Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING BERBASIS DISABILITY AWARENESS* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Reisha Ayu Maharani[1], Nina Nurhasanah[2], Mohammad Syarif Sumantri[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Jakarta
[1]reishaayu2110@gmail.com, [2]nnurhasanah@unj.ac.id, [3]syarifsumantri@unj.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in the post-pandemic era has encouraged the use of innovative learning media to support inclusive education. However, elementary students' understanding of disability remains low, which may lead to discriminatory attitudes. A needs analysis in fourth grade at SDN Bintara Jaya 1 revealed that most students have low disability awareness and require digital story-based learning media. This study aims to develop a digital storytelling learning media based on disability awareness in Pancasila Education using the 4D model (define, design, develop, disseminate). The validation results indicate that the media is highly feasible, with scores of 92% from media experts, 95% and 92% from material experts, and 98% from language experts. Student trials at the one-to-one, small group, and field test stages also show very high feasibility, with percentages of 96%, 92%, and 95%, respectively. Therefore, the developed digital storytelling media is effective, engaging, and suitable as an innovative alternative to support inclusive learning and improve students' disability awareness in elementary schools.

***Keywords**: digital storytelling, disability awareness, inclusive education, digital learning media, Pancasila Education, elementary school*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital pascapandemi mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif di sekolah, termasuk dalam mendukung pendidikan inklusif. Namun, rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap disabilitas masih menjadi kendala, yang berpotensi menimbulkan sikap diskriminatif. Hasil analisis kebutuhan di kelas IV SDN Bintara Jaya 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki *disability awareness* yang rendah serta membutuhkan media pembelajaran berbasis cerita digital. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *digital storytelling* berbasis *disability awareness* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak dengan persentase dari ahli media 92%, ahli materi 95% dan 92%, serta ahli bahasa 98%. Uji coba kepada siswa pada tahap *one to one, small group,* dan *field test* juga menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase masing-masing 96%, 92%, dan 95%. Dengan demikian, media *digital storytelling* yang dikembangkan efektif, menarik, dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inklusif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap disabilitas.

Kata kunci: *digital storytelling*, *disability awareness,* pendidikan inklusif, media pembelajaran digital, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era pascapandemi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pada masa pandemi COVID-19, kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui berbagai platform digital. Kondisi tersebut mendorong percepatan transformasi digital di sekolah, termasuk pada jenjang sekolah dasar, dan penggunaannya terus berlanjut hingga saat ini (Sagala et al., 2022).

Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga mampu membentuk persepsi, sikap, dan pola pikir siswa melalui paparan yang berulang sebagaimana dijelaskan dalam Teori *Cultivation* oleh Gerbner dan Gross (Tirasawasdichai et al., 2022).

Seiring berkembangnya teknologi digital, pendidikan inklusif di Indonesia juga mengalami peningkatan. Jumlah sekolah reguler penyelenggara pendidikan inklusif mencapai 44.477 sekolah pada tahun 2023.

Pendidikan inklusif bertujuan memberikan kesempatan belajar yang setara bagi seluruh siswa, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), sekaligus menanamkan sikap empati dan menghargai keberagaman sejak usia dini (Hasugian & Sidabalok, 2024). Namun, rendahnya pemahaman tentang disabilitas masih menjadi hambatan dalam pelaksanaan pendidikan inklusif. Kurangnya pemahaman tersebut dapat memunculkan stigma, diskriminasi, hingga perilaku ableisme terhadap penyandang disabilitas (Sitorus, 2023).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Bintara Jaya 1 Kota Bekasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 88% siswa kelas IV memiliki *disability awareness* yang rendah dan 89% siswa belum memahami pengertian disabilitas. Guru juga menyatakan bahwa pembelajaran mengenai disabilitas belum pernah diberikan secara khusus karena keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual.

Hasil analisis kebutuhan media menunjukkan bahwa siswa

membutuhkan media pembelajaran berbasis cerita dan media digital. Sebanyak 52% siswa menyukai metode bercerita, 60% siswa membutuhkan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan 75% siswa menginginkan media cerita bergambar tentang teman disabilitas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *digital storytelling* berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang disabilitas. *Digital storytelling* menggabungkan unsur cerita, gambar, suara, dan animasi sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Penggunaan media ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio. Selain itu, media berbasis cerita juga dapat menumbuhkan empati siswa terhadap penyandang disabilitas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media cerita efektif dalam meningkatkan kesadaran dan empati siswa terhadap isu disabilitas.Namun, belum banyak penelitian yang mengembangkan media *digital storytelling* berbasis *disability awareness* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital storytelling berbasis *disability awareness* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang disabilitas sekaligus menumbuhkan sikap empati, toleransi, dan menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development/R&D)*. Metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut dalam mendukung proses pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan

berupa media *digital storytelling* berbasis *disability awareness* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep disabilitas, menumbuhkan empati, serta membangun sikap inklusif terhadap teman disabilitas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Hudaya Salsabila et al., 2023). Tahap Define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui observasi, wawancara guru kelas IV, serta penyebaran angket kepada siswa di SDN Bintara Jaya 1. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat disability awareness siswa serta kebutuhan terhadap media pembelajaran digital berbasis cerita.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media *digital storytelling* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini disusun *storyboard*, naskah cerita, penentuan tokoh, alur cerita, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta desain tampilan media. Selanjutnya, pada tahap *Develop* dilakukan proses pengembangan media menggunakan perangkat lunak yang sesuai.

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Setelah direvisi sesuai saran validator, media diuji coba kepada siswa melalui tahap *one to one, small group,* dan *field test* untuk mengetahui keterpahaman, daya tarik, dan efektivitas media dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah *Disseminate*, yaitu penyebarluasan media *digital storytelling* yang telah dinyatakan layak digunakan. Produk disebarluaskan kepada guru dan siswa di SDN Bintara Jaya 1 serta dapat diperkenalkan melalui publikasi atau kegiatan pendidikan lainnya agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mendukung pendidikan inklusif di sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran digital storytelling berjudul *“Teman*

Baruku" pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Memenuhi Hak dan Menjalankan Kewajiban" untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dikembangkan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai empati, kepedulian, toleransi, dan sikap inklusif terhadap teman disabilitas sejak usia dini.

Produk dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dan kuesioner kepada guru serta siswa kelas IV di SDN Bintara Jaya 1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa tingkat *disability awareness* siswa masih rendah. Sebagian besar siswa belum memahami konsep disabilitas dan belum memiliki kesadaran yang memadai dalam bersikap terhadap teman disabilitas di lingkungan sekolah.

Selain itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas dan belum terdapat media yang secara khusus membahas nilai-nilai inklusivitas dan kesadaran terhadap disabilitas.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis cerita yang menarik dan mudah dipahami. Sebagian besar siswa menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media berbentuk video cerita dibandingkan hanya membaca buku teks atau mendengarkan penjelasan guru. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media digital storytelling yang menggabungkan unsur visual, audio, teks, animasi, dan narasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Cerita dalam media dikemas dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pesan mengenai pentingnya menghargai teman disabilitas dapat

lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan nyata.

Tahap selanjutnya yaitu *design*, dilakukan dengan menyusun storyboard, menentukan alur cerita, tokoh, dialog, serta menyesuaikan materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti juga merancang tampilan visual dan penggunaan bahasa yang sederhana agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar. Setelah desain selesai, tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan *storyboard* menjadi produk utuh menggunakan aplikasi *Canva* serta proses perekaman narasi suara untuk memperkuat penyampaian cerita.

Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi Pendidikan Pancasila, ahli materi Pendidikan Khusus, dan ahli bahasa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media digital storytelling yang dikembangkan memperoleh kategori "Sangat Layak". Validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual, kualitas audio, serta aspek teknis yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi Pendidikan Pancasila memperoleh skor sebesar 95% dan ahli materi Pendidikan Khusus memperoleh skor sebesar 92%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memuat nilai-nilai *disability awareness* yang relevan dengan pendidikan inklusif. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori "Sangat Layak", yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Bintara Jaya 1 melalui tiga tahap, yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pada tahap *one to one* yang melibatkan tiga siswa, media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media dan mampu memahami isi cerita dengan baik.

Pada tahap *small group* yang melibatkan tujuh siswa, media memperoleh persentase sebesar 92%

dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya, pada tahap *field test* yang melibatkan 26 siswa, media memperoleh persentase sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *digital storytelling* mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus belajar, serta membantu siswa memahami materi "Memenuhi Hak dan Menjalankan Kewajiban" secara lebih kontekstual dan bermakna.

Keberhasilan media *digital storytelling* dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan audio secara bersamaan. Dalam penelitian ini, penggunaan gambar, animasi, teks, musik latar, dan narasi suara membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak. Media juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan cerita dalam media digital storytelling juga mendukung Teori *Cultivation* yang menyatakan bahwa media dapat membentuk persepsi, sikap, dan pola pikir seseorang melalui paparan yang berulang.

Cerita yang disajikan dalam media "Teman Baruku" memberikan gambaran mengenai pentingnya menghargai teman disabilitas, membantu teman yang membutuhkan, serta menerima perbedaan di lingkungan sekolah.

Melalui penyajian cerita tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai hak dan kewajiban, tetapi juga belajar menanamkan sikap empati, toleransi, dan kepedulian terhadap sesama.

Dengan demikian, media *digital storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter siswa dalam konteks pendidikan inklusif.

Media *digital storytelling* "Teman Baruku" memiliki beberapa kelebihan yang mendukung penggunaannya dalam pembelajaran. Pertama, media disajikan dalam bentuk cerita naratif yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga memudahkan siswa memahami pesan moral dan nilai-nilai

yang disampaikan. Kedua, perpaduan unsur visual, audio, dan teks mampu meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Ketiga, media secara khusus memuat nilai-nilai *disability awareness* yang relevan dengan penerapan pendidikan inklusif di sekolah dasar. Keempat, media mudah diakses melalui platform YouTube sehingga dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah sebagai media pembelajaran mandiri.

Meskipun demikian, media yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Cakupan materi dalam media masih terbatas pada satu topik pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu "Memenuhi Hak dan Menjalankan Kewajiban". Selain itu, interaksi siswa dengan media masih bersifat satu arah karena media disajikan dalam bentuk video digital tanpa fitur interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur kuis interaktif, pilihan alur cerita, atau pengembangan materi pada topik lainnya agar media menjadi lebih variatif dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital storytelling berbasis *disability awareness* layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan empati, sikap inklusif, toleransi, dan kesadaran terhadap disabilitas sejak dini. Dengan demikian, media *digital storytelling* "Teman Baruku" dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih ramah, adil, dan inklusif bagi seluruh siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran digital storytelling berbasis *disability awareness* yang dikembangkan menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan

melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan *storyboard* dan instrumen, pengembangan produk digital storytelling "Teman Baruku", validasi ahli, hingga tahap penyebaran melalui platform YouTube.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori "Sangat Layak" dari ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 95% dan 92%, serta ahli bahasa sebesar 98%. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa pada tahap *one to one*, *small group*, dan *field test* masing-masing memperoleh persentase sebesar 96%, 92%, dan 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital storytelling yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, dan efektif membantu siswa memahami materi "Memenuhi Hak dan Menjalankan Kewajiban" sekaligus menumbuhkan sikap empati, kepedulian, dan kesadaran terhadap disabilitas. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran yang inklusif dan bermakna di sekolah dasar.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah media digital storytelling ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif agar keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih optimal. Selain itu, pengembangan media juga dapat diperluas pada materi Pendidikan Pancasila lainnya maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media secara lebih mendalam terhadap peningkatan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam pembelajaran inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

Sagala, M. K., Suana, W., Andra, D., Rinaldi, D., & History, A. (2022). Pembelajaran di Masa Pasca Pandemi Covid-19: Pemilihan Metode Pembelajaran dan Kendala Yang Dihadapi INFORMASI ABSTRAK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan*, *4*(2). https://doi.org/10.23960/jpvti

Tirasawasdichai, T., Obrenovic, B., & Alsharif, H. Z. H. (2022). The impact of TV series consumption on cultural knowledge: An empirical study based on gratification–cultivation theory. *Frontiers in Psychology*, *13*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1061850.

Hasugian, T., & Sidabalok, P. P. (2024). Peran Pendidikan Inklusif dalam Membentuk Sikap Empati

dan Penerimaan terhadap Perbedaan di Kalangan Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Merdeka Belajar*, *1*(2). https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Merdeka

Sitorus, N. G. (2023). Dari "Ableist" menuju "Dis-ableist" Membangun Gereja Yang Inklusiv Bagi Penyandang Disabilitas. *Jurnal Teologi "Cultivation,"* *7*(1), 2581–0510. http://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/cultivationhttp://e-journal.iakntarutung.ac.id/index.php/cultivation

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*, 56–100.

Hudaya Salsabila, A., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, *01*(08), 495–505.

Aditya, B. R., Permadi, A., Andrisyah, & Hernawati, E. (2024). Design Principles of Digital Storytelling for Children: A Design Science Research Case. *Procedia Computer Science*, *234*, 1705–1713. https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176

Ernawati, S., Riskiana Putri, D., Rm, A., & Purnomosidi, F. (2023). *Disability Awareness dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Penyandang Disabilitas di Kelompok PKK RW 13 Pajang Surakarta*.