

DIGITAL STORYTELLING: SELARAS LITERASI DAN TEKNOLOGI SEBAGAI WADAH EKSPRESIF SISWA

Dina Fitria Hasanah¹, Ma'mur Saadie^{2*}, Sumiyadi^{3*}.

Universitas Pendidikan Indonesia^{123*}
dina.fh@upi.edu¹, mamursaadie@upi.edu^{2*}, sumiyadi@upi.edu^{3*}

ABSTRAK

Digital storytelling diproyeksikan menjadi strategi yang tepat dalam menghadirkan pembelajaran berorientasi peningkatan keterampilan siswa sesuai tuntutan abad ke-21. Keterampilan guru menjadi salah satu unsur terpenting untuk mewujudkan hal tersebut. Oleh karena itu dirumuskan penelitian dengan metode kepustakaan guna menengok kebermanfaatan dari *digital storytelling* untuk pembelajaran di kelas dalam mewujudkan keselarasan antara perkembangan teknologi dengan upaya persuasi masyarakat untuk senantiasa berliterasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat tiga urgensi agar guru mengaplikasikan *digital storytelling* dalam ruang kelas. Pertama, terwadahnya sebuah pembelajaran dengan daya tarik siswa bermain media sosial sebagai acuan dan pasar untuk kontennya. Kedua, *digital storytelling* dapat mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada literasi global. Ketiga, siswa dapat mengekspresikan daya kritis dan kreatifnya ke dalam tujuh elemen penting *digital storytelling* yang dapat mengantarkannya menjadi lebih produktif. Kesimpulannya, *digital storytelling* dapat dimanfaatkan guru sebagai sarana pembelajaran yang menunjang siswa untuk memiliki kemampuan berliterasi global sekaligus berdaya kreasi tinggi. Berkonten dalam dunia maya akhirnya bukan hiburan semata, namun turut serta menjadi ruang belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: digital storytelling, literasi, keterampilan global, teknologi, dan media sosial.

PENDAHULUAN PENDAHULUAN

Teknologi menjadi pusat perhatian masyarakat beberapa kurun waktu terakhir, perkembangannya yang sangat cepat membawa perubahan pada segala lini dan bidang. Salah satunya lembaga sektoral pendidikan. Orientasi pendidikan kemudian merambat pada haluan terciptanya pembelajaran yang mampu menjawab tantangan sekaligus mengisi peluang tuntutan abad 21. Tidak hanya lembaga, setiap aktornya, pendidik dan pembelajar diminta untuk turut serta mengambil peran. Sebagaimana ungkapan komunitas Change Leadership Grup dari Universitas Harvard yang mengemukakan beberapa keterampilan abad 21 harusnya dimiliki oleh pembelajar, diantaranya kemampuan untuk berpikir kritis, kolaboratif, adaptif, inovatif, komunikatif, selektif dalam memilah informasi, dan imajinatif (Wagner, 2010). Ketujuh keterampilan tersebut dibutuhkan siswa dalam menyongsong kehidupan, dunia kerja, dan kewarganegaraan di era industri yang tak lepas dari teknologi saat ini.

Berkembangnya teknologi seiring dengan laju arus informasi yang hampir tidak bisa dikendalikan, hiruk pikuknya menciptakan dua tipe masyarakat pendidikan dalam menanggapi. Pertama, sebagai sumber informasi untuk dikumpulkan dari berbagai sudut pandang guna menambah skemata pengetahuan. Kedua, sebagai perumus informasi yang diadopsi ke dalam berbagai bentuk media seperti foto/ gambar, video, blogspot, dan lainnya. Teknologi merupakan bagian dari suatu bentuk transformasi dari pergerakan komunikasi satu arah menjadi komunikasi dengan melibatkan banyak pihak sebagaimana yang bisa dinikmati langsung dari kemudahan media sosial (Roush: 2006). Kemudahan dalam komunikasi dan mendapatkan limpahan informasi yang disajikan oleh teknologi dapat dimanfaatkan oleh penggerak pendidikan, khususnya guru yang dapat menjadi propaganda

dalam pembelajaran literasi berbasis teknologi. Sehingga peserta didik dapat menyelaraskan hiburan yang didapatnya dari teknologi menjadi pembelajaran yang bermakna, minimal untuk dirinya sendiri.

Kemampuan guru untuk mengolah pembelajaran yang menarik minat siswa, dapat menggunakan stimulus paling melekat dari peserta didik, yaitu teknologi. Melalui pemanfaatan teknologi dengan tepat, guru Bahasa Indonesia khususnya dapat membumikan literasi dari digital. Sehingga lahirah generasi kritis yang tidak mudah ditipu oleh informasi bohong, namun dapat selektif dalam terpaan badai informasi tanpa henti. Selaras dengan program Gerakan Literasi Sekolah yang salah satunya berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan terhadap memahami, mengakses, menggunakan, dan mengolah media digital serta alat komunikasinya (Kemdikbud: 2017). Peran Guru sangat dibutuhkan andilnya setelah menganalisis kondisi terkini yang terjadi guna menyusun perkembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) dan rancangan pembelajaran di kelas memenuhi standar pembelajar berketerampilan abad 21. Fenomena yang ditemukan pada ruang-ruang kelas dapat menjadi daya kreatif menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi dan berorientasi literasi digital. Suatu model pembelajaran yang dapat menjadi acuan menggunakan alur *digital storytelling*.

Digital Storytelling dapat berjalan sebagai alternatif pembelajaran multimoda berbasis pengeksploasian teknologi yang berguna untuk peningkatan literasi digital pada kalangan pembelajar yang ramai berkecimpung di dunia maya. Robin (2008) menerangkan bahwa *digital storytelling* pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan konten digital sebagai bahan pembelajaran. Secara teknis *digital storytelling* mendorong siswa untuk bercerita atau mendongeng dengan tahapan proses memilih topik yang akan diceritakan, melakukan penelitian yang mendalam, penulisan naskah, dan mengembangkan cerita yang menarik untuk dijadikan sebuah konten. Pemilihan konten dapat menjadi jalan pintas bagi terwujudnya pembelajaran menyenangkan. Guru dapat mengarahkan konten yang edukatif untuk dikemas secara menarik oleh siswa, keterampilan siswa dalam meraciknya dapat menjadi daya kreatif sebagai wujud ekspresifnya.

Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya guna menunjukkan urgensi dari penerapan *digital storytelling* di dalam kelas. Pertama, penelitian dilakukan oleh Anwar dan Ramadani (2021) dengan judul *Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*. Dari penelitian tersebut ditunjukkan hasil analisis pemberian literasi digital pada siswa sekolah dasar berbantuan *digital storytelling* yang menunjukkan respon positif. Sehingga berkesimpulan bahwa *digital storytelling* sebagai media dapat dimanfaatkan dengan baik pada ranah pembelajaran literasi digital oleh siswa sekolah dasar. Kedua, melalui topik *Digital storytelling sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda* diriset oleh Fadilah dan Dini (2021) pada sebuah publikasi jurnal nasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat diampu menjadi alternatif sebagai persuasif generasi muda untuk gemar berliterasi. Dari kedua penelitian ditunjukkan keefektifitasan *digital storytelling* dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi, pada ranah digital khususnya.

Dari paparan latar belakang yang telah diulas, dirumuskanlah suatu penelitian yang berjudul *Digital Storytelling: Selaras Literasi dan Teknologi sebagai Wadah Ekspresif Siswa*. Penelitian ini bertujuan untuk mengupas tuntas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas yang mampu mengantarkan siswa bebas berekspresi menyalurkan kreativitasnya. Melalui pembelajaran berbasis teknologi, adab berbahasa turut menjadi bahasan sangat agar santun di dunia maya dan terciptalah kebijakan berliterasi digital yang anti terhadap penyebaran berita bohong.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode kepustakaan atau yang lebih dikenal sebagai *library research* dipilih sebagai pisau bedah dalam menelusuri literatur yang memadai dan kompeten guna menilik kebermanfaatannya *digital storytelling* pada pembelajaran. Sebagaimana pengertian studi kepustakaan yang dirumuskan Zed (2004) untuk menelaah lebih dalam gejala baru yang tumbuh dan berkembang di masyarakat atau

lapangan, sehingga didapatkan kekayaan secara riset dari hasil beberapa penelitian. Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis mulai dari menyiapkan perangkat, menyusun bibliografi penelitian, menata *timeline*, membaca dan mencatat bahan bacaan yang menjadi data penelitian. Data yang termuat berupa data sekunder, yakni buku, artikel penelitian nasional dan internasional, data dalam statistik terkait, serta berbagai dokumen tertulis yang berkaitan dengan pembelajaran sastra, *digital storytelling*, dan literasi. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis konten, yakni dengan membuat inferensi setelah melakukan identifikasi karakter secara khusus yang objektif dan sistematis (Carney, 1980: 23). Langkah terakhir keabsahan data diuji dengan triangulasi teori, pengecekan berupa perbandingan data secara keabsahan pengumpulan data, sumber data, dan teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Digital Storytelling* Wahana Bermain dan Belajar

Aspek penting dari *digital storytelling* terletak pada kekuatan untuk membangun citra individu yang berusaha untuk mempengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu. Masyarakat dapat dipengaruhi dari seberapa rutin ia disuguhkan konten yang melewati berandanya, oleh karena itu konten-konten edukatif seperti persuasi untuk berliterasi harus terus diproduksi. Siswa-siswi kita yang juga pengguna teknologi tidak bisa selamanya menjadi penonton, namun juga tugas guru untuk menghadirkan minat menjadi pembuat konten. Konten pada *digital storytelling* tidak berangkat dari kekosongan, topik dalam kontennya harus berangkat dari kegiatan membaca dan memahami informasi secara utuh baru kemudian diramu menjadi narasi dipadukan dengan gambar, musik, dan media lainnya (Robin dan McNeil, 2019).

Permasalahan di lapang bagi siswa dengan terbaginya fokus pada saat meramu konten. Jika guru tidak memiliki alur pembelajaran yang jelas, alih-alih tercipta satu karya malah membuat siswa semakin teradiksi dengan dunia maya. Media sosial hari ini menyuguhkan gelimpangan konten, guru diharapkan menunjukkan secara spesifik hal yang akan dibahas dalam pembelajaran seperti konten bermuatan sastra, buku populer, dan lainnya. Sehingga siswa terfokus dengan topik yang akan mereka ceritakan, bukan contoh-contohnya yang beredar di media sosial. Ohler (2005) menyebutkan terdapat dua komponen penting untuk memetakan siswa untuk menggarap *digital storytelling*, yaitu membuat kerangka kepenulisan dan berlatih menulis sebelum memasukkan unsur-unsur digital lainnya. Membuat kerangka konten akan membiasakan siswa menjadi terstruktur atas apa yang akan disampaikan dalam konten. Serta dengan berlatih menulis akan mengasah dan menambah skemata siswa atas kosa kata baru.

B. Literasi Global dalam Wacana *Digital Storytelling*

Pada ranah pembelajaran, *digital storytelling* mampu menghadirkan minat belajar tentang komunitas, budaya, tradisi lokal, nilai-nilai kedaerahan ke dalam kelas. Hal-hal tersebut dapat dirumuskan ketika sebuah cerita dikemas ke dalam media digital, isi kontennya dapat berupa mengenalkan budaya lokal ke ranah publik. Penyebarluasan menjadi titik kritis dari manfaat *digital storytelling*, di mana karya yang dibuat dalam bangunan sempit terbatas dalam kelas kemudian diunggah ke jagad dunia maya. Sehingga terwujudlah interaksi global dan membentuk rantai kolaborasi yang berasal dari satu konten yang dibuat dengan narasi yang memuat nilai edukasi. Narasi inilah yang menjadi nilai jual dari konten yang dimuat dalam *digital storytelling*. Jakes & Brennan (2005) berpendapat melalui *digital storytelling* berbagai keterampilan berliterasi abad 21 akan didapatkan siswa jika mahir memanfaatkan teknologi terkini untuk berkomunikasi secara efektif di kancah jagad maya yang mampu tersebar ke ranah global. Lima keterampilan literasi kritis yang akan dimiliki siswa ketika melakukan pembelajaran *digital storytelling* adalah literasi digital, literasi global, literasi teknologi, literasi visual, dan literasi informasi (Robin, 2008: 224).

- a) Literasi Digital; sebuah kecakapan berkomunikasi lintas komunitas untuk mendiskusikan isu, mengumpulkan informasi, dan menyelesaikan masalah. Artinya keterampilan literasi digital akan didapatkan siswa jika mampu mengumpulkan informasi dan menelaah isu-isu mutakhir

yang didapatkan dari perangkat teknologi kemudian dirumuskanlah solusi beberapa permasalahan.

- b) Literasi Global; sebuah kemampuan untuk membaca, menginterpretasikan, memberikan respon, dan memuat pesan dari perspektif global. Artinya peta pengetahuan tidak hanya dari selingkung kacamata kecil, namun lebih jauh lagi perspektifnya dari jendela besar pengetahuan global.
- c) Literasi teknologi; sebuah keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan perangkat teknologi lainnya untuk meningkatkan pengetahuan, produktivitas, dan performansi. Perkembangan pesat tidak hanya berada di ranah informasi, tapi juga perangkat lunak maupun keras dari teknologi. Sehingga kemampuan perlu untuk terus ditingkatkan agar tidak gagap pada setiap perubahan teknologi yang bertransformasi.
- d) Literasi visual; sebuah kemampuan untuk memahami, memproduksi, dan mengomunikasikan gambar visual. Mengapa literasi visual penting? karena dunia maya saat ini dipenuhi dengan konten audio visual yang bergerak dan visualisasi dari sebuah informasi, sehingga dibutuhkan peningkatan keterampilan untuk membaca dan memahami konten visual secara utuh.
- e) Literasi informasi: berangkat dari maraknya berita bohong dan penipuan di internet akhirnya menuntut kita untuk lebih aktif lagi dalam menerima informasi. Keterampilan yang dibutuhkan adalah untuk menemukan, mengevaluasi, dan menyaring atau memilah ragam informasi yang tersebar bebas.

C. Eksplorasi Pembelajaran *Digital Storytelling* sebagai Wadah Ekspresif Siswa

Digital storytelling dapat dipilih sebagai media pembelajaran oleh guru yang berorientasi menghadirkan ide-ide segar dalam pembelajaran. Ketujuh elemen yang harus ada dalam pembuatan *digital storytelling* menjadi unsur penting untuk pengakomodasian minat dan bakat siswa dalam menunjukkan ekspresinya di dunia maya. Robin (2008) merumuskan ketujuh hal tersebut sebagai berikut.

- a) *Point of view*; sudut pandang siswa dalam menceritakan topiknya menjadi daya tarik sendiri. Dari sudut pandang yang dipilih akan mengantarkan pada kepiawaian siswa dalam merumuskan konten dan diolah sesuai daya kreatifnya sendiri.
- b) *A dramatic question*; menarik minat audiens untuk mengunjungi konten yang diracik siswa dapat melalui stimulus kalimat tanya yang menggugah keingintahuan. Bukan sekedar gimik, pertanyaan tersebut harus terjawab di dalam konten yang akan ditayangkan.
- c) *Emotional content*; konten yang memuat isu emosional seperti kesedihan, kepedulian, dan keprihatinan yang disampaikan dengan cara yang tepat akan menjadi daya mengundang audiens untuk mengunjungi konten siswa. Sehingga dapat menjadi pembelajaran untuk siswa dan guru mengajarkan untuk berempati tanpa menyinggung perasaan korban atau yang terdampak.
- d) *The gift of your voice*; ciri khas dari *digital storytelling* adalah bentuk narasi yang dikomunikasikan ke dalam bentuk audio. Sehingga siswa akan belajar mengolah vokal yang tepat untuk mengekspresikan narasi yang dibawakannya.
- e) *The power of the soundtrack*; musik menjadi pengiring yang dapat menjadi pendukung sebuah konten, namun juga bisa sebaliknya menjadi bumerang. Musik di sini bukanlah untuk mengekspresikan ketertarikan siswa, tapi menjadi latar narasi agar menghanyutkan penontonnya.
- f) *Economy*; membuat konten memang membutuhkan alat-alat penunjang. Tidak harus mahal, siswa dapat berkolaborasi dengan teman sebayanya untuk bahu membahu melahirkan sebuah karya *digital storytelling*.
- g) *Pacing The rhythm of the story*; yang awalnya sebuah penugasan bagi siswa namun jika dilakukan dengan strategi yang tepat oleh guru akan melahirkan siswa yang produktif untuk

menghasilkan konten. Berasal dari bisa atas bimbingan guru, terbiasa mengekspresikan sudut pandangnya, lahirlah rutinitas baru membuat konten digital yang edukatif.

SIMPULAN

Melesatnya perkembangan teknologi di seluruh dunia menghadirkan tuntutan terciptanya individu yang mampu bertahan dalam setiap perkembangan zaman, khususnya bersahabat dengan teknologi yang terus bertransformasi. Kepiawaian guru dalam mengolah pembelajaran dapat mengarahkan siswa-siswinya berketerampilan abad 21. Salah satu strateginya dapat berupa menyelaraskan teknologi dan literasi melalui *digital storytelling*. *Digital storytelling* merupakan suatu transformasi bentuk dari cerita ke multimedia berupa kombinasi antara gambar arsip, musik, sinematografi modern, dan narasi. Padanannya dalam bahasa Indonesia dapat disebut dengan dongeng atau cerita digital. Pada ranah dunia pendidikan *digital storytelling* digunakan sebagai strategi guru untuk membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa generasi digital di dalam kelas. Penggunaan *digital storytelling* sebagai alat presentasi menarik beragam gaya belajar siswa, serta mampu mengeksplorasi bakat kreatif siswa dan memungkinkan karya mereka dipublikasikan di dunia maya untuk dilihat dan mendapatkan respon. Sehingga siswa terbiasa untuk melakukan interaksi global dan terciptalah kolaborasi maya yang menghadirkan produktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. R., & Ramadani, P. (2021). Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Teknologi Pendidikan (Vol. 1, No. 1, pp. 82-86).
- Fadillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81-98.
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). *Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2017). *Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational leadership*, 63(4), 44-47.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Roush, W. (2006). *Yahoo's Web 2.0 overhaul*. *Technology Review*.
- Wagner, T. (2010). *Overcoming The Global Achievement Gap* (online). Cambridge, Mass., Harvard University.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.