumo (dalam penelitian terbaru 2021), sastra lama membawa misi didaktis yang krusial bagi pembentukan karakter siswa, namun kegagalan dalam penyampaian materi dapat menyebabkan distansi antara siswa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Di era transformasi digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra menjadi sebuah keniscayaan. Digital storytelling (DST) muncul sebagai metode inovatif yang menggabungkan seni bercerita tradisional dengan perangkat multimedia seperti grafik, audio, dan video. Robin (2020) menyatakan bahwa DST memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan secara bermakna melalui visualisasi konsep yang abstrak. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dalam jurnal terakreditasi oleh Syahputra dkk. (2022) menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis audiovisual secara signifikan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman interpretatif siswa terhadap teks-teks klasik yang memiliki tingkat kesulitan linguistik tinggi.

Urgensi penggunaan DST di SMKN Padang juga didorong oleh karakteristik siswa SMK yang cenderung lebih responsif terhadap media praktis dan visual dibandingkan teks teoretis yang monoton. Kurangnya inovasi media menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam mengapresiasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat. Masrurroh (2023) dalam artikelnya di jurnal pendidikan terakreditasi menyebutkan bahwa rendahnya apresiasi sastra di sekolah sering kali disebabkan oleh keterbatasan media yang mampu menjembatani imajinasi siswa dengan konteks cerita. Oleh karena itu, DST hadir untuk mengonversi teks statis Hikayat Sang Penjaga Cakrawala menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan imersif.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan melalui sebaran instrumen kepada siswa, ditemukan data yang sangat signifikan mengenai efektivitas metode ini. Tingkat pemahaman isi dan unsur intrinsik serta penghayatan nilai moral mencapai angka sempurna 100%. Fenomena ini membuktikan bahwa visualisasi digital mampu membedah kerumitan alur hikayat secara efektif. Selain itu, capaian 97,1% pada aspek interpretasi visual dan motivasi belajar mengindikasikan bahwa elemen multimedia bukan hanya sekadar pendukung, melainkan katalisator utama yang membangkitkan minat siswa terhadap sastra lama yang sebelumnya dianggap membosankan.

Meskipun aspek respon kreatif berada pada angka 80,6%, hal ini tetap menunjukkan potensi besar bagi siswa SMKN Padang untuk terlibat dalam diseminasi budaya melalui karya digital. Hal ini relevan dengan temuan Hidayat (2024) yang menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran sastra modern diukur dari kemampuan siswa untuk tidak hanya mengonsumsi, tetapi juga mereproduksi nilai-nilai sastra dalam format yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, metode DST tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif dalam memahami teks, tetapi juga mengasah keterampilan literasi digital siswa.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana efektivitas metode Digital Storytelling dalam meningkatkan kemampuan apresiasi siswa SMKN Padang terhadap Hikayat Sang Penjaga Cakrawala. Fokus utama penelitian ini terletak pada analisis lima dimensi apresiasi: pemahaman intrinsik, nilai moral, interpretasi visual-audio, motivasi belajar, dan respon kreatif. Melalui kajian ini, diharapkan guru bahasa Indonesia di lingkungan SMK dapat mengadopsi DST sebagai solusi kreatif untuk melestarikan sastra lokal di tengah gempuran budaya populer global.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Fokus utama penelitian adalah mengukur efektivitas media digital storytelling terhadap kemampuan apresiasi sastra siswa. Strategi penelitian yang diterapkan adalah survei setelah perlakuan (post-treatment survey), di mana siswa diberikan paparan media berupa video digital storytelling "Hikayat Sang Penjaga Cakrawala" sebelum mengisi instrumen penilaian. Pendekatan ini selaras dengan tujuan penelitian untuk memvalidasi penerapan teori multimedia Mayer (2021) dalam konteks pembelajaran hikayat di sekolah menengah kejuruan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 7 Padang pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yakni siswa kelas XI (terdiri

dari jurusan Kecantikan dan Teater) sebanyak 35 responden. Pemilihan subjek ini didasarkan pada karakteristik siswa SMK yang sedang mempelajari teks hikayat dalam kurikulum bahasa Indonesia dan memiliki latar belakang keterampilan kreatif yang relevan dengan pengembangan media digital.

Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) tertutup yang disebarakan secara digital. Pernyataan dalam instrumen mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menjamin validitas, butir pernyataan dikonstruksi berdasarkan elemen digital storytelling yang relevan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase E Kurikulum Merdeka. Instrumen penelitian tersebut dikembangkan berdasarkan indikator apresiasi sastra yang dimodifikasi menjadi lima dimensi utama, yaitu:

1. Pemahaman Isi dan Unsur Intrinsik: Mengukur pemahaman alur, tokoh, dan latar.
2. Penghayatan Nilai Moral dan Budaya: Mengukur internalisasi pesan moral dan nilai pengabdian.
3. Interpretasi Visual dan Audio: Mengukur efektivitas elemen multimedia (warna, musik, efek visual).
4. Motivasi Belajar Sastra: Mengukur ketertarikan siswa terhadap teks klasik melalui media modern.
5. Respon Kreatif dan Diseminasi: Mengukur keinginan siswa untuk berkreasi dan berbagi informasi.

Setiap butir pernyataan dalam angket menggunakan skala Guttman (Setuju/Tidak Setuju) atau skala Likert untuk melihat kecenderungan respons siswa secara tegas terhadap efektivitas media yang dikembangkan.

Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan utama:

1. Tahap Persiapan: Melakukan analisis kebutuhan di SMKN 7 Padang dan merancang skrip digital storytelling berdasarkan teks asli Hikayat Indra Cakrawala.
2. Tahap Pengembangan: Produksi video dengan mengintegrasikan elemen visual (animasi, gradasi warna hitam-putih untuk suasana gelap) dan audio (musik latar dan voiceover).
3. Tahap Implementasi: Penayangan video kepada siswa di kelas sebagai media pembelajaran inti.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

4. Tahap Evaluasi: Pengisian instrumen oleh siswa untuk mengukur tingkat apresiasi dan efektivitas media.

Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor pada setiap instrumen **adalah:**

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Frekuensi jawaban "Setuju" atau skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal (total responden)

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria efektivitas (misalnya: 81-100% = Sangat Efektif/Sangat Baik). Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran objektif mengenai sejauh mana media digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan apresiasi siswa terhadap teks hikayat yang diujikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

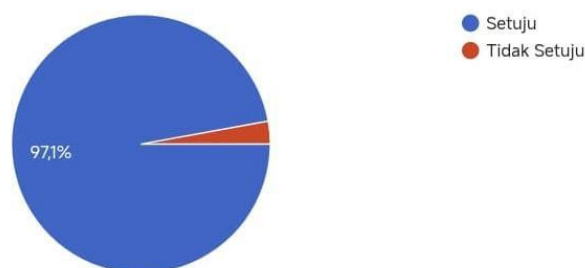
Berdasarkan analisis data terhadap 35 responden (Siswa XI Kecantikan dan XI Teater), perolehan skor untuk setiap dimensi apresiasi sastra menunjukkan hasil yang sangat positif. Data diolah dengan menghitung persentase jawaban "Setuju" dari total butir pernyataan pada setiap instrumen.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa media digital storytelling memiliki efektivitas yang merata di seluruh aspek, dengan rincian sebagai berikut:

No	Dimensi Instrumen	Apresiasi Persentase	Capaian Kategori
1	Pemahaman Isi & Unsur Intrinsik	100%	Sangat Efektif
2	Penghayatan Nilai Moral & Budaya	100%	Sangat Efektif
3	Interpretasi Visual & Audio	97,1%	Sangat Efektif
4	Motivasi Belajar Sastra	97,1%	Sangat Efektif
5	Respon Kreatif & Diseminasi	80,6%	Sangat Efektif

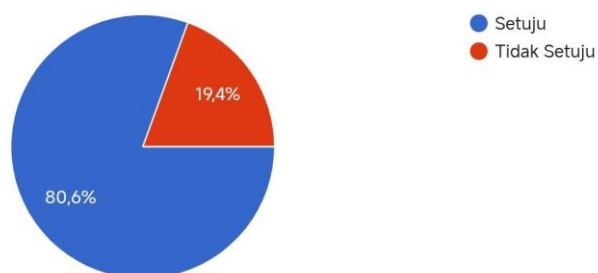


Pada dimensi pemahaman isi dan nilai moral, seluruh siswa (100%) memberikan respon positif. Siswa mampu mengidentifikasi konflik utama (pencurian matahari oleh Kala Hitam) dan latar tempat (Puncak Gunung Merapi) dengan akurat. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi digital bertindak sebagai "penerjemah" yang efektif bagi struktur teks hikayat yang kompleks.



Sebanyak 97,1% siswa setuju bahwa penggunaan kontras warna (hitam-putih) untuk menggambarkan kegelapan dan efek cahaya pada keris "Si Kilat Senja" memberikan kejelasan interpretasi. Musik latar juga dinilai berhasil membangun suasana emosional yang mendukung teks. Sebagian kecil responden yang tidak memilih "Setuju" menunjukkan adanya sedikit perbedaan preferensi auditori di kalangan siswa.

Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan (97,1%), di mana siswa merasa lebih cepat memahami bahasa hikayat melalui animasi modern dibandingkan membaca teks konvensional.



Sementara itu, pada aspek Respon Kreatif, meskipun menduduki posisi terendah dengan 80,6%, angka ini tetap menunjukkan keberhasilan yang tinggi. Penurunan tipis ini disebabkan oleh butir pernyataan mengenai "keinginan membuat karya serupa", yang memerlukan kesiapan teknis mandiri dari sisi siswa. Namun, mayoritas siswa sudah memiliki ide kreatif untuk mendiseminasikan teks hikayat melalui media sosial.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode digital storytelling (DST) dalam pembelajaran Hikayat Sang Penjaga Cakrawala memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan apresiasi siswa SMKN 7 Padang. Secara keseluruhan, capaian indikator yang melampaui angka 80% mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen kognitif dan afektif yang kuat.

Capaian sempurna (100%) pada dimensi pemahaman intrinsik dan penghayatan nilai moral menunjukkan bahwa DST berhasil mengatasi hambatan bahasa arkais yang selama ini menjadi momok dalam pembelajaran hikayat. Visualisasi tokoh Indra Cakrawala dan latar Puncak Gunung Merapi memberikan referensi konkret yang selama ini bersifat abstrak dalam teks tertulis. Hal ini sejalan dengan temuan Wicaksono dkk. (2023) dalam jurnal terakreditasi yang menyatakan bahwa narasi digital yang mengintegrasikan elemen visual secara koheren dapat memperkuat retensi memori siswa terhadap alur cerita yang kompleks. Keberhasilan internalisasi nilai moral (pengabdian dan tolong-menolong) juga membuktikan teori Sari & Pradana (2022) bahwa penggunaan media audiovisual yang menyentuh sisi emosional lebih efektif dalam menanamkan pendidikan karakter dibandingkan metode ceramah konvensional.

Respons siswa yang sangat tinggi terhadap elemen visual (warna hitam-putih dan efek cahaya) serta audio menunjukkan bahwa aspek estetika media memegang peranan krusial. Penggunaan kontras warna untuk menggambarkan suasana bencana akibat ulah Kala Hitam berhasil membangun kedekatan emosional siswa dengan situasi cerita. Menurut Hidayah (2021) dalam penelitiannya tentang multimedia pembelajaran, kualitas artistik dalam sebuah media digital menentukan tingkat "keterlibatan" (engagement) siswa. Skor 97,1% menegaskan bahwa elemen multimedia dalam Hikayat Sang Penjaga Cakrawala telah memenuhi standar estetika yang mampu merangsang daya imajinasi siswa SMK, yang secara psikologis memang lebih condong pada pola belajar visual.

Tingginya motivasi siswa (97,1%) untuk mempelajari sastra lama melalui kemasan modern menunjukkan adanya pergeseran paradigma. Sastra klasik yang awalnya dianggap membosankan

kini dipandang sebagai konten yang menarik dan relevan dengan budaya digital mereka. Penelitian Putri & Santoso (2024) menegaskan bahwa digitalisasi sastra lokal adalah strategi paling relevan untuk menjaga keberlangsungan budaya di kalangan Generasi Z.

Meskipun aspek respon kreatif dan diseminasi memperoleh skor terendah (80,6%), angka tersebut tetap berada pada kategori "Sangat Baik". Margin perbedaan ini dapat dianalisis sebagai adanya hambatan teknis yang dirasakan siswa dalam memproduksi karya mandiri. Namun, keinginan siswa untuk membagikan konten ini ke media sosial (diseminasi) menunjukkan bahwa metode DST berhasil memicu kesadaran literasi digital. Hal ini relevan dengan jurnal Fahrudin (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis produk digital mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga menjadi agen pelestari budaya di ruang siber.

Secara integratif, penelitian ini membuktikan bahwa metode digital storytelling di SMKN 7 Padang telah memenuhi tiga level apresiasi menurut para ahli: (1) level kognitif melalui pemahaman teks, (2) level afektif melalui penghayatan nilai, dan (3) level psikomotor melalui niat kreatif. Efektivitas ini menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran bahasa Indonesia di SMK yang menuntut inovasi tanpa meninggalkan akar nilai-nilai tradisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode digital storytelling pada teks Hikayat Sang Penjaga Cakrawala di SMKN 7 Padang terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan apresiasi sastra siswa. Hal ini dibuktikan dengan capaian skor pada lima instrumen utama yang berada pada kategori sangat baik. Media ini berhasil mencapai efektivitas sempurna (100%) pada aspek pemahaman intrinsik dan penghayatan nilai moral, yang menunjukkan bahwa visualisasi digital mampu menjembatani hambatan linguistik pada teks sastra klasik.

Selain itu, aspek estetika audio-visual dan motivasi belajar yang mencapai 97,1% menegaskan bahwa modernisasi media pembelajaran adalah kunci dalam menarik minat Generasi Z terhadap sastra lama. Meskipun respon kreatif siswa berada pada angka 80,6%, hal tersebut tetap mengindikasikan adanya potensi besar dalam literasi digital siswa. Secara keseluruhan, digital storytelling bukan hanya sekadar media pendukung, melainkan alat transformasi pembelajaran yang mampu mengubah teks pasif menjadi pengalaman imersif yang edukatif. Penelitian ini merekomendasikan para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi multimedia dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal di lingkungan sekolah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D., & Munir. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12-25.
- Fahrudin, A. (2020). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Sastra di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 145-158.
- Hidayah, N. (2021). Pengembangan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Teks Hikayat untuk Siswa SMK. *Jurnal Literasi Digital Pendidikan*, 3(1), 44-56.
- Hidayat, M. T. (2024). Transformasi Sastra Klasik ke dalam Media Digital: Tantangan dan Peluang bagi Generasi Z. *Jurnal Kebudayaan dan Sastra Indonesia*, 12(1), 89-102.
- Kurniawan, A., & Saputra, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran Sastra Lama di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 210-225.
- Masruroh, L. (2023). Hambatan Apresiasi Sastra Klasik dan Solusi Inovatif melalui Media Multimedia. *Jurnal Pedagogi Sastra*, 5(3), 112-124.
- Maulida, S. (2022). Internalisasi Nilai Karakter melalui Cerita Rakyat Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 34-47.
- Ningsih, S., dkk. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Terakreditasi*, 4(2), 167-180.
- Pradana, A. (2022). Visualisasi Narasi: Mengubah Teks Arkais menjadi Pengalaman Belajar Imersif. *Jurnal Estetika dan Pendidikan Sastra*, 6(2), 77-88.
- Pradotokusumo, P. S. (2021). Sastra Indonesia Lama dan Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Kajian Sastra*, 8(1), 1-15.
- Putri, S. A., & Santoso, T. (2024). Strategi Pelestarian Sastra Lokal bagi Generasi Z di Lingkungan Sekolah Kejuruan. *Jurnal Budaya dan Sastra*, 15(1), 56-70.
- Rahayu, G. D., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 134-146.
- Ramadhan, S., dkk. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sastra di Sumatera Barat. *Jurnal Dialektika Sastra*, 11(3), 301-315.
- Robin, B. R. (2020). The Power of Digital Storytelling in 21st Century Classrooms. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(2), 220-235.
- Sari, R. P., & Pradana, A. (2022). Penanaman Nilai Moral melalui Media Audiovisual pada Siswa Menengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 98-111.
- Setiawan, B. (2021). Metode Kuantitatif dalam Penelitian Media Pembelajaran Sastra. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 6(1), 22-35.

- Syahputra, E., dkk. (2022). Peningkatan Literasi Sastra Siswa melalui Media Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Sinta 3*, 7(2), 188-202.
- Utami, D. (2023). Interpretasi Visual dan Estetika dalam Media Pembelajaran Berbasis Video. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 45-59.
- Wicaksono, B., dkk. (2023). Visualisasi Sastra Klasik: Meningkatkan Daya Ingat Siswa melalui Animasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(4), 412-428.
- Yulianti, R. (2024). Analisis Respon Kreatif Siswa SMK terhadap Media Pembelajaran Berbasis Produk. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 16(1), 10-24