

Development Of Urban Legend-Based Story Jumper Media To Enhance Elementary School Students' Numeracy Skills

Pengembangan Media *Story Jumper* Berbasis *Urban Legend* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Sekolah Dasar

Sumartono¹, Timbul Yowono², Rahaju³, Nensy Megewati Simanjuntak⁴

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Matematika Fakultas Pascasarjana Universitas PGRI
Kanjuruhan, Malang, Jawa Timur^{1,2,3}

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur⁴

Email: sumartono@unitomo.ac.id²

*Corresponding Author

Received : 16 Juni 2026, Revised : 17 Juni 2026, Accepted : 18 Juni 2026.

ABSTRACT

The development of literacy and numeracy competencies is a primary concern in elementary education, particularly in fostering students' ability to understand, interpret, and apply mathematical concepts in everyday contexts. However, numeracy learning in elementary schools is often presented through conventional approaches that lack contextual and culturally relevant learning resources. Integrating local cultural narratives, such as urban legends, into digital learning media offers an innovative strategy to enhance students' engagement and numeracy skills. Therefore, this study aimed to develop a Story Jumper-based learning media utilizing urban legend content to improve elementary school students' numeracy abilities. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants involved elementary school students, teachers, and expert validators. Data were collected through validation sheets, observation, questionnaires, and numeracy tests. Quantitative data were analyzed descriptively, while qualitative data were examined through content analysis. The findings revealed that the developed Story Jumper media met the criteria of validity, practicality, and effectiveness. Expert validation indicated that the media was highly feasible for classroom implementation. The practicality assessment demonstrated positive responses from both teachers and students regarding usability, attractiveness, and accessibility. Furthermore, the effectiveness test showed a significant improvement in students' numeracy performance after using the media. The integration of urban legend narratives provided meaningful contexts that facilitated students' understanding of numerical concepts and problem-solving processes. In conclusion, the Story Jumper-based urban legend media is a valid, practical, and effective learning resource for enhancing numeracy skills among elementary school students. The media also contributes to preserving local cultural heritage while supporting innovative digital learning practices in primary education.

Keywords: *Story Jumper, urban legend, numeracy skills, elementary school, digital learning media.*

ABSTRAK

Pengembangan kompetensi literasi dan numerasi menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan dasar karena berperan penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan memahami, menafsirkan, dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran numerasi di sekolah dasar masih sering disajikan melalui pendekatan konvensional yang kurang kontekstual dan belum memanfaatkan potensi budaya lokal secara optimal. Integrasi cerita rakyat kontemporer atau *urban legend* ke dalam media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan numerasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Story Jumper* berbasis *urban legend* guna meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek

penelitian terdiri atas siswa sekolah dasar, guru, dan validator ahli. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, observasi, angket, dan tes kemampuan numerasi. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Story Jumper berbasis *urban legend* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan menunjukkan respons positif dari guru dan siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan aksesibilitas media. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Narasi *urban legend* yang terintegrasi dalam media memberikan konteks pembelajaran yang bermakna sehingga membantu siswa memahami konsep numerasi dan menyelesaikan masalah secara lebih efektif. Simpulannya, media Story Jumper berbasis *urban legend* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran digital yang inovatif.

Kata Kunci: Story Jumper; Urban Legend; Kemampuan Numerasi; Media Pembelajaran Digital.

1. Pendahuluan

Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki peserta didik pada abad ke-21. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan operasi matematika dasar, tetapi juga mencakup keterampilan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, numerasi menjadi fondasi penting bagi penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan pada jenjang pendidikan berikutnya. Organisasi internasional seperti Organisation for Economic Co-operation and Development menegaskan bahwa numerasi merupakan kemampuan individu untuk bernalar secara matematis dan menggunakan konsep matematika dalam berbagai situasi nyata (OECD, 2023). Meskipun demikian, berbagai hasil asesmen nasional dan internasional menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Hasil Programme for International Student Assessment menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut penalaran matematis dan penerapan konsep pada konteks kehidupan nyata (OECD, 2023). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika dan numerasi di sekolah belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Permasalahan ini juga diperkuat oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan numerasi siswa sering kali dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Mullis et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk numerasi (Bond et al., 2024). Media digital memungkinkan penyajian materi secara multimodal melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan media digital juga sejalan dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi sejak usia dini. Salah satu platform digital yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran numerasi adalah *Story Jumper*. *Story Jumper* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat buku cerita digital interaktif dengan mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan berbagai elemen visual lainnya. Dalam konteks pendidikan, *Story Jumper* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi, tetapi juga mendukung pembelajaran numerasi melalui penyajian masalah matematika yang dikemas dalam bentuk cerita digital. Penelitian oleh Robin (2023) menjelaskan bahwa penggunaan digital storytelling dalam

pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong kemampuan berpikir reflektif.

Digital storytelling menjadi pendekatan yang semakin populer dalam dunia pendidikan karena mampu menghubungkan pengalaman belajar dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Cerita yang disajikan dalam format digital memungkinkan peserta didik membangun makna melalui pengalaman naratif yang menarik dan relevan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yang, Chen, dan Wang (2024), pembelajaran berbasis cerita digital dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik karena informasi disampaikan secara terstruktur, kontekstual, dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran numerasi, cerita digital dapat digunakan untuk menyajikan permasalahan matematika dalam situasi yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga mendorong kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Selain aspek teknologi, pembelajaran abad ke-21 juga menekankan pentingnya pengintegrasian budaya lokal dalam proses pendidikan. Budaya lokal merupakan sumber belajar yang kaya akan nilai, pengetahuan, dan pengalaman yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Integrasi budaya dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna sekaligus memperkuat identitas budaya mereka. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *culturally responsive teaching* yang menekankan pentingnya menghubungkan pengalaman budaya peserta didik dengan proses pembelajaran (Gay, 2023).

Salah satu bentuk budaya lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar adalah urban legend atau legenda urban. Urban legend merupakan cerita rakyat kontemporer yang berkembang di masyarakat dan diwariskan secara lisan maupun melalui media digital. Berbeda dengan legenda tradisional, urban legend sering kali berhubungan dengan fenomena sosial, tempat tertentu, atau pengalaman masyarakat modern. Cerita-cerita tersebut memiliki daya tarik tinggi bagi peserta didik karena mengandung unsur misteri, petualangan, dan kedekatan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, urban legend berpotensi digunakan sebagai konteks pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pemanfaatan urban legend dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, literasi budaya, dan keterampilan pemecahan masalah. Penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Kim (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis narasi budaya mampu meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi pembelajaran. Ketika cerita budaya dikombinasikan dengan media digital interaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih autentik dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran numerasi, *urban legend* dapat digunakan sebagai konteks penyajian masalah matematika yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Misalnya, cerita mengenai lokasi bersejarah, perjalanan tokoh, atau peristiwa tertentu dapat dikembangkan menjadi aktivitas berhitung, pengukuran, perbandingan, maupun pemecahan masalah matematika lainnya. Pendekatan kontekstual semacam ini memungkinkan peserta didik memahami bahwa matematika tidak terpisah dari kehidupan sehari-hari, melainkan menjadi bagian dari pengalaman sosial dan budaya mereka. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan *digital storytelling* maupun media berbasis budaya dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan kemampuan literasi membaca, keterampilan menulis, atau pembelajaran bahasa. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Story Jumper* berbasis *urban legend* untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar masih sangat terbatas. Kesenjangan penelitian (*research gap*) ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital, budaya lokal, dan penguatan numerasi secara bersamaan.

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran. Numerasi sebagai salah satu kompetensi dasar dalam Kurikulum Merdeka perlu dikembangkan melalui strategi yang kreatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media

Story Jumper berbasis urban legend menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengombinasikan unsur digital storytelling dengan cerita urban legend yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya membaca dan memahami alur cerita, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas numerasi yang terintegrasi secara alami dalam narasi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan mendorong peningkatan kemampuan numerasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan media *Story Jumper* berbasis urban legend yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya dan teknologi digital, serta memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran numerasi yang kontekstual dan menyenangkan.

2. Metodologi

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital **Story Jumper berbasis urban legend** untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)** karena model ini sistematis, fleksibel, dan banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Branch, 2020). Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi pada pengguna sasaran, dan evaluasi produk. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran numerasi.

2.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Subjek penelitian terdiri atas:

1. **Ahli media pembelajaran** yang bertugas menilai aspek desain, tampilan, dan fungsi media.
2. **Ahli materi pendidikan dasar dan numerasi** yang menilai kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran.
3. **Guru sekolah dasar** sebagai pengguna media.
4. **Siswa sekolah dasar kelas IV–V** sebagai sasaran implementasi produk.

Pemilihan peserta didik dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kemampuan membaca yang memadai serta telah memperoleh materi numerasi dasar sesuai kurikulum.

2.3 Prosedur Pengembangan

a. **Analysis (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran numerasi, karakteristik siswa, serta potensi pemanfaatan urban legend sebagai sumber belajar kontekstual. Data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara guru, dan analisis dokumen pembelajaran.

b. **Design (Perancangan)**

Pada tahap ini disusun desain media Story Jumper yang mencakup:

- 1) Penyusunan alur cerita berbasis urban legend.
- 2) Penentuan indikator numerasi.
- 3) Penyusunan storyboard.

- 4) Perancangan tampilan visual, ilustrasi, dan aktivitas numerasi.
- 5) Penyusunan instrumen validasi dan evaluasi.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan platform Story Jumper. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh produk yang layak digunakan.

d. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah direvisi diujicobakan kepada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran numerasi. Guru memfasilitasi penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui pengukuran peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan media.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

Digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media dari ahli materi dan ahli media.

b. Angket Respons Guru dan Siswa

Digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media berdasarkan persepsi pengguna.

c. Observasi

Dilakukan selama implementasi untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

d. Tes Kemampuan Numerasi

Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi siswa.

2.5 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

a. Analisis Validitas

Skor validasi dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kelayakan
- $\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Skor maksimum

Kriteria kelayakan mengacu pada interval berikut:

Persentase Kategori

81–100%	Sangat Valid
61–80%	Valid
41–60%	Cukup Valid
21–40%	Kurang Valid
0–20%	Tidak Valid

b. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan media ditentukan berdasarkan persentase respons guru dan siswa terhadap penggunaan media.

c. Analisis Efektivitas

Efektivitas media diukur menggunakan nilai **N-Gain**:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{SkorMaksimum - Pretest}$$

Kategori peningkatan:

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30–0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

3. Literature Review

3.1 Kemampuan Numerasi pada Pendidikan Dasar

Numerasi merupakan kemampuan menggunakan konsep matematika untuk memahami, menafsirkan, dan memecahkan permasalahan dalam berbagai konteks kehidupan. OECD (2023) mendefinisikan numerasi sebagai kapasitas individu untuk bernalar secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, serta alat matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan dasar, numerasi tidak hanya berfokus pada kemampuan berhitung, tetapi juga mencakup penalaran, interpretasi data, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berbasis informasi kuantitatif. Kemampuan ini menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Mullis et al., 2024). Hasil PISA dan TIMSS menunjukkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (OECD, 2023).

3.2 Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Numerasi

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi media pembelajaran dari bentuk konvensional menuju media digital yang lebih interaktif. Media digital memungkinkan integrasi teks, audio, video, animasi, dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Bond et al., 2024). Menurut Hwang et al. (2024), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan fleksibel. Pada pembelajaran numerasi, media digital membantu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan numerasi karena siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dan kontekstual (Zydney et al., 2024).

3.3 Story Jumper sebagai Media Digital Storytelling

Story Jumper merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat buku cerita digital interaktif dengan memadukan teks, ilustrasi, gambar, dan audio dalam satu media pembelajaran. Platform ini mendukung penerapan pendekatan digital storytelling, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan narasi untuk menyampaikan informasi secara menarik. Robin (2023) menjelaskan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi, kreativitas, dan pemahaman konseptual siswa. Narasi yang disajikan melalui media digital membantu peserta didik membangun hubungan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata mereka. Meta-analisis yang dilakukan oleh Sung et al. (2023) menunjukkan bahwa *digital storytelling* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan keterlibatan

siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Story Jumper memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran numerasi di sekolah dasar.

3.4 Urban Legend sebagai Sumber Belajar Berbasis Budaya

Urban legend merupakan cerita rakyat kontemporer yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan melalui komunikasi lisan maupun media digital. Cerita ini umumnya mengandung unsur budaya, nilai sosial, pengalaman kolektif, dan identitas lokal yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran sejalan dengan teori *Culturally Responsive Teaching* yang menekankan pentingnya menghubungkan pengalaman budaya siswa dengan proses belajar (Gay, 2023). Pembelajaran yang relevan dengan latar budaya peserta didik terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Penelitian Siregar et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan narasi budaya lokal dalam pembelajaran mampu memperkuat literasi budaya sekaligus meningkatkan pemahaman konsep akademik. Urban legend dapat menjadi media yang efektif untuk menghubungkan konsep numerasi dengan pengalaman kehidupan nyata siswa.

3.5 Pengembangan Media Story Jumper Berbasis Urban Legend untuk Numerasi

Pengembangan media *Story Jumper* berbasis urban legend merupakan bentuk integrasi antara teknologi digital, pembelajaran berbasis budaya, dan penguatan numerasi. Melalui pendekatan ini, konsep numerasi disajikan dalam konteks cerita yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami konsep matematika secara lebih bermakna. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Urban legend menyediakan konteks naratif yang memungkinkan siswa mengaitkan konsep numerasi dengan situasi nyata. Sementara itu, *Story Jumper* menyediakan lingkungan digital yang mendukung interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, pengembangan media *Story Jumper* berbasis urban legend dipandang sebagai inovasi yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran numerasi abad ke-21 melalui pemanfaatan teknologi digital sekaligus pelestarian budaya lokal. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan identitas budaya dan literasi digital peserta didik

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengembangan Media Story Jumper Berbasis Urban Legend

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital Story Jumper berbasis urban legend yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Konten media memuat cerita urban legend yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan diintegrasikan dengan aktivitas numerasi berupa operasi hitung, pengukuran, perbandingan, interpretasi data sederhana, dan pemecahan masalah kontekstual.

4.2 Hasil Validasi Ahli

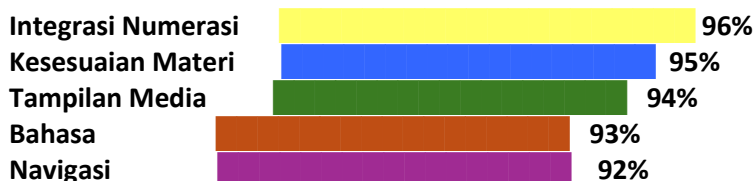
Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan Media	94,00	Sangat Valid
Navigasi dan Interaktivitas	92,00	Sangat Valid
Kesesuaian Materi	95,00	Sangat Valid
Bahasa dan Keterbacaan	93,00	Sangat Valid

Integrasi Numerasi	96,00	Sangat Valid
Rata-rata	94,00	Sangat Valid

Grafik 1. Hasil Validasi Media



Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor 94%, yang termasuk kategori sangat valid. Tingginya skor validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek desain pembelajaran, kesesuaian materi numerasi, kualitas visual, dan kemudahan penggunaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sung et al. (2023) yang menyatakan bahwa media digital berbasis storytelling mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual.

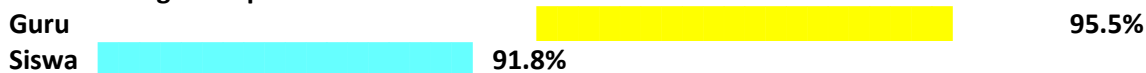
4.3 Hasil Uji Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	95,50	Sangat Praktis
Siswa	91,80	Sangat Praktis
Rata-rata	93,65	Sangat Praktis

Grafik 2. Tingkat Kepraktisan Media



Pembahasan

Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu menjelaskan konsep numerasi secara lebih kontekstual. Sementara itu, siswa memberikan respons positif terhadap tampilan ilustrasi, alur cerita, serta aktivitas numerasi yang terdapat dalam media. Temuan ini mendukung pendapat Bond et al. (2024) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

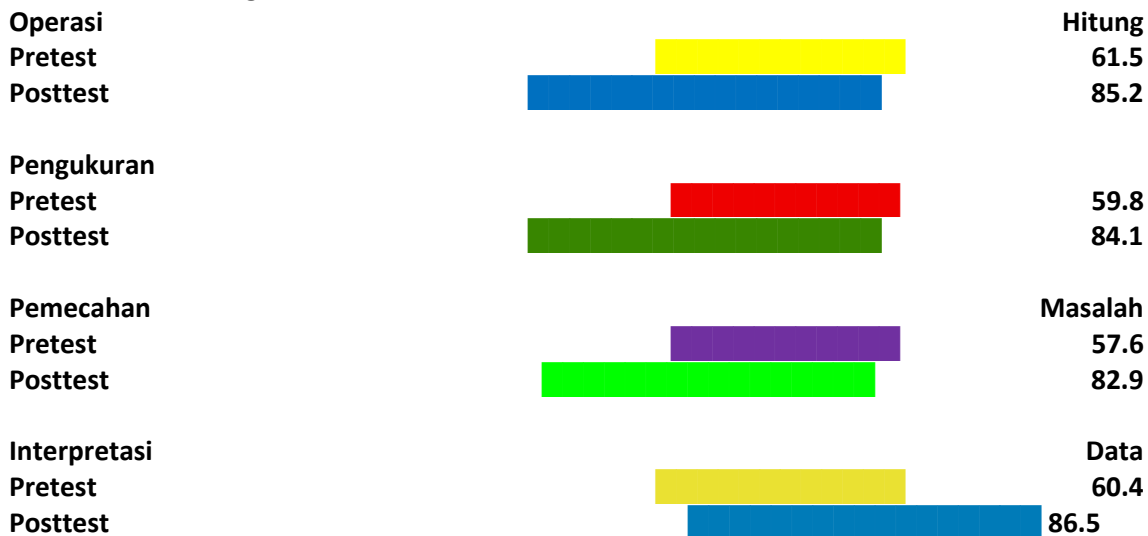
4.4 Hasil Uji Efektivitas Media

Efektivitas media diukur menggunakan tes numerasi sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Numerasi

Indikator	Pretest	Posttest	Peningkatan
Operasi Hitung	61,50	85,20	23,70
Pengukuran	59,80	84,10	24,30
Pemecahan Masalah	57,60	82,90	25,30
Interpretasi Data	60,40	86,50	26,10
Rata-rata	59,83	84,68	24,85

Grafik 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

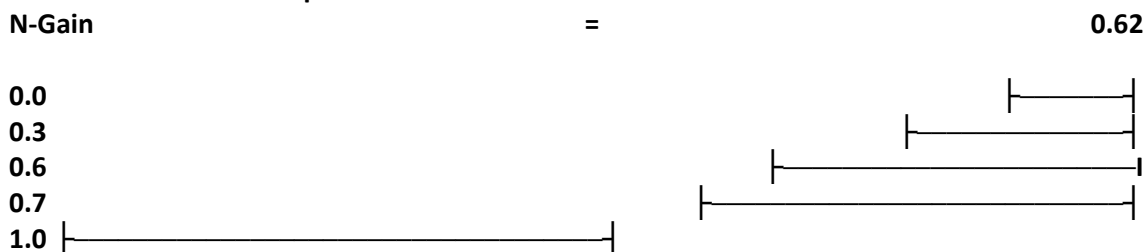


4.5 Hasil Perhitungan N-Gain

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain

Kategori	Nilai
Rata-rata Pretest	59,83
Rata-rata Posttest	84,68
N-Gain	0,62
Kategori	Sedang-Tinggi

Grafik 4. N-Gain Kemampuan Numerasi



Pembahasan

Nilai N-Gain sebesar 0,62 menunjukkan bahwa media *Story Jumper* berbasis urban legend memberikan peningkatan kemampuan numerasi pada kategori sedang hingga tinggi. Peningkatan ini terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk memahami konsep matematika melalui konteks cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. *Urban legend* yang digunakan dalam media membantu siswa menghubungkan konsep numerasi dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman kontekstual. Selain itu, integrasi cerita digital dengan aktivitas numerasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Yang et al. (2024) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas, media *Story Jumper* berbasis urban legend terbukti memenuhi tiga kriteria utama produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif.

Keunggulan media ini terletak pada integrasi antara:

1. Teknologi digital melalui platform Story Jumper.

2. Budaya lokal melalui cerita urban legend.
3. Pembelajaran numerasi kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pemanfaatan *urban legend* sebagai konteks pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik dibandingkan soal numerasi konvensional. Siswa tidak hanya menyelesaikan perhitungan matematis, tetapi juga memahami situasi yang melatarbelakangi permasalahan numerasi tersebut. Dengan demikian, media Story Jumper berbasis urban legend dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung implementasi pembelajaran numerasi pada Kurikulum Merdeka sekaligus memperkuat literasi budaya dan literasi digital siswa sekolah dasar.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media *Story Jumper* berbasis urban legend sebagai media pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran numerasi pada jenjang pendidikan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas media ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang memperoleh kategori sangat valid, baik dari aspek isi, tampilan, interaktivitas, maupun integrasi numerasi. Kepraktisan media terlihat dari respons positif guru dan siswa yang menilai bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan media, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor posttest dan nilai N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Pengintegrasian cerita urban legend ke dalam platform *Story Jumper* terbukti mampu menghadirkan pembelajaran numerasi yang lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Narasi budaya yang dikemas dalam bentuk cerita digital tidak hanya membantu siswa memahami konsep numerasi secara lebih mudah, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Di sisi lain, penggunaan urban legend sebagai sumber belajar turut mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, media *Story Jumper* berbasis urban legend dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung penguatan numerasi, literasi digital, dan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal, serta dapat menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan pengembang pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Untuk penelitian selanjutnya, media ini dapat dikembangkan pada cakupan materi yang lebih luas, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih beragam guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

References

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). Digital transformation in education: Trends, opportunities, and challenges. *Computers & Education*, 215, 105014. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105014>
- Chourio-Acevedo, L., Köhler, J., Coscarelli, C., Gacitúa, D., Proaño-Ríos, V., & González-Ibáñez, R. (2024). Information literacy development and assessment at school level: A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 14(5), 485. <https://doi.org/10.3390/educsci14050485>
- Gay, G. (2023). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (4th ed.). New York, NY: Teachers College Press.

- Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2024). Vision, challenges, roles and research issues of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100197. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100197>
- Kim, M., & Lee, J. (2024). Narrative-based learning and student engagement in primary education: A systematic review. *Education Sciences*, 14(3), 245–261. <https://doi.org/10.3390/educsci14030245>
- Mullis, I. V. S., Martin, M. O., Foy, P., Kelly, D. L., & Fishbein, B. (2024). *TIMSS 2023 International Results in Mathematics and Science*. Boston College, TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Robin, B. R. (2023). Digital storytelling in education: Current perspectives and future directions. *Educational Technology Research and Development*, 71(4), 1853–1872.
- Rizvić, S., Bošković, D., Okanović, V., Slijivo, S., & Zukić, M. (2020). Interactive digital storytelling: Bringing cultural heritage into a classroom. *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 9(3), 215–228.
- Sari, D. P., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2023). Integrating local wisdom into digital learning media to improve elementary students' learning outcomes. *Journal of Baltic Science Education*, 22(4), 612–625. <https://doi.org/10.33225/jbse/23.22.612>
- Siregar, N., Simanjuntak, M. P., & Harahap, R. (2024). Ethnopedagogical approaches in Indonesian primary education: Promoting cultural literacy through local narratives. *International Journal of Instruction*, 17(2), 453–470. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17225a>
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2023). The effects of digital storytelling on students' learning achievement, motivation, and critical thinking: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 38, 100498. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100498>
- UNESCO. (2024). *Global Education Monitoring Report 2024: Technology in Education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Yang, Y., Chen, H., & Wang, L. (2024). Digital storytelling and conceptual understanding in primary education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 206, 104902. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104902>
- Zydney, J. M., Warner, Z., & Angelone, L. (2024). Learning through interactive digital media: Student engagement and achievement in elementary education. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 155–178. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10291-8>