ICCE 2026 | International Conference on Elementary Education

Eksplorasi Pengalaman, Preferensi, dan Kebutuhan Siswa Sekolah Dasar terhadap Stimulus Visual Digital Berbasis Kearifan Lokal Aceh dalam Menulis Kreatif

Nurmina, Angga Hadigunawan, dan Isah Cahyani

Program Studi Pendidikan Dasar,
Universitas Pendidikan Indonesia

nurmina@upi.edu





Siswa Kesulitan Memunculkan Ide



52,90

Rerata Nilai Menulis Kreatif

91,67%

Kesulitan Memunculkan dan Mengembangkan Ide

86,67%

Menilai Media Belum Merangsang Ide

Kendala utama bukan bahasa, melainkan gagasan. Dibuktikan dari daya imajinasi (86,67%), kreativitas (52,35%), serta isi dan pengembangan gagasan (58,36%) merupakan indikator yang paling sulit, sedangkan aspek kebahasaan dan mekanik relatif lebih baik.



ICCE 2026 | Nurmina, Angga Hadigunawan, & Isah Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Celah dan Pertanyaan Penelitian

Celah Penelitian

Tiga celah penelitian terdahulu

- Kajian cerita digital lebih banyak menyoroti berbicara dan motivasi, bukan menulis kreatif.
- Media jadi langsung diuji; suara siswa jarang digali sebelum media dirancang.
- Stimulus visual digital jarang dipadukan dengan kearifan lokal Aceh.

Pertanyaan Penelitian

- **P1** Bagaimana pengalaman siswa menggunakan stimulus visual saat menulis kreatif?
- **P2** Bentuk gambar berseri digital mana yang disukai: statis, animasi sederhana, atau interaktif?
- **P3** Apa kebutuhan siswa terhadap stimulus berbasis kearifan lokal Aceh?
- **P4** Bagaimana kemampuan menulis kreatif siswa dengan stimulus tersebut?



ICCE 2026 | Nurmina, Angga Hadiapurwa, & Isah Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Posisi Studi dalam Penelitian

Studi 1



Siswa (n = 60)

Kemampuan dan kebutuhan menulis

Studi 2



Guru (n = 37)

Praktik dan kebutuhan pembelajaran

Studi 3 – Makalah ini



Siswa (n = 23)

Preferensi dan kebutuhan stimulus digital

Berikutnya: desain dan konstruksi

RENCONG

Educational Design Research: fase analisis dan eksplorasi (McKenney & Reeves, 2019)

Model RENCONG: Tujuh Fase

R



Rangsangan gambar kontekstual

E



Eksplorasi makna dan imajinasi

N



Nalar dan organisasi gagasan

C



Cipta tulisan kreatif

O



Olah dan revisi tulisan digital

N



Nalar dan refleksi

G



Gelar karya dan apresiasi

ICCE 2026 | Nurmina, Angga Hadiapurwa, & Isah Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Desain *Mixed Methods* Konvergen

Lokasi

UPTD SD Negeri 27 Peusangan, Bireuen, Aceh (November 2026)

Partisipan

25 siswa kelas V SD (dominan usia 10–11 tahun, balanced gender)

Instrumen

Angket, tes menulis dengan rubrik, observasi, dan wawancara

Analisis

Analisis data kuantitatif dan kualitatif, kemudian diintegrasikan (joint display)

Pendekatan: *Mixed Methods* Konvergen

Pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara paralel, kemudian dianalisis dan diintegrasikan.

Stimulus: 3 Bentuk Media Berbasis Kearifan Lokal Aceh



Statis
(gambar berseri)



Animasi Sederhana
(gerakan terbatas)



Interaktif
(pilih adegan, eksplorasi detail)

Sintaks Pelaksanaan Penelitian

1. **Studi pendahuluan** dengan Chromebock
2. **Mengisi angket**
3. **Menulis cerita** (± 60 menit)
4. **Wawancara** (15–20 menit)

Preferensi: Interaktif dan Familiar

Preferensi Bentuk Gambar Berseri



Interaktif — 58%



Animasi Sederhana — 39%



Statis — 3%

Preferensi Tema Budaya



Khanduri Molod — 55%



Mesjid Raya Baiturrahman — 35%



Meugang — 10%

Tujuh dari sepuluh siswa (58%) memilih media interaktif karena dianggap lebih menarik, dapat dieksplorasi, dan lebih mudah digunakan.

Kelekatan terbesar (55%) terhadap tema **Khanduri Molod** karena tema ini dekat dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa.

ICCE 2026 | Nurmina, Angga Hadiapurwa, & Isah Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Menulis: Gagasan Tertinggal dari Bahasa

53,00

Rata-rata nilai dari 100
(SD 12,19)

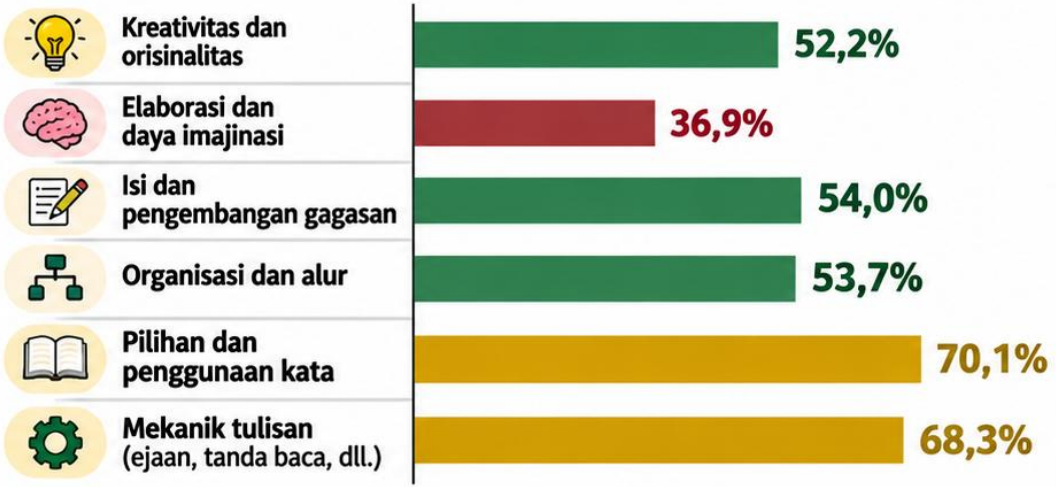
Kategori: Kurang

Sebaran Kategori Siswa

Kurang	: 33 siswa (56,25%)
Cukup	: 6 siswa (25,00%)
Baik	: 4 siswa (7,30%)
Sangat Baik	: 0 siswa (0,00%)



Capaian per Indikator (% dari Skor Maksimal)



Selisih ±20 poin: aspek gagasan (kreativitas, imajinasi, isi, dan organisasi) masih tertinggal dibandingkan aspek kebahasaan (pilihan kata dan mekanik tulisan).

ICCE 2026 | Nurmina, Hadiapurwa, & Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Kebutuhan Siswa

Contoh Cerita Utuh



Respons siswa:
Memerlukan contoh cerita lengkap yang menggambarkan alur cerita dari awal hingga akhir.

Penjelasan Budaya Tiap Adegan



Respons siswa:
Memerelukan keterangan konteks budaya pada setiap gambar (makna, tradisi, dan nilai-nilai).

Petunjuk Penggunaan Media



Respons siswa:
Membutuhkan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami cara menggunakan media (statis, animasi, dan interaktif).



Waktu Menulis Tambahan



Respons siswa:
Memerlukan waktu yang lebih panjang untuk merencanakan, menyusun draf, dan merevisi tulisan.

ICCE 2026 | Nurmina, Hadiapurwa, & Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Prinsip Desain Awal Model RENCONG

PD1 – Stimulus Visual

Sajikan adegan atau peristiwa dengan **visualisasi yang jelas dan bermakna** (gambar, animasi, atau interaktif) untuk memantik perhatian, pemahaman, dan ide kreatif siswa.



Fase RENCONG: R – E

PD2 – Konteks Budaya

Mulai dari tema familiar seperti ***Meugang***, ***Khanduri Molod***, ***Rumoh Aceh***, atau ***Mesjid Raya Baiturrahman***, untuk memberikan kebermaknaan budaya yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa.



Fase RENCONG: R – E

PD3 – Pemecah

Masukkan strategi naratif, seperti pemberian **pertanyaan pemantik**, **konflik sederhana, tokoh, dan alur**, untuk merangsang daya pikir kritis, imajinasi, dan kreativitas dalam menulis.



Fase RENCONG: N – C – O – N – G

Tahapan Model RENCONG (Sintaks Pembelajaran)

R	E	N	C	O	N	G
Rangsangan gambar	Eksplorasi makna	Nalar & organisasi	Cipta tulisan	Olah & revisi	Nalar & refleksi	Gelar karya & apresiasi

ICCE 2026 | Nurmina, Hadiapurwa, & Cahyani | Universitas Pendidikan Indonesia

Simpulan dan Langkah Lanjut

Simpulan

- Siswa menyukai gambar berseri **interaktif** dan **animasi sederhana**, serta **tema budaya** yang familiar.
- Kelemahan utama siswa ada pada **elaborasi gagasan (30,4%)**, bukan bahasa (79,1%).
- Stimulus budaya yang menarik perlu disertai **petunjuk eksplisit** yang ditayangkan bertahap.

Langkah Lanjut

- Merancang dan menyusun prototipe **model RENCONG**.
- Validasi ahli dan **uji coba** di kelas V SD.
- Menguji **efektivitas** model dengan desain pembanding (*quasi eksperimen*).



Terima Kasih


Terimong Geunaseh
Terima Kasih