



Penerapan Proyek *Digital Storytelling* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Denis Pirmansyah, Yeni Kurniawati

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia

Correspondence Author: denispirmansyah@upi.edu

To cite this article: Pirmansyah, D., & Kurniawati, Y. (2025). Penerapan proyek digital storytelling untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 14(2), 271-284. <https://doi.org/10.17509/factum.v14i2.84166>.

Abstract

The low level of student creativity in history learning remains a persistent challenge in secondary schools. As a core 21st-century skill, creativity supports critical thinking, self-expression, and problem-solving, yet history learning is still dominated by memorization and teacher-centered instruction. This research employed Classroom Action Research (CAR) using John Elliot's model, consisting of problem identification, planning, action implementation, monitoring, and reflection. The intervention was conducted by integrating project-based digital storytelling into the learning process. The findings show a significant increase in four creativity indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The average creativity score increased by 8.5 points, from 22.6 in Cycle I to 31.1 in Cycle II, while the percentage of creativity rose from 58% to 80% (22% increase). These results confirm that project-based digital storytelling is an effective pedagogical strategy for fostering student creativity in history education. The study offers a replicable instructional model that integrates digital media and project-based learning, shifting history education from traditional rote learning toward participatory and creative practices. Theoretically, it contributes to the discourse on creative pedagogy and digital integration in history education; practically, it provides teachers with an innovative model to optimize digital technology in the classroom.

Abstrak

Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah masih menjadi tantangan pedagogis di sekolah menengah. Padahal, kreativitas merupakan keterampilan abad ke-21 yang mendukung kemampuan berpikir kritis, ekspresi diri, dan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas digital *storytelling* berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot yang meliputi identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, monitoring, dan refleksi. Intervensi dilakukan melalui integrasi digital *storytelling* berbasis proyek dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada empat indikator kreativitas—kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Rata-rata skor kreativitas meningkat 8,5 poin, dari 22,6 pada Siklus I menjadi 31,1 pada Siklus II, sedangkan persentase kreativitas naik dari 58% menjadi 80% (peningkatan 22%). Temuan ini menegaskan bahwa digital *storytelling* berbasis proyek efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Secara praktis, penelitian ini menawarkan model pembelajaran yang dapat direplikasi untuk mengoptimalkan teknologi digital di kelas. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi media digital dan pedagogi kreatif dalam pendidikan sejarah serta mendorong transformasi pembelajaran menuju praktik yang kolaboratif dan inovatif.

Article Info

Article History:

Received 5 Feb. 2025
Revised 20 Sept. 2025
Accepted 30 Sept. 2025
Available online 1 Oct. 2025

Keyword:

Digital storytelling; keterampilan abad ke-21; kreativitas siswa; pembelajaran sejarah; PTK.

Kata Kunci:

Classroom action research; Digital storytelling; history learning; student creativity; 21st-century skills.

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran sejarah tidak lagi hanya menekankan hafalan fakta, tetapi harus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kreativitas siswa. Berbagai penelitian terdahulu telah membahas pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sejarah (Hasan, 2019; Melynia, 2021), namun implementasi konkret model pembelajaran yang mampu memfasilitasi kreativitas masih terbatas. Sebagian besar penelitian cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, atau presentasi tradisional yang kurang memberi ruang eksplorasi ide (Messi et al., 2019). Hal ini menciptakan *gap* antara teori dan praktik: kreativitas diakui penting, tetapi belum ada model efektif yang secara sistematis diterapkan dalam konteks pembelajaran sejarah di kelas.

Saat ini kehidupan manusia telah memasuki abad 21, dimana terjadi banyak perubahan dan transformasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat global. Kondisi demikian dapat terjadi akibat adanya arus globalisasi sehingga berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi, dan informasi yang semakin pesat. Perubahan-perubahan yang terjadi memunculkan suatu tantangan yang cukup kompleks dan menuntut berbagai keterampilan, baik itu *hard skill* maupun *soft skill*. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan abad 21 atau dikenal dengan istilah “The 4C Skills” yang pertama kali diperkenalkan oleh *US-based Partnership for 21st Century Skills* (P21). Kemampuan tersebut terdiri atas *communication*, *collaboration*, *critical thinking* dan *creativity* (Prihadi, 2018).

Tuntutan akan keterampilan abad 21 menjadikan adanya suatu pergeseran cara pandang, konsep, maupun praktik dalam sistem pendidikan, terutama mengenai pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan zaman. Sebagaimana menurut Soh dkk. (dalam Messi dkk., 2019, hlm 539) bahwa di balik ketidakpastian dan tantangan yang dihadapi setiap orang saat ini, diperlukan

suatu perubahan paradigma pendidikan dalam menyongsong keterampilan abad 21 yang dibutuhkan siswa guna menunjang dan menghadapi setiap aspek kehidupan global. Oleh karena itu, tujuan dari pendidikan abad 21 tidak lain adalah untuk mendorong siswa agar menguasai berbagai keterampilan abad 21 sehingga lebih responsif terhadap perubahan dan perkembangan zaman.

Kreativitas sebagai bagian dari keterampilan abad 21 menjadi suatu keterampilan yang penting untuk diperhatikan dan ditumbuhkembangkan dalam proses pembelajaran karena dapat melahirkan berbagai solusi atas permasalahan yang terjadi. Munandar (1995, hlm. 19) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, kemampuan dalam membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, serta unsur-unsur yang telah ada atau dikenal sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses mental suatu individu dalam menciptakan sebuah ide atau produk yang nyata melalui modifikasi dari suatu konsep atau data yang sudah ada maupun yang baru.

Sejalan dengan pentingnya kreativitas dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran sejarah juga tentunya menuntut siswa-siswa agar dapat mengembangkan keterampilan kreativitasnya. Sebagaimana menurut Melynia (2021) pembelajaran sejarah harus dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, dan mengembangkan berbagai nilai dasar dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Hal tersebut juga berkaitan dengan tujuan dari pembelajaran atau pendidikan sejarah, dimana Hasan (2019) mengemukakan bahwa secara konvensional tujuan dari pendidikan sejarah terdiri atas empat kelompok tujuan, yaitu pengembangan pengetahuan sejarah, cara berpikir sejarah dan keterampilan sejarah, sikap yang terkait dengan kehidupan diri seseorang sebagai warga negara (nasionalisme dan patriotisme).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas XI-11 SMAN 10 Garut pada pembelajaran sejarah, maka hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa terlihat masih rendah. Hal tersebut didasarkan pada kondisi yang terjadi di lapangan bahwa keempat indikator kreativitas dari Guilford, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi terlihat belum muncul dan berkembang dalam diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat terlihat misalnya pada indikator kelancaran (*fluency*), saat guru selesai menyampaikan materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat maupun menyampaikan kembali terkait materi yang telah dijelaskan, maka respon sebagian besar siswa terlihat terbata-bata dan kebingungan. Selanjutnya pada indikator keluwesan (*flexibility*), saat guru memberikan stimulus berupa pertanyaan terkait suatu peristiwa sejarah yang berhubungan dengan penerangan, maka jawaban dari para siswa hanya terpaku pada apa yang telah dijelaskan oleh guru maupun yang tercantum dalam *e-book* semata. Lalu pada indikator orisinalitas (*originality*), pada saat aktivitas kerja kelompok untuk menyiapkan PPT maka siswa terlihat hanya memindahkan atau menyalin hampir keseluruhan informasi yang diperoleh dari internet ataupun buku ke dalam PPT tanpa mencantumkan sumber maupun memberikan ide atau pandangan mereka sendiri. Terakhir pada indikator elaborasi (*elaboration*) saat kelompok yang tampil telah mempresentasikan materinya dan siswa lain yang berperan sebagai audien mengajukan pertanyaan, maka siswa yang telah presentasi tersebut tidak mampu menjawabnya karena kurangnya kerja sama selama proses diskusi kelompok.

Dari temuan permasalahan tersebut. Maka diperlukan suatu penelitian tindakan kelas agar kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kreativitas dapat terbangun dan terasah sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan

penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI-11 SMAN 10 Garut. *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek hadir sebagai salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Seiring berjalannya zaman, dukungan kemajuan teknologi menjadi suatu faktor pendukung keberhasilan dalam pembelajaran. Adapun secara spesifik salah satu proyek yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu proyek digital *storytelling*. Banaszewski (dalam Fahmi & Rahmanudin, 2022, hlm. 2) mendefinisikan digital *storytelling* sebagai suatu praktik yang menggabungkan narasi atau cerita pribadi dengan multimedia seperti gambar, audio, dan teks. Sesuai dengan namanya yaitu proyek digital *storytelling*, selain melatih kemampuan berbicara tentunya proyek ini juga melatih imajinasi dan kreativitas karena siswa dapat mengisahkan atau membagi isi pikirannya dengan berbagai perspektif kepada orang lain.

Beberapa penelitian internasional menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dan pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa (Robin, 2016; Sadik, 2008). Digital *storytelling*, sebagai bentuk narasi multimodal, terbukti efektif mengembangkan imajinasi, empati historis, dan ekspresi ide (Gregori-Signes, 2014). Namun, di Indonesia, penerapan digital *storytelling* dalam pembelajaran sejarah masih sangat terbatas, dan sebagian besar diteliti pada konteks bahasa atau literasi, bukan pada pengembangan kreativitas sejarah. Inilah *state of the art* dari penelitian ini, yaitu menggabungkan digital *storytelling* dengan pembelajaran sejarah menggunakan pendekatan proyek (*Project-Based Learning*) yang jarang dikaji secara mendalam di Indonesia.

Selain itu, penelitian sebelumnya yang menggunakan digital *storytelling* lebih banyak berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar (Fahmi & Rahmanudin, 2022), bukan pada kreativitas secara spesifik. Padahal, menurut teori kreativitas Guilford, kreativitas

memiliki indikator jelas (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) yang jarang digunakan secara sistematis dalam penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, kajian ini mengisi kekosongan metodologis dengan menerapkan indikator kreativitas secara terukur dalam desain penelitian John Elliot.

Lebih jauh, penelitian ini juga menanggapi kebutuhan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan penggunaan teknologi digital. Digital *storytelling* menjadi media yang relevan karena tidak hanya mendorong kreativitas, tetapi juga keterampilan komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan berpikir kritis (4C Skills). Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi inovatif dalam menghubungkan pembelajaran sejarah, teknologi, dan kreativitas dalam satu kerangka pedagogis. Dengan landasan tersebut, penelitian ini tidak hanya penting secara praktis untuk meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga signifikan secara teoretis karena memperluas pemahaman tentang model pembelajaran sejarah berbasis digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 SMAN 10 Garut?”. Sejalan dengan hal tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini tidak lain yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan proyek digital *storytelling*.

METODE

Saat melakukan sebuah penelitian, peneliti tentunya harus memutuskan metode apa yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar hasilnya dapat diterima secara ilmiah. Metode adalah suatu cara atau teknik yang dilakukan melalui langkah teratur dalam suatu prosedur yang bertujuan untuk

mengetahui dan mengerjakan suatu hal, yakni untuk memperoleh data, menganalisis, dan menyimpulkan hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 2) dijelaskan bahwa metode merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan maupun kegunaan tertentu. Oleh karena itu, metode dapat diartikan sebagai langkah atau prosedur yang dijalani secara ilmiah dalam mendapatkan suatu data guna mencapai suatu hal. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas secara sederhana merupakan upaya guru dalam meningkatkan kualitas suatu pembelajaran, dimana posisi guru dalam hal ini mempunyai peran dan tanggungjawab secara khusus dalam mengelola dan menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi di suatu kelas (Pandiangan, 2019). Adapun Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan proyek digital *storytelling* dalam pembelajaran sejarah. Menurut Arikunto dkk. (2015, hlm. 196) dalam bukunya menuliskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam proses pembelajaran melalui bentuk upaya yang dilakukan guru guna memperbaiki mutu proses pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot yang menekankan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara sistematis. Model ini relevan karena memungkinkan guru sebagai peneliti langsung mengidentifikasi masalah rendahnya kreativitas siswa dan merancang intervensi pembelajaran berupa digital *storytelling* secara kontekstual (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penggunaan PTK juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran sejarah yang membutuhkan inovasi dan refleksi pedagogis di kelas (Mills, 2011).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 10 Garut yang berlokasi di Jl. Raya Leuwigoong No. 21, Sindangsari, Kec. Leuwigoong, Kab. Garut, Jawa Barat, 44192. Subjek penelitiannya sendiri adalah siswa kelas XI-11 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 10 Garut yang terdiri dari 36 siswa. Adapun rancangan pada penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan desain penelitian model John Elliot yang terdiri atas identifikasi masalah, peninjauan, perencanaan, tindakan, monitor implementasi, refleksi, serta merevisi gagasan umum. Alasan pemilihan desain model John Elliot ini karena dirasa lebih rinci sehingga memungkinkan peneliti untuk melaksanakan monitoring dan memastikan tindakan dapat terlaksana dengan baik. Terlebih pada dasarnya praktik yang terjadi di lapangan pada setiap pokok bahasan biasanya tidak dapat diselesaikan dalam satu langkah atau tindakan sehingga desain penelitian ini sangat cocok untuk pembelajaran berbasis proyek yang memang memerlukan beberapa waktu atau pertemuan untuk pelaksanaannya.

Pada pelaksanaannya, fokus penelitian yang dipilih yaitu terkait kreativitas siswa dan penerapan proyek digital *storytelling*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari manusia, lembar panduan observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, lembar penilaian diri dan penilaian antar teman. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, penilaian produk digital *storytelling*, dan rubrik kreativitas berdasarkan indikator Guilford (fluency, flexibility, originality, elaboration). Untuk menjaga validitas data, penelitian menerapkan triangulasi teknik (observasi, dokumentasi, dan penilaian produk) serta triangulasi sumber melalui kolaborasi dengan guru pendamping. Langkah ini sejalan dengan pendekatan credibility dan dependability dalam penelitian tindakan (Creswell, 2018).

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik pengolahan

dan analisis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berbagai data yang didapatkan tentunya harus divalidasi untuk memastikan data tersebut benar-benar mempunyai keakuratan dan keabsahannya sehingga digunakanlah validasi data diantaranya yaitu triangulasi, member check, audit trail, expert opinion.

Selain itu, penelitian ini memperhatikan etika penelitian dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik, menjaga kerahasiaan data, dan memastikan partisipasi bersifat sukarela. Integrasi digital *storytelling* juga dirancang sesuai prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, literasi digital, dan kreativitas siswa. Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya menghasilkan data empiris yang valid, tetapi juga menciptakan model pembelajaran yang aplikatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 10 Garut dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XI-11 dengan total jumlah 36 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti yang bertugas sekaligus menjadi guru senantiasa bekerja sama melalui dampingan guru mitra beserta observer. Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data di lapangan dari tanggal 2 Agustus sampai 9 September 2024. Terhitung penelitian yang dilakukan yaitu sebanyak 2 Siklus dan 6 Tindakan. Dalam pembahasan hasil penelitian ini akan disajikan penjelasan terkait perencanaan, pelaksanaan, peningkatan, kendala, serta solusi yang diterapkan selama penelitian berlangsung di kelas XI-11 SMAN 10 Garut.

Perencanaan Penerapan Proyek Digital *Storytelling*

Sebelum melaksanakan sebuah penelitian, maka diperlukan sebuah perencanaan yang matang dengan cara menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan. Perencanaan yang

dilakukan tidak lain adalah untuk memastikan jika penelitian yang akan dilaksanakan dapat lebih terkonsep dan terarah, sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai. Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu memilih sekolah yang akan dijadikan sebagai sekolah mitra dan menemui pihak sekolah yaitu bagian humas dan kurikulum untuk melakukan perizinan dalam melakukan penelitian ini. Akhirnya diputuskanlah SMAN 10 Garut sebagai sekolah mitra pada penelitian kali ini. Ketika peneliti sudah mendapat izin resmi dari sekolah, selanjutnya peneliti berkoordinasi dan berdiskusi dengan guru mitra terkait observasi dan wawancara pra penelitian dengan tujuan untuk menemukan kelas yang tepat untuk dijadikan sebagai subjek penelitian hingga akhirnya didapatkanlah kelas XI-11 sebagai subjek penelitiannya dengan permasalahan yang perlu diatasi yaitu terkait rendahnya kreativitas siswa.

Setelah menemukan masalah tersebut, barulah peneliti menyiapkan dan menetapkan terkait berbagai kebutuhan dalam pelaksanaan penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 SMAN 10 Garut. Pertama-tama, peneliti melakukan kajian bersama tim ahli lainnya mengenai penyusunan modul ajar. Selanjutnya peneliti dan guru mitra melakukan diskusi untuk menetapkan materi yang tepat dalam pelaksanaan penelitian nanti, hingga diputuskanlah materi yang akan digunakan pada Siklus I yaitu mengenai Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Kolonialisme Barat (Portugis, Spanyol, dan VOC). Sedangkan materi untuk Siklus II yaitu mengenai Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme Barat (Pemerintah Hindia Belanda sampai awal abad ke-20).

Selanjutnya peneliti menyiapkan beberapa hal lainnya seperti perangkat pembelajaran, mulai dari Salindia (PPT), bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) rancangan proyek digital *storytelling* dan laporan progres pembuatan digital *storytelling* yang berisi teknis

pengerjaan dalam proyek ini. Peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, seperti rubrik penilaian, lembar observasi kreativitas, lembar observasi guru, lembar catatan lapangan, pedoman wawancara, lembar penilaian diri dan penilaian antar teman, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data. Selain itu, peneliti juga menyiapkan komponen lain yang diperlukan dalam melakukan penelitian, yaitu observer yang akan turut meninjau penerapan proyek digital *storytelling*. Oleh karena itu peneliti menghubungi dua rekan peneliti yaitu RA dan MNH untuk meminta kesediaan mereka untuk menjadi observer dalam penelitian ini dan akhirnya disetujui. Tidak lupa juga peneliti meminta kesediaan Ibu NTK selaku guru mitra untuk menjadi observer juga dalam penelitian ini untuk mengamati guru dan jalannya pembelajaran.

Pelaksanaan Penerapan Proyek Digital *Storytelling*

Penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 dilaksanakan sebanyak dua siklus. Pada setiap siklusnya dilakukan tiga tindakan sehingga total tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu enam tindakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka yang dimulai pada 5 Agustus sampai dengan 9 September 2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah perencanaan yang telah dirumuskan sebelumnya dengan tujuan agar kreativitas siswa kelas XI-11 yang tadinya kurang menjadi meningkat.

Siklus I Tindakan I dilaksanakan secara tatap muka pada pukul 12.50-14.10 WIB. Materi yang digunakan guru pada siklus ini yaitu mengenai Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme Barat (Portugis, Spanyol, dan VOC) dan disampaikan melalui bantuan PPT yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tindakan ini, awalnya guru menjelaskan gambaran umum mengenai materi tersebut dan diikuti dengan penjelasan terkait proyek

digital *storytelling* secara teoritik disertai dengan contoh produk dari digital *storytelling* yang telah guru persiapkan sebelumnya. Guru lalu membagi siswa ke dalam 6 kelompok dengan cara metode berhitung dan saran dari guru mitra, serta membagikan masing-masing tema pada setiap kelompok. Guru akhirnya menugaskan siswa untuk menyusun rancangan proyek digital *storytelling* sesuai arahan yang tertera dalam LKPD yang telah diberikan guru. Rancangan proyek digital *storytelling* yang harus disusun oleh siswa terdiri atas pembagian tugas, konsep digital *storytelling*, dan storyboard digital *storytelling*.

Pada Siklus I Tindakan I ini keterampilan kreativitas siswa terbilang masih kurang sehingga terlihat belum maksimal. Hal ini dapat ditinjau dari perolehan skor setiap kelompok, dimana skor maksimal pada tindakan ini yaitu 15 poin dengan berdasarkan penilaian tiga indikator dan lima subindikator. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 5 kelompok yang terdiri atas kelompok I, II, IV, V, dan VI mendapatkan nilai yang cukup. Sedangkan 1 kelompok lainnya yaitu kelompok III mendapatkan skor yang masih kurang.

Siklus I Tindakan II dilaksanakan secara tatap muka pada jam yang sama seperti tindakan sebelumnya. Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan mempresentasikan progres hasil rancangan proyek digital *storytelling* yang telah dibuat sebelumnya, yaitu terdiri dari pembagian tugas, konsep, *storyboard*, serta berbagai kendala yang dihadapi saat pembuatan rancangan proyek digital *storytelling* tersebut. Setelah semua kelompok tampil, di akhir guru menginstruksikan siswa untuk membereskan rancangan sekaligus membuat produk digital *storytelling* tersebut agar minggu depan dapat ditayangkan satu-persatu. Keterampilan kreativitas siswa pada tindakan ini terlihat sudah mengalami sedikit peningkatan. Hal ini dapat ditinjau dari perolehan skor setiap kelompok, dimana skor maksimal pada tindakan ini yaitu 12 poin berdasarkan penilaian dua indikator dan empat subindikator. Perolehan skor yang

didapatkan oleh semua kelompok tergolong pada kategori yang cukup.

Pada Siklus I Tindakan III, masih di jam yang sama seperti halnya tindakan sebelumnya maka produk yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok ditayangkan satu-persatu dan disaksikan oleh semua siswa dan kelompok. Semua siswa dapat berdiskusi atas produk atau video digital *storytelling* yang telah ditayangkan. Perolehan skor maksimal kreativitas siswa pada tindakan kali ini yaitu 12 berdasarkan penilaian tiga indikator dan empat subindikator. Keterampilan kreativitas siswa pada tindakan ini mengalami peningkatan, dimana perolehan skor yang didapatkan oleh 4 kelompok yang terdiri dari kelompok I, III, IV, dan V tergolong pada kategori yang cukup, sedangkan 2 kelompok lainnya yaitu kelompok II dan VI sudah tergolong pada kategori yang baik.

Selanjutnya Siklus II Tindakan I dilaksanakan secara tatap muka pada jam yang sama seperti siklus sebelumnya. Materi yang diangkat pada Siklus II ini yaitu mengenai perlawanan bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme Barat (Pemerintah Hindia Belanda) sampai awal abad ke-20. Sama halnya seperti Siklus I, pada siklus inipun siswa dituntut untuk merancang proyek digital *storytelling*. Pada Siklus II Tindakan I ini keterampilan kreativitas siswa terbilang cukup pesat peningkatan kreativitasnya. Hal ini dapat ditinjau dari perolehan skor setiap kelompok, dimana skor maksimal pada tindakan ini yaitu 15 poin dengan berdasarkan penilaian tiga indikator dan lima subindikator. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 5 kelompok yang terdiri atas kelompok I, II, IV, V, dan VI mendapatkan nilai yang baik. Sedangkan 1 kelompok lainnya yaitu kelompok III mendapatkan skor yang cukup.

Kemudian sama halnya dengan siklus sebelumnya, pada Siklus II Tindakan II ini siswa akan berdiskusi dan mempresentasikan progres hasil rancangan proyek digital *storytelling* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah presentasi dan sesi diskusi selesai, guru senantiasa menginstruksikan dan

mengingatkan siswa agar menyelesaikan rancangan sekaligus produk digital *storytelling* tersebut agar pada tindakan selanjutnya hasil karya siswa dapat ditayangkan semuanya. Keterampilan kreativitas siswa pada tindakan ini terlihat sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor setiap kelompok, dimana skor maksimal pada tindakan ini yaitu 12 poin berdasarkan penilaian dua indikator dan empat subindikator. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 4 kelompok yang terdiri atas kelompok I, II, IV, dan V mendapatkan skor yang baik. Sedangkan 2 kelompok lainnya yaitu kelompok III dan VI mendapatkan skor yang cukup

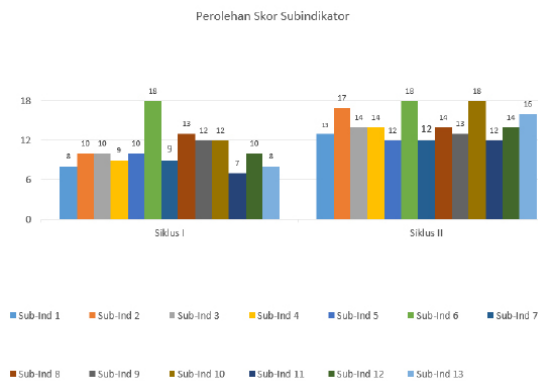
Pada Siklus II Tindakan III, semua produk atau proyek digital *storytelling* yang telah dibuat oleh semua kelompok akan ditayangkan satu-persatu dan disaksikan oleh semua siswa dan kelompok. Semua siswa dapat berdiskusi mengenai produk digital *storytelling* yang telah ditayangkan. Perolehan skor maksimal kreativitas siswa pada tindakan kali ini, yaitu 12 berdasarkan penilaian tiga indikator dan empat subindikator. Keterampilan kreativitas siswa pada tindakan ini mengalami peningkatan yang maksimal, dimana perolehan skor yang didapatkan oleh semua kelompok tergolong pada kategori yang baik.

Peningkatan Penerapan Proyek Digital *Storytelling*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 SMAN 10 Garut, maka terdapat suatu peningkatan kreativitas siswa yang terjadi pada setiap siklusnya. Data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan dan hasil observasi akan diproses serta dikonversi ke dalam bentuk nilai dengan kategori baik, cukup, dan kurang.

Dari hasil penskoran setiap siklus yang dilihat dari indikator dan subindikator yang digunakan, maka diketahui bahwa rata-rata persentase yang diperoleh terlihat mengalami peningkatan. Maka dari itu, untuk memperjelas

peningkatan dari Siklus I ke Siklus II, berikut peneliti sajikan data perolehan skor dari semua subindikator pada grafik atau diagram batang di bawah ini.



Grafik 1.1 Perolehan skor subindikator

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat bahwa penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan perolehan skor kreativitas siswa dalam setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat dari tiga belas subindikator kreativitas yang menjadi acuan penilaian dalam peningkatan kreativitas siswa. *Pertama*, subindikator memiliki strategi dalam mengerjakan tugas. Pencapaian dari kemampuan tersebut pada Siklus I hingga Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 5 poin dari 8 ke 13. *Kedua*, subindikator menuangkan ide dan gagasan terhadap rancangan proyek digital *storytelling* selama Siklus I hingga Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 7 poin dari 10 ke 17. *Ketiga*, subindikator menggali informasi yang sesuai selama Siklus I hingga Siklus II mengalami peningkatan 4 poin dari 10 ke 14. *Keempat*, subindikator menyusun rancangan digital *storytelling* dengan baik selama Siklus I hingga Siklus II mengalami peningkatan sebanyak 5 poin dari 9 ke 14.

Kelima, subindikator subindikator tidak meniru konsep digital *storytelling* kelompok lain dari Siklus I ke Siklus II telah mengalami peningkatan dengan total 2 poin dari 10 ke 12. *Keenam*, subindikator digital *storytelling* terdiri atas komponen teks, gambar/cuplikan video,

DENIS PIRMANSYAH, YENI KURNIAWATI
PENERAPAN PROYEK DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

dan suara yang sesuai dengan kebutuhan hasil buatan sendiri dari Siklus I ke Siklus II tidak mengalami sebuah peningkatan poin yaitu tetap berada pada poin maksimal yaitu 18 poin. *Ketujuh*, subindikator pembuatan narasi digital *storytelling* dari Siklus I ke Siklus II telah mengalami peningkatan dengan total 3 poin dari 9 ke 12. *Kedelapan*, subindikator berdiskusi bersama kelompok dengan baik dari Siklus I ke Siklus II telah mengalami peningkatan dengan total 1 poin saja dari 13 ke 14. *Kesembilan*, subindikator membuat proyek digital *storytelling* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dari Siklus I ke Siklus I telah mengalami peningkatan dengan total 1 poin saja dari 12 ke 13.

Kesepuluh, subindikator mampu menemukan berbagai gambar atau cuplikan video yang sesuai dengan tema yang telah didapat selama Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan poin senilai 6 poin dari 12 ke 18. *Kesebelas*, subindikator memberikan ide atau gagasan baru pada rancangan proyek digital *storytelling* yang telah dibuat sebelumnya selama Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan poin senilai 5 poin dari 7 ke 12. *Keduabelas*, subindikator mampu menyampaikan cerita dalam proyek digital *storytelling* secara jelas disertai artikulasi dan intonasi yang baik selama Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan poin senilai 4 poin dari 10 ke 14. Terakhir ketigabelas, subindikator mengatasi masalah atau kendala yang dihadapi saat pembuatan proyek digital *storytelling* selama Siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan poin senilai 8 poin dari 8 ke 16.

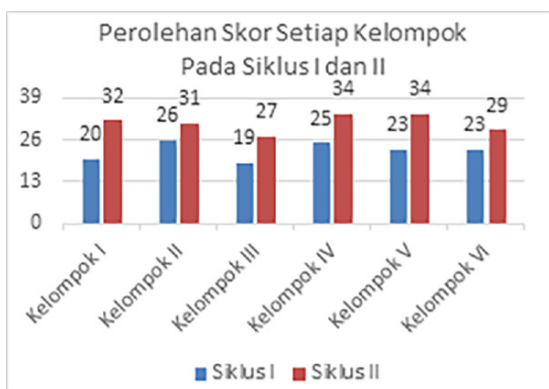
Tabel 2
 Perolehan Skor Kreativitas Siswa Dari Siklus I Hingga Siklus II

Kelompok	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
I	20	Cukup	32	Baik
II	26	Cukup	31	Baik
III	19	Cukup	27	Baik
IV	25	Cukup	34	Baik

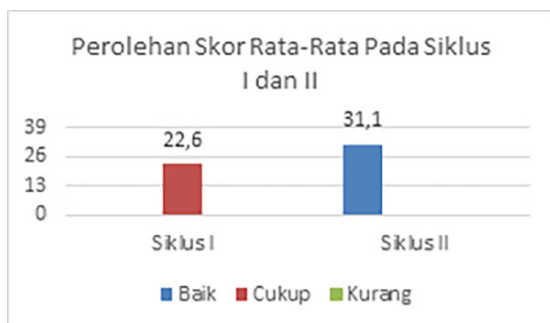
V	23	Cukup	34	Baik
VI	23	Cukup	29	Baik
Jumlah Skor Siklus	136	Cukup	187	Baik
Rata-Rata Skor	22,6	Cukup	31,1	Baik

Berdasarkan tabel perolehan skor kreativitas siswa dari Siklus I hingga Siklus II di atas, dapat dilihat bahwa setiap siklusnya siswa telah mengalami peningkatan kreativitas. Pada Siklus I dapat terlihat skor rata-rata yang dihasilkan berada pada angka 22,6 yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus ini masuk pada kategori yang cukup. Untuk nilai masing-masing kelompoknya sendiri, pada Siklus I ini semua kelompok masuk pada kriteria yang cukup sehingga hal ini belum optimal sehingga perlu dilakukan upaya yang lebih lagi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan pada Siklus II, perolehan rata-rata skor berada pada angka 31,1 yang menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada kriteria yang sudah baik.

Hasil tersebut menunjukkan adanya suatu peningkatan kreativitas daripada siklus sebelumnya, dimana hasil nilai yang diperoleh oleh seluruh kelompok yang tadinya tergolong pada kriteria yang cukup, berhasil meningkat karena masuk pada kriteria yang sudah baik. Kondisi ini tentunya menunjukkan peningkatan kreativitas dari Siklus I sampai Siklus II sehingga penerapan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat dikategorikan efektif dalam pelaksanaannya. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi skor kreativitas siswa yang terlihat meningkat sebesar 8,5 dari hasil rata-rata Siklus I sebesar 22,6 hingga menjadi 31,1 pada Siklus II. Apabila dikonversikan pada persentase, maka peningkatan kreativitas siswa berada pada kisaran 22% dari 58% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Berikut peneliti sajikan terkait peningkatan perolehan skor masing-masing kelompok pada Siklus I sampai Siklus II dalam bentuk grafik atau diagram batang di bawah ini.



Grafik 1.2 Perolehan Skor Setiap Kelompok Pada Siklus I dan Siklus II



Grafik 1.3 Perolehan Skor Rata-Rata Pada Siklus I dan Siklus II

Jika dilihat dari data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dikatakan bahwa penerapan proyek digital *storytelling* dalam pembelajaran sejarah terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala saat Penerapan Proyek Digital *Storytelling*

Pada saat pelaksanaan proyek digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 ini, ada beberapa kendala yang terjadi dan mempengaruhi proses serta hasil dalam penelitian ini. Adapun berikut beberapa kendala yang ditemui saat dilaksanakannya penelitian.

Pertama, pada Siklus I masih ada sebagian siswa yang masih kurang memahami terkait teknis pengerjaan tugas yang ada dalam LKPD. Kedua, pada Siklus I pematiran yang dilakukan

guru terlalu panjang sehingga sedikit menyita waktu sehingga pembelajaran dirasa belum maksimal. *Ketiga*, pada siklus I hampir semua kelompok masih menggunakan atau menyalin tema untuk dijadikan judul proyek kelompok. *Keempat*, pada siklus I masih terdapat beberapa anggota kelompok yang belum mampu memberikan idenya sehingga jumlah siswa yang mencetuskan ide belum maksimal.

Kelima, pada siklus I hampir semua kelompok belum memberikan atau mengembangkan ide baru pada konsep yang telah dibuat sebelumnya karena beranggapan jika rancangan awal yang telah dibuat sudah final dan tidak perlu dilakukan perubahan apapun. *Keenam*, sebagian besar narasi yang dibuat oleh setiap kelompok masih terpaku pada kutipan dari sumber yang mereka pakai. *Ketujuh*, masih adanya sebagian siswa yang terlihat pasif di dalam diskusi kelompoknya sehingga mempengaruhi penilaian yang dilakukan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. *Kedelapan*, siswa masih belum menggunakan sumber artikel jurnal sebagai rujukan informasi karena sumber yang digunakan yaitu berupa *e-book* dan internet saja. Kondisi tersebut terjadi karena mungkin siswa masih belum terbiasa menggunakannya di dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kendala yang ditemui saat pelaksanaan penelitian, peneliti bersama guru mitra senantiasa berusaha dalam mengupayakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Adapun upaya-upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi berbagai permasalahan di atas yaitu sebagai berikut.

Pertama, masih ada sebagian siswa yang kurang paham perihal teknis pengerjaan tugas sehingga peneliti menjelaskan kembali secara lebih detail mengenai teknis pengerjaan tugas tersebut. *Kedua*, peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan waktu yang cukup dengan cara hanya menyampaikan sedikit materi yaitu berupa poin-poin pentingnya saja. *Ketiga*, peneliti mengatasi permasalahan mengenai penentuan judul pada Siklus I dengan memantau dan mengarahkan

siswa pada siklus selanjutnya agar membuat judul yang unik dan berbeda dari judul tema masing-masing. *Keempat*, pada Siklus II, guru lebih kepada menerangkan kembali dan memberikan motivasi kepada siswa pada setiap kelompoknya agar berani dalam mengemukakan ide dan pendapatnya dalam menyusun ide konsep digital *storytelling*.

Kelima, peneliti memotivasi dan mengingatkan siswa pada Siklus II agar memperbanyak diskusi terkait ide konsep digital *storytelling* untuk memunculkan berbagai ide baru. *Keenam*, peneliti mengingatkan siswa untuk tidak langsung menyalin semua materi yang ada dalam sumber, namun harus dimasukan juga pemikiran-pemikiran dari siswa dengan cara melakukan parafrase. *Ketujuh*, peneliti memotivasi siswa untuk turut serta aktif berkontribusi dalam proses diskusi kelompok. Adapun guru juga menanyakan jika ada hal yang masih belum dipahami terhadap siswa yang pasif maka guru akan menjelaskannya secara perlahan. *Kedelapan*, peneliti memberikan daftar beberapa jurnal yang dapat diakses dan menginformasikan cara mengaksesnya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dengan demikian, melalui upaya-upaya tersebut maka penerapan proyek digital *storytelling* dapat berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 SMAN 10 Garut. Selain itu, melalui proyek ini secara tidak langsung dapat mendorong dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas yang mereka miliki.

Analisis Penerapan Digital *Storytelling*

Peningkatan kreativitas siswa setelah penerapan digital *storytelling* dalam pembelajaran sejarah pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis narasi digital mampu mengaktifkan kemampuan berpikir divergen siswa. Hal ini sejalan dengan teori Guilford (1967) yang menekankan bahwa kreativitas terdiri atas

kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi. Data penelitian menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghasilkan cerita ulang peristiwa sejarah, tetapi juga mampu mengekspresikan sudut pandang unik, mengembangkan alur, dan menyajikan visual serta audio yang mendukung makna historis. Ini menandakan bahwa digital *storytelling* bukan sekadar media, tetapi sebuah proses kognitif kreatif.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Sadik (2008) yang membuktikan bahwa digital *storytelling* meningkatkan ekspresi ide, imajinasi, dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Gregori-Signes (2014) juga menegaskan bahwa narasi digital memungkinkan siswa mengintegrasikan keterampilan literasi multimodal, yaitu kemampuan menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi untuk menyampaikan pesan secara efektif. Data penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengolah berbagai sumber sejarah, lalu menyusunnya menjadi produk digital yang orisinal—hal ini mencerminkan pemikiran historis tingkat tinggi (Wineburg, 2001).

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa sebagian siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif ketika diberi kebebasan merancang proyek digital. Hal ini mendukung *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000), yang menyatakan bahwa otonomi dan rasa kepemilikan terhadap proses belajar akan meningkatkan motivasi intrinsik dan kreativitas. Pada tahap kedua, siswa mulai menunjukkan fleksibilitas ide dan keberanian mencoba format digital yang berbeda, sejalan dengan temuan Robin (2016) bahwa digital *storytelling* menciptakan rasa identitas dan agensi dalam pembelajaran.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini membuktikan efektivitas model *Project-Based Learning* yang dikombinasikan dengan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Chu et al. (2011) bahwa pembelajaran berbasis proyek meningkatkan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Dalam konteks sejarah, digital *storytelling* juga

memperkuat empati historis siswa, karena mereka harus memahami peristiwa masa lalu dari sudut pandang pelaku atau kelompok tertentu (Seixas & Morton, 2013).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat karena digital *storytelling* membuka ruang refleksi personal dan interpretasi sejarah. Hal ini sangat penting karena pembelajaran sejarah sering dianggap kaku dan faktual. Dengan metode ini, sejarah menjadi naratif, emosional, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini mendukung paradigma pembelajaran sejarah abad 21 yang menekankan pada *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication* (4C).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan bahwa digital *storytelling* efektif meningkatkan kreativitas, tetapi juga memperkuat landasan teoretis bahwa pembelajaran sejarah harus transformatif, multimodal, dan berbasis proyek. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam literatur bahwa sejarah dapat diajarkan secara kreatif tanpa kehilangan nilai akademiknya.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan proyek digital *storytelling* secara sistematis dalam dua siklus tindakan berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-11 SMAN 10 Garut. Proses pembelajaran dirancang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan proyek, presentasi progres, produksi karya digital, dan refleksi, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahap pengembangan ide historis. Penggunaan digital *storytelling* memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi imajinasi, membagi peran dalam kelompok, mengembangkan storyboard, dan menampilkan hasil dalam bentuk narasi visual yang kreatif.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari perkembangan pada indikator *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration*. Jika pada Siklus I siswa masih mengalami kesulitan dalam

merancang konsep dan mengelola waktu, maka pada Siklus II mereka menunjukkan kemandirian, kolaborasi yang lebih baik, serta kemampuan menyajikan produk digital *storytelling* secara lebih inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa proyek digital *storytelling* tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga membangun keterampilan komunikasi, kerja sama, dan literasi digital.

Meskipun terdapat hambatan dalam pelaksanaan, seperti keterbatasan teknis dan adaptasi awal siswa terhadap proyek digital, permasalahan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan kolaborasi dengan guru mitra. Seiring berjalannya proses, siswa menjadi lebih terbiasa dan mampu menyelesaikan tugas proyek dengan kualitas yang lebih baik.

Dengan demikian, proyek digital *storytelling* layak direkomendasikan sebagai model pembelajaran alternatif dalam pendidikan sejarah karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model ini pada konteks sekolah yang berbeda, menggunakan platform digital yang lebih variatif, atau mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan profil Pelajar Pancasila untuk memperluas dampak pedagogisnya.

REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono., & Suryani. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Alim, M. R. (2022). Pengembangan media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis website pada materi candi-candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167–174. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.35323>
- Chu, S. K. W., Chan, C. K., & Tiwari, A. F. Y. (2011). Using collaborative teaching and inquiry-based learning to help primary

- school students develop information literacy and IT skills. *Library & Information Science Research*, 33(2), 132–143. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2010.07.01>
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Fahmi, A., & Rahmanudin, M. (2022). Digital storytelling dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 45–57.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Revista de Educación*, 363(2), 1–18.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hasan, S.H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke 21. *HISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Melynia, C. (2021). *Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, April.
- Messi, Cuan, B., & Saputra E.A. (2019). “Kompetensi guru menyajikan modul sesuai passion siswa dalam pendidikan Abad 21”. *Prosiding Seminar Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Palembang*, 2(1), 464-479.
- Mills, G. E. (2011). *Action research: A guide for the teacher researcher* (4th ed.). Pearson.
- Munandar, U. (1995). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian tindakan kelas : sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, profesionalisme guru dan kompetensi belajar*. Deepublish.
- Partnership for 21st Century. (2015). *Framework for 21st Century Learning*. [Online]. Diakses dari https://www.p21.org/storage/documents/docs/P21_Framework_Definitions_New_Logo_2015.
- Prihadi, E. (2018). Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Metode Poster Comment pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian di SMA Negeri 26 Bandung). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Sari, A. P., & Danugroho, A. (2023). Virtual exhibition room of megalitic culture history in Bondowoso as a source of history learning for bachelor’s degree. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/10.17509/historia.v6i1.52730>.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>.
- Saripudin, D., Yulifar, L., Fauzi, W. I., & Anggraini, D. N. (2022). Pemanfaatan dan penggunaan e-book interaktif sejarah lokal Jawa Barat bagi guru-guru SMA/SMK melalui in/on training. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 137–146. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.40155>
- Sofiani, Y., & Andriyani, S. (2021). Potensi Tugu Perjuangan Bagus Rangin sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah bagi generasi muda di Kecamatan Susukan, Kabupaten Cirebon. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 9–18. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.29311>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

FACTUM

Volume 14 No.2, Oktober 2025

Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The Big Six: Historical thinking concepts*. Nelson Education.

Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts*. Temple University Press.