

KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DARING PADA PROGRAM STUDI PJJ MELALUI *DIGITAL STORYTELLING*

Alexander Mamby Aruan; Janette Maria Pinariya; Wulan Yulianti

LSPR Institute of Communication and Business
Jl. K.H. Mas Mansyur No. Kav. 35, RT12 RW11, Karet Tengsin,
Kecamatan Tanah Abang, Jakarta Pusat, Indonesia
alexander.ma@lspr.edu; janette.mp@lspr.edu; wulan.y@lspr.edu

Diterima:
23 Juni 2025,
direvisi :
10 Juli 2025,
Disetujui:
01 Agustus 2025.

Abstrak: Revolusi Industri 4.0 telah mengubah wajah pendidikan dengan menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam konteks pembelajaran daring, pendekatan satu arah kurang efektif karena kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Paulo Freire menawarkan solusi melalui pendekatan problem-pose yang bersifat dialogis dan partisipatif. Sumber data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan enam orang informan dalam rentang waktu 6 bulan, yang telah menerapkan digital storytelling dalam proses pengajaran di Program Studi Ilmu Komunikasi Pendidikan Jarak Jauh(PJJ). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali tentang penggunaan digital storytelling berbasis problem-pose sebagai strategi pembelajaran yang berani yang membangun komunikasi dialogis antara dosen dan mahasiswa dengan pendekatan kualitatif. Melalui narasi digital, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga diajak berpikir, berdiskusi, dan merefleksikan isu-isu nyata secara kritis. Hasilnya menunjukkan bahwa digital storytelling mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan humanistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, sekaligus mewujudkan pendidikan yang memerdekaan sesuai dengan gagasan Freire.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Digital Storytelling, Freirean pedagogi, Komunikasi

Abstract: *The Fourth Industrial Revolution has transformed education by emphasizing the importance of 21st-century skills such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration. In the context of online learning, a one-way approach has become less effective because it lacks active student participation. Paulo Freire offers a solution through a dialogical and participatory problem-posing approach. Data sources were obtained through in-depth interviews with 6 informants within 6 months, who have implemented digital storytelling in the teaching process at the E-Learning Communication Studies Program. This study uses a qualitative approach to explore the use of problem-pose-based digital storytelling as a bold learning strategy that builds dialogic communication between lecturers and students. Through digital narratives, students not only receive information but are also encouraged to think, discuss, and critically reflect on real-world issues. The results indicate that digital storytelling can create a more meaningful, interactive, and humanistic learning*

environment. The findings suggest that this approach is relevant for addressing the challenges of learning in the digital age while realizing education that liberates, in line with Freire's ideas.

Keywords: Online Learning, Digital Storytelling, Freirean Pedagogy, Communication

PENDAHULUAN

Pendidikan 4.0 lahir untuk menjawab tantangan dan kebutuhan Era Industri ke4 (Tikhonova dan Raitskaya, 2023). Pendidikan 4.0 merupakan upaya menyiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan atau keterampilan dengan menitikberatkan pada aspek inovasi sebagai aspek yang sangat dibutuhkan dalam era revolusi industri 4.0. Menurut Sutjipto *et al.*(2023), industri 4.0 adalah serangkaian perubahan dalam kehidupan manusia yang didasarkan pada ketersediaan teknologi digital yang luas. Mengoptimalkan inovasi dan teknologi dalam dunia pendidikan akan menjadikan pembelajaran menarik dan mampu mengembangkan mahasiswa lebih jauh. Mahasiswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima ilmu pengetahuan semata, tetapi harus dikembangkan sebagai pribadi yang aktif, kreatif, inovatif dalam memanfaatkan informasi dan pengetahuan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan paradigma pendidikan secara revolusioner.

Paradigma pendidikan baru yang menitikberatkan pada pengembangan mahasiswa dalam membangun sikap kreatif, kritis, komunikatif, dan kolaboratif ini tidak dapat dilepaskan dari gagasan Paulo Freire tentang pendidikan yang bebas dari penindasan. Paulo Freire memandang bahwa paradigma pendidikan lama telah menempatkan mahasiswa sebagai pihak yang tertindas. Mahasiswa harus mendengarkan dosen yang dianggap memiliki ilmu tanpa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri. Dalam paradigma pendidikan tradisional, dosen memiliki ilmu, mahasiswa tanpa ilmu; dosen mengajar, mahasiswa mendengarkan; dosen menugasi mahasiswa untuk mengerjakan tugasnya. Kondisi ini menurut Freire menjadikan mahasiswa sebagai pihak yang tertindas sehingga tidak dapat menikmati proses

pendidikan. Oleh karena itu, Paulo Freire menjabarkan pembelajaran dialogis melalui metode *problem posing education* (Freire, 1993). Secara praktis, metode *problem posing* ini akan merangsang tumbuhnya kreativitas, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi, serta akan mengurangi dominasi ceramah dari dosen. Dosen bukan lagi sebagai sumber ilmu, melainkan sebagai orang yang belajar melalui dialog dengan mahasiswa. Kolaborasi merupakan keterampilan esensial dalam pembelajaran abad ke-21, termasuk dalam konteks pembelajaran daring, di mana kerja sama tidak lagi berlangsung secara fisik, tetapi melalui ruang virtual yang menuntut adaptasi, komunikasi terbuka, dan rasa saling percaya.

Dalam lingkungan digital, keberhasilan kolaboratif sangat dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa untuk bekerja efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dan keterlibatan emosional mereka dalam diskusi akademik, terutama ketika dikaitkan dengan pendekatan pedagogi kritis ala Paulo Freire. Temuan ini sejalan dengan studi (Smeda *et al.*, 2014) yang menemukan bahwa integrasi *digital storytelling* dalam konteks pembelajaran berbasis proyek mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan interaktivitas antara pengajar dan mahasiswa (Nwobodo, 2025). Untuk menantang konsep pendidikan yang bersifat penyimpanan, Freire memperkenalkan pendidikan *problem-posing*. Peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam pertanyaan sistematis dalam dialog dengan komunitas belajar mereka.

Penerapan metode pembelajaran *problem-posing*, menurut Freire (1993), memiliki tiga tahapan utama. Pertama, kodifikasi dan dekodifikasi, yaitu merumuskan tema-tema kontekstual kehidupan dalam bentuk audiovisual seperti gambar, cerita,

atau lakon. Kedua, **diskusi**, yakni tema-tema tersebut dibahas agar mahasiswa dapat menanggapi, mengkritisi, dan mengaitkan dengan realitas mereka. Ketiga, **tindakan**, yaitu respons nyata mahasiswa dalam bentuk tugas atau projek berdasarkan pembelajaran yang diterima. Freire menekankan bahwa pendidikan yang membebaskan harus memungkinkan siswa memahami realitas dan bertindak atasnya. Metode ini perlu disampaikan secara menarik dengan dukungan teknologi digital. Dalam konteks tersebut, **digital storytelling** dianggap mewakili prinsip pendidikan Freire secara ideal.

Menurut sudut pandang Freire, *digital storytelling* harus mampu memberikan stimulus bagi mahasiswa untuk melakukan diskusi dan tindakan terkait dengan tema yang disampaikan. Dalam hal ini terjadi dialog antara dosen dan mahasiswa. Artinya, ada kesadaran bersama bahwa baik dosen maupun mahasiswa sama-sama merupakan subjek belajar. London School of Public Relations Institute (LSPR) sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi telah mengadopsi penggunaan *digital storytelling* sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran daring. Dalam melaksanakan pembelajaran tersebut, LSPR Institute telah membuat seperangkat sistem teknis seperti pedoman pembuatan materi video dan pedoman pelaksanaan *live session* secara daring. Untuk menjalankan peran tersebut, dosen dibantu dan didukung oleh *media center* yang memberikan pendampingan kepada dosen dalam pembuatan video materi ajar. Namun, panduan dan sistem ini belum berfokus pada acuan panduan pembuatan *digital storytelling*. Oleh karena itu, perlu ada kajian tentang *digital storytelling* sebagai salah satu metode yang idealnya dilaksanakan dalam pembelajaran daring. Dalam konteks komunikasi, metode pembelajaran Paulo Freire tidak hanya merupakan pembelajaran yang menarik dan membebaskan, tetapi juga telah menumbuhkan model komunikasi partisipatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma komunikasi *post-positivistic*, yang memandang bahwa realitas sosial dapat ditafsirkan melalui pemahaman mendalam terhadap makna dan konteks yang dikonstruksi oleh subjek penelitian (Cresswell, 2014). Metode yang digunakan adalah studi kasus, yang bertujuan untuk menggali secara terperinci dan kontekstual praktik penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran daring berbasis pedagogi kritis Paulo Freire. Sumber data utama diperoleh melalui wawancara mendalam dengan enam orang informan dalam rentang waktu 6 bulan yang terdiri atas kaprodi, dosen, tutor, dan mahasiswa yang telah menerapkan *digital storytelling* dalam proses pengajaran di Program Studi Ilmu Komunikasi. Selain itu, dilakukan observasi terhadap konten video pembelajaran daring yang digunakan dalam mata kuliah terkait, guna menelaah struktur naratif, strategi komunikasi, serta konteks interaktif yang dibangun antara dosen dan mahasiswa. Langkah ini mencakup transkripsi wawancara, identifikasi pola naratif, dan interpretasi kritis terhadap dimensi dialogis yang muncul dalam interaksi pembelajaran daring berbasis *problem-posing*. Validitas data dijaga melalui *triangulasi* antara data wawancara, observasi, dan dokumentasi materi ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada konteks pembelajaran, *digital storytelling* merupakan media yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan materi tertentu dan pemikiran tentang topik tertentu. *Digital storytelling* memberikan ruang yang luas bagi dosen untuk mengungkapkan perasaan, ide, atau pemikiran dan mengomunikasikannya kepada mahasiswa. Ekspresi dosen dalam *digital storytelling* sudah muncul sejak tahap perencanaan. Dosen didorong untuk melakukan berbagai upaya agar ekspresi dalam *digital storytelling* benar-benar ekspresif. Oleh karena itu, dosen mengoptimalkan penggunaan video, *soundtrack*, animasi, dan multimedia lainnya. Dalam konteks LSPR Institute, pemanfaatan *digital storytelling* sebagai salah satu bentuk

logika perancangan pesan telah banyak mendapat perhatian. Oleh karena itu, sejak perencanaan pembuatan *digital storytelling*, dilakukan presentasi tentang apa yang akan disampaikan dan apa yang akan dibuat. Hal ini dilakukan agar *digital storytelling* tidak menyimpang dari *learning plan*. Selain itu, dosen dibekali dengan pelatihan *public speaking* dan *micro teaching* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam konteks pembuatan *digital storytelling*.

Kami memaksimalkan video, animasi, dan pelatihan *public speaking* dalam *digital storytelling* agar pesan yang disampaikan sesuai dengan *learning plan* dan berdampak pada proses belajar siswa (wawancara dengan Detty).

Kedua hal tersebut menjadi perhatian besar bagi institusi karena LSPR Institute memandang *digital storytelling* bukan hanya sebagai metode pembelajaran, melainkan juga sebagai ekspresi dosen selaku komunikator. Dengan ekspresi yang menarik dan menyentuh, *digital storytelling* diharapkan tidak hanya menjadi metode transfer ilmu, tetapi juga membangun kedekatan emosional antara dosen dan mahasiswa. LSPR Institute tidak memperbolehkan *digital storytelling* disusun secara asal-asalan.

Logika desain konvensional secara teoretis memiliki premis bahwa komunikasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara kooperatif dan prosedural. Logika konvensional ini memandang komunikasi sebagai sesuatu yang dilakukan dengan sejumlah prosedur. Artinya, komunikasi dilakukan atas dasar aturan dan norma yang disepakati, termasuk hak dan kewajiban pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi. Pesan yang diproses dalam logika desain konvensional merupakan pesan yang dibuat berdasarkan aturan dan norma. Ketika seseorang bersedia meminjamkan uang dengan syarat uang harus dikembalikan setelah satu minggu merupakan contoh logika desain konvensional.

Di LSPR Institute, komunikasi di kelas diterapkan dalam pembelajaran dengan menekankan bahwa komunikasi harus mengikuti aturan dan norma yang disepakati, seperti kesepakatan dalam diskusi kelas (wawancara dengan Dendy). Dalam

pembuatan cerita digital, terdapat norma-norma umum yang perlu diperhatikan untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Norma ini diawali dengan penentuan perspektif yang akan digunakan oleh dosen dalam menyampaikan cerita digitalnya. Dalam konteks LSPR Institute, perspektif yang digunakan berfokus pada bidang *public relations*, memastikan bahwacerita yang disampaikan sesuai dengan tujuan akademis dan profesional yang ingin dicapai. Perspektif ini menjadi dasar bagi dosen untuk menyusun konten yang relevan dan dapat diaplikasikan oleh mahasiswa di dunia kerja.

Setelah perspektif ditentukan, langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan utama pembuatan *digital storytelling*. Tujuan ini mencakup capaian pembelajaran tertentu sehingga dosen harus jelas tentang apa yang ingin disampaikan dan tujuan apa yang ingin dicapai. Indriati (2017) menjelaskan keberhasilan tujuan program pembelajaran didukung dengan modalitas persiapan dosen yang memerlukan rancangan instruksional yang dirancang secara khusus. Selain itu, penting untuk mengaitkan kepribadian dosen dengan tema yang diangkat dalam *digital storytelling*. Dengan demikian, dosen dapat menghadirkan keaslian dan kedalaman pada narasi yang disampaikan sehingga lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa. Pertanyaan dramatis juga menjadi bagian penting dalam *digital storytelling*. Dosen harus merumuskan pertanyaan yang merangsang perkembangan kompetensi mahasiswa, baik dari segi kognisi maupun emosi. Hal ini membantu mahasiswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk lebih mendalami materi yang disampaikan. Seperti halnya penelitian oleh Indriati (2017) yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran daring, satu hal penting yang ditekankan adalah bahwa rancangan materi harus benar-benar selaras dengan cara orang dewasa belajar. Mereka butuh fleksibilitas waktu, materi yang relevan dengan kehidupan nyata, serta pengalaman yang bisa langsung diterapkan.

Keterlibatan emosional ini diperkuat dengan penggunaan teknik artikulasi yang baik. Dalam hal ini dosen perlu berbicara dengan jelas dan terstruktur agar pesan dapat

diterima dengan baik oleh mahasiswa. Kemudahan dalam menggunakan sumber daya teknologi yang tersedia bagi generasi baru mahasiswa universitas menjadikan mereka pengguna yang canggih yang dengan mudah beradaptasi (Del Moral *et al.*, 2016). Penggunaan teknologi multimedia seperti video dan animasi juga membantu penyampaian pesan secara visual dan menarik sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan usaha ekstra dalam memahami materi. Penguasaan teknologi komunikasi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki individu untuk memilih media yang tepat dan memahami dampaknya dalam berbagai situasi komunikasi digital (Amhag *et al.*, 2019). Pemilihan media-seperti *email*, video pembelajaran, hingga media sosial-harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik audiens agar pesan dapat tersampaikan secara tepat dan bermakna (Rapanta *et al.*, 2020). Dalam konteks ini, kemampuan untuk menginterpretasikan bagaimana pesan diterima melalui beragam platform menjadi sangat penting (Bond *et al.*, 2021).

Terakhir, alur cerita atau peta cerita yang baik dan konten yang bermakna merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penceritaan digital. Dosen perlu menyusun alur cerita yang jelas dan runtut serta menyisipkan stimulus yang dapat merangsang kreativitas mahasiswa. Dengan mengikuti norma-norma tersebut, penceritaan digital tidak hanya menjadi media pembelajaran yang informatif, tetapi juga sarana yang mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa secara holistik.

Premis utama logika desain retorika adalah bahwa komunikasi merupakan suatu bentuk aktivitas yang di dalamnya melibatkan negosiasi diri dan situasi sosial. Komunikasi merupakan suatu cara untuk mengubah aturan melalui negosiasi. Oleh karena itu, logika desain retorika memerlukan konteks sosial. Logika retorika menciptakan konteks untuk merancang pesan. Konteks tersebut dibangun melalui koordinasi dan negosiasi. Dengan koordinasi, logika retorika merancang pesan sebagai upaya untuk mewujudkan realitas sosial. Dengan negosiasi, logika retorika merancang pesan yang bermakna

sehingga dapat dimanfaatkan. Logika desain retorika menggunakan pesan yang dibingkai sedemikian rupa sehingga antara persuasi dan kesantunan dapat dipadukan. Ketika seseorang meminjamkan uang kepada seseorang yang belum melunasi utangnya, hal tersebut menjadi salah satu bentuk contoh logika desain retorika.

Dengan mengacu pada asumsi dasar logika desain retorika sebagai salah satu bentuk komunikasi yang memahami realitas sosial, LSPR Institute melakukan pembelajaran melalui *digital storytelling* dan masih terkait dengan konteks sosial yang ada. Metode ini ditempuh dengan melengkapi pembelajaran menggunakan *digital storytelling* dengan studi kasus dan proyek sehingga pembelajaran dapat diarahkan pada situasi dan konteks sosial yang ada.

Melalui studi kasus di LSPR Institute, dosen menyampaikan kejadian nyata dari lingkungan sosial mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmunya dalam *digital storytelling* untuk menanggapi permasalahan sosial dengan perspektif tertentu (wawancara dengan Elke).

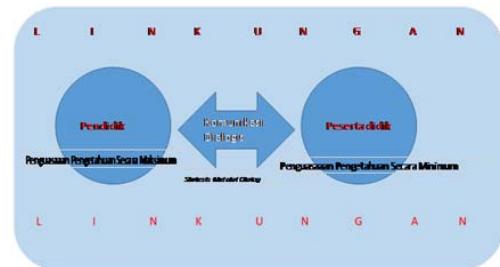
Melalui studi kasus, dosen menyampaikan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi di lingkungan sosial mahasiswa. Dengan studi kasus ini, dosen memberikan konteks sosial terhadap *digital storytelling* yang disusun dengan harapan mahasiswa juga mampu mengaktualisasikan pengetahuan untuk menanggapi permasalahan sosial yang ada dengan sudut pandang tertentu. Pembelajaran *digital storytelling* dilakukan juga dengan menggunakan metode proyek untuk memberikan konteks sosial pada *digital storytelling* yang telah disusun. Dengan metode proyek, siswa benar-benar terjun ke dalam lingkungan sosial untuk melihat dan memberikan tanggapan kritis terhadap apa yang mereka alami selama terlibat langsung dengan permasalahan sosial yang ada.

Terkait dengan *digital storytelling*, dalam konteks komunikasi verbal, *storytelling* sendiri bersifat dialogis. Pertama, pendidikan adalah sebuah komunikasi. Pemikiran Freire bahwa pendidikan adalah sebuah komunikasi melatarbelakangi penolakannya terhadap sistem pendidikan model bank, yaitu mahasiswa hanya menjadi pihak yang pasif,

hanya menerima apa yang diberikan dosen sehingga secara posisional mahasiswa tertindas. Kedua, pendidikan harus dibangun atas dasar komunikasi dialogis,yaitu dosen dan mahasiswa mempunyai hak dan kedudukan yang sama. Dalam pendidikan yang berbasis pada komunikasi dialogis, dosen mengembangkan mahasiswa dan mahasiswa mengembangkan dosen. Konsep inilah yang melatarbelakangi konsep Freire tentang pendidikan *problem posing*. Ketiga, pendidikan harus dibangun dengan fondasi komunikasi dialogis karena hanya dengan komunikasi dialogis akan lahir pemikiran kritis. Pemikiran kritis inilah yang menjadi embrio bagi tumbuhnya kreativitas dan kerjasama.

Pemikiran Freire tentang komunikasi dialogis memiliki pengaruh yang kuat dalam dunia pendidikan. Pengaruh ini terutama berasal dari konsep pembelajaran dialogis milik Freire. Pembelajaran dialogis didasarkan pada dialog berdasarkan validitas, bukan otoritas. Freire sangat menekankan pentingnya dialog antara dosen dan mahasiswa dan bagaimana komunikasi dialogis sangat diperlukan dalam pembelajaran. Komunikasi dialogis dalam pembelajaran ini bukan hanya sebagai metode atau strategi pendidikan,melainkan sebagai semacam hubungan yang meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Pembelajaran dialogis dibangun atas dasar sifat dialogis manusia dan interaksi hanya mungkin terjadi melalui dialog yang bebas dan setara. Freire membedakan antara interaksi dialogis dan interaksi kekuasaan. Interaksi dialogis didasarkan pada kesetaraan, sedangkan interaksi kekuasaan didasarkan pada ketidaksetaraan. Dalam konteks pembelajaran seperti sekolah, struktur sosial mengasumsikan posisi kekuasaan dosen atas mahasiswa dan atas keluarga sehingga, sampai batas tertentu, interaksi antara dosen dan mahasiswa dimediasi oleh kekuasaan. Dalam konsep pembelajaran dialogis, interaksi tidak hanya terjadi antara dosen dan mahasiswa, tetapi keduanya harus terlibat dalam interaksi dengan lingkungan tempat mereka berada.



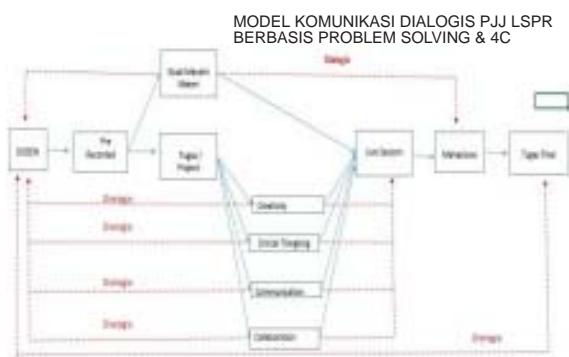
Gambar 1 Pembelajaran Dialogis Freire

MenurutFreire (1993),pembelajaran yang bermakna tidak dapat dipisahkan dari komunikasi dialogis antara dosen dan mahasiswa, yang diwujudkan melalui pendekatan pedagogi kritis berbasis *problem-posing*. Dalam model ini, terjadi interaksi dua arah yang memungkinkan mahasiswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Salah satu bentuk implementasi yang relevan dengan pendekatan ini pada era digital adalah *digital storytelling*. *Digital storytelling* memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk bersama-sama membangun makna dan mengaitkan materi ajar dengan konteks sosial yang aktual. Pendekatan ini memberi ruang bagi mahasiswa untuk berpikir kritis, memahami realitas sosial, dan berkontribusi dalam pencarian solusi melalui narasi yang reflektif dan kolaboratif (Robin, 2016;Sadik, 2008). Pembelajaran daring yang dirancang dengan pendekatan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, serta hasil belajar yang bermakna (Panisoara *et al.*, 2020).

Dalam konteks pembelajaran digital, modul yang dirancang secara interaktif dan menekankan eksplorasi mandiri mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi siswa (Hanatan *et al.*, 2023). Hal ini juga relevan pada konteks pendidikan jarak jauh; pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran daring dinilai mampu membangun kemandirian belajar dan pemaknaan materi secara lebih mendalam (Ichwan dan Purnama, 2022). Oleh karena itu, integrasi *digital storytelling* berbasis *problem-posing* menjadi sarana strategis dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang partisipatif, humanis, dan relevan dengan tantangan abad ke-21.

Penelitian ini merumuskan integrasi ketiga konsep tersebut ke dalam sebuah model

pembelajaran yang disebut Model Komunikasi Dialogis Dosen dan Mahasiswa melalui *Problem-Based Digital Storytelling*. Model ini dirancang untuk mendorong interaksi dialogis yang mendalam antara dosen dan mahasiswa, yaitu mahasiswa diajak terlibat dalam proses pembelajaran secara kritis dan reflektif. Melalui pendekatan *problem posing*, dosen tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis situasi, dan menghasilkan solusi. Model ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam, dan membentuk keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di dalam era digital seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Model Komunikasi Dialogis Dosen dan Mahasiswa melalui Digital Storytelling Berbasis Problem Posing dan 4C (Diolah oleh Peneliti, 2025)

Model pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada temuan-temuan penting terkait pembelajaran daring di LSPR Institute, khususnya dalam upaya membangun komunikasi dialogis antara dosen dan mahasiswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dialogis yang efektif diperlukan untuk meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dalam konteks LSPR Institute, model pembelajaran saat ini memiliki tahapan-tahapan yang relatif. Setelah proses rekaman video, mahasiswa melakukan studi mandiri, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi *live*. Sesi *live* ini biasanya digunakan untuk membahas materi atau materi-materi yang telah disepakati sebelumnya. Namun,

keterbatasan model ini adalah interaksi yang terjadi cenderung reaktif dan kurang memberikan ruang untuk eksplorasi lebih mendalam terhadap keterampilan kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi mahasiswa. Berbeda dengan berpikir kritis yang menekankan pada logika dan evaluasi rasional, berpikir kreatif mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, serta mengembangkan gagasan secara detail dan menarik (Martínez et al., 2024; Weiss dan Wilhelm, 2022).

Alternatifnya, model ideal yang diajukan dalam penelitian ini mengusulkan perubahan signifikan pada tahap pembelajaran tersebut. Pada model yang diajukan, setelah rekaman video, tahap selanjutnya adalah belajar mandiri dan mengerjakan tugas atau proyek. Hal ini berbeda dengan model yang ada, yaitu setelah rekaman video, siswa langsung melanjutkan ke sesi belajar mandiri dan diskusi.

Pada model baru, materi pembelajaran dalam rekaman video juga mencakup tugas yang dirancang untuk memicu keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, sesi langsung diadakan tidak hanya untuk membahas materi pembelajaran, tetapi juga untuk membahas pengembangan tugas atau proyek yang sedang dikerjakan siswa. Proses ini diharapkan dapat mendorong dialog yang lebih mendalam dan terarah, terutama dalam hal pengembangan keterampilan 4C: *kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi*.

Pada tahap *live session*, dosen tidak hanya berperan sebagai fasilitator diskusi, tetapi juga secara proaktif memantau kemajuan tugas mahasiswa. Dosen berperan penting dalam memberikan umpan balik terkait bagaimana keterampilan 4C dikembangkan dalam tugas tersebut. Dengan interaksi yang lebih intens pada sesi ini, mahasiswa diharapkan mampu mengasah keterampilan berpikir kritis, mengeksplorasi ide-ide kreatif, dan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, keterampilan komunikasi mahasiswa terasah melalui proses ini, baik dalam menyampaikan ide secara lisan maupun dalam berkolaborasi dengan teman sebayanya.

Dalam pembelajaran daring keterampilan berkolaborasi menjadi makin penting. Dendy dalam wawancara tersebut menyatakan bahwa mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga harus mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini sama halnya dengan hasil penelitian dari Petousi *et al.* (2022) yang menunjukkan efektivitas pengalaman bercerita digital interaktif kolaboratif sebagai aktivitas untuk pengajaran jarak jauh mendapatkan tanggapan positif. Sifat kolaboratif dari pengalaman ini disambut baik dengan fokus pada efektivitas pengambilan keputusan bersama untuk mencapai hasil optimal. Oleh karena itu, sistem proyek kelompok sering kali digunakan dalam pembelajaran daring. Dengan bekerja dalam kelompok, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi yang penting, yaitu mereka harus berkontribusi secara aktif dan tidak hanya menjadi penonton dalam proses pembelajaran. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang sering muncul dalam tugas kelompok, seperti kontribusi yang tidak seimbang antaranggota.

Mevy menambahkan bahwa kerja sama tim merupakan salah satu aspek terpenting dalam kerja kelompok. Pembelajaran kooperatif ini menuntut setiap anggota kelompok untuk terlibat secara aktif, menghindari situasi ketika ada anggota yang sekadar "menumpang" tanpa berkontribusi. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya berfungsi untuk menyelesaikan tugas akademis, tetapi juga untuk melatih tanggung jawab pribadi dan etika kerja tim. Ketika siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, mereka juga belajar menghargai kontribusi orang lain, serta memahami pentingnya komunikasi yang efektif dalam menyelesaikan tugas bersama.

Dalam strategi pembelajaran kooperatif, dapat ditemukan nilai-nilai moral, yaitu adanya rasa hormat terhadap kelompok, tanggung jawab individu dan kelompok, kesempatan untuk berhasil bersama, pembelajaran yang menyenangkan, bekerja berpasangan, dan bekerja dalam kelompok. Selain strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran lain dapat digunakan untuk melatih keterampilan kolaboratif dengan

bekerja dalam kelompok, dengan catatan kerja kelompok yang memunculkan nilai-nilai kelompok seperti yang ada dalam pembelajaran kooperatif.

Keunggulan lain dari model ini adalah kemampuannya untuk menciptakan dialog yang lebih luas dan mendalam antara dosen dan mahasiswa. Dialog ini tidak hanya terbatas pada pembahasan materi saja, tetapi juga mencakup aspek-aspek penting lainnya yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam hal ini, komunikasi dialogis menjadi salah satu unsur utama dalam proses pembelajaran. Dialog diatas dapat digunakan dosen untuk menilai bukan hanya hasil akhir tugas mahasiswa, melainkan juga proses yang dilalui mahasiswa dalam menyelesaikan tugas tersebut. Penilaian ini meliputi proses kreatif, proses berpikir kritis, proses kolaborasi, dan proses komunikasi yang dilakukan mahasiswa selama mengerjakan tugas.

Dengan pendekatan komunikasi dialogis ini, diharapkan dialog yang terjadi antara dosen dan mahasiswa akan lebih bermakna. Mahasiswa tidak hanya dianggap sebagai penerima informasi, tetapi juga mitra dalam proses pembelajaran. Dalam proses ini, dosen dan mahasiswa berkolaborasi untuk mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan hal diatas, hasil akhir berupa tugas atau proyek yang dihasilkan mahasiswa telah melalui berbagai tahapan dialog yang membangun. Hasil tersebut bukan hanya tugas yang diselesaikan secara mandiri, melainkan juga merupakan hasil dari proses interaksi dan dialog yang dilakukan secara terus-menerus selama pembelajaran.

Selain membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan 4C, model ini juga memberikan manfaat yang signifikan bagi dosen. Melalui pendekatan komunikasi dialogis, dosen tidak hanya menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Modul digital yang interaktif juga dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar seseorang (Hanatan *et al.*, 2023). Dosen dapat lebih memahami kebutuhan dan perkembangan mahasiswa, serta dapat memberikan dukungan yang lebih terarah. Proses ini memungkinkan dosen untuk menyesuaikan

metode pengajarannya agar lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa.

Manfaat lain dari model ini adalah fleksibilitasnya dalam penerapan. Model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan disiplin ilmu, tidak terbatas pada bidang tertentu. Dengan memadukan pendekatan penceritaan digital dan pengajuan masalah, model ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa didorong tidak hanya untuk menerima materi secara pasif, tetapi juga untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi masalah, dan menemukan solusi kreatif.

Lebih jauh, model pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan nonakademik mahasiswa, seperti keterampilan interpersonal, manajemen waktu, dan keterampilan bekerja sama dalam tim. Dalam dunia kerja yang makin kompleks dan saling terhubung, keterampilan tersebut sangat penting untuk dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi. Dengan mengadopsi model pembelajaran ini, LSPR Institute dapat mempersiapkan mahasiswanya untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang makin dinamis dan kompetitif.

Secara keseluruhan, model “Komunikasi Dialogis Dosen dan Mahasiswa melalui *Digital Storytelling* Berbasis *Problem Posing*” menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada era digital. Model ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Dengan mengutamakan dialog dan partisipasi aktif, model ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan memberdayakan, tempat mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk meraih keberhasilan di masa depan. Namun, penelitian Bakri *et al.*(2017) mengemukakan bahwa diperlukan eksplorasi kriteria untuk penggantian penuh pembelajaran konvensional sehingga tetap mengandalkan dukungan dari pendekatan tatap muka untuk mencapai efektivitas maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Kehadiran *digital storytelling* dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran daring, menunjukkan pentingnya kualitas proses belajar mengajar. Sebagai media pembelajaran yang interaktif dan multimodal, *digital storytelling* mampu memvisualisasikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam pembelajaran daring, tantangan terbesar bagi dosen adalah mengembangkan kemampuan pedagogis dan literasi digital secara bersamaan. Dosen tidak hanya harus mampu mengelola narasi secara efektif, tetapi juga menguasai teknologi, memahami konteks sosial pembelajar, dan mampu merancang proses pembelajaran berbasis *problem posing* yang mengarah pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Dengan mengintegrasikan *digital storytelling* ke dalam sistem pembelajaran daring, dosen dapat menciptakan ruang interaksi yang reflektif, partisipatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah dunia nyata.

Konsep pembelajaran berbasis dialog dan 4C melalui *digital storytelling* memungkinkan terbangunnya komunikasi yang bermakna antara dosen dan mahasiswa, bahkan dalam ruang virtual sekalipun. Oleh karena itu, *digital storytelling* tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi pendekatan strategis dalam membangun pendidikan yang membebaskan, inklusif, dan relevan pada era digital.

PUSTAKA ACUAN

- Amhag, L., Hellström, L., dan Stigmar, M. (2019). Teacher Educators' Use of Digital Tools and Needs for Digital Competence in Higher Education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 35(4), 203–220. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1646169>
- Bakri, F., Fajriani, F., Mulyati, D., Studi, P., dan Fisika, P. (2017). Model *E-Learning* Berbasis CMS Joomla: Pelengkap Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Teknодик*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v2i2.346>

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V.I., dan Händel, M. (2021). Emergency Remote Teaching in Higher Education: Mapping the First Global Online Semester. Dalam *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 18, Issue 1). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
- Cresswell, J.W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*.
- Del Moral, M.E., Villalustre, L., dan Del Rosario Neira, M. (2016). Digital Storytelling: Activating Communicative, Narrative and Digital Competences in Initial Teacher Training. *OCNOS*, 15(1), 22–41. https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.1.923
- Freire, P. (1993). *Pedagogy of the Oppressed* (M.B. Ramos, Trans. ed.). Continuum International.
- Hanatan, R.B., Yuniaستuti, E., dan Prayitno, B.A. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknодик*, 27(1).
- Ichwan, B.A.P., dan Purnama, D.A. (2022). Online Learning Based on Constructivism to Support Universitas Terbuka Distant Learners. *Jurnal Teknодик*, 26.
- Indriati. (2017). Desain Instruksional Program Guru Pembelajaran Daring dan Dukungannya terhadap Karakteristik Pembelajaran. *Jurnal Teknодик*, 21. <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i2.259>
- Martínez, O.L., Garrido, J.L.A., dan Jara, M.I. de V.-Y. (2024). Indicators of Verbal Creative Thinking: Results of a Delphi Panel. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1397861>
- Nwobodo, R.E.E. (2025). Freire's Problem Posing Concept of Education: A Model for Nigeria System of Education. *Journal of Education Review Provision*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.55885/jerp.v5i1.322>
- Panisoara, I.O., Lazar, I., Panisoara, G., Chirca, R., dan Ursu, A.S. (2020). Motivation and Continuance Intention towards Online Instruction among Teachers during the COVID-19 Pandemic: The Mediating Effect of Burnout and Technostress. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1–29. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218002>
- Petousi, D., Katifori, A., Servi, K., Roussou, M., dan Loannidis, Y. (2022). History Education Done Different: A Collaborative Interactive Digital Storytelling Approach for Remote Learners. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2022.942834>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., dan Koole, M. (2020). Online University Teaching during and after the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>
- Robin, B.R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*. <http://greav.ub.edu/der/>
- Sadik, A. (2008). Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach for Engaged Student Learning. Dalam *Educational Technology Research and Development* (Vol. 56, Issue 4, hlm. 487–506). <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Smeda, N., Dakich, E., dan Sharda, N. (2014). The Effectiveness of Digital Storytelling in the Classrooms: a Comprehensive Study. *Smart Learning Environments*, 1(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Sutjipto, A.M., Pinariya, J.M., dan Suwana, F. (2023). International Student Experience in Indonesia and Public Diplomacy Consequences: Governance of Darmasiswa Program. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1419–1428. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.22703>
- Tikhonova, E., dan Raitskaya, L. (2023). Education 4.0: The Concept, Skills, and Research. Dalam *Journal of Language and Education*

- (Vol. 9, Issue 1, hlm. 5–11). National Research University, Higher School of Economics. <https://doi.org/10.17323/JLE.2023.17001>
- Weiss, S., dan Wilhelm, O. (2022). Is Flexibility More than Fluency and Originality? *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040096>
-