

## PENGARUH CERITA DIGITAL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR

Marisatul Mahfudhoh<sup>1</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
<sup>1</sup> marisa.tul08@gmail.com , <sup>2</sup> ermawati@umsida.ac.id

Received: December 30, 2023; Accepted: January 9, 2024

### Abstract

The background of this study is the lack of student's ability to write and the lack of teachers using media in narrative essay material. The purpose of this study was to analyze the effect of digital storytelling on the writing skills of fourth-grade students of SDN Sentul. The research method used in this study is a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. Research data collection techniques in the form of tests and documentation, the research subjects used were 20 fourth-grade students of SDN Sentul. The research assessment process uses a rubric of narrative essay writing skills that contains the content of ideas, organization of essay content, grammatical structure, diction, spelling, and punctuation. The results of the study obtained a significant value (2-tailed) worth 0.000 from the results of the one sample T-test, namely the Sig value of  $0.000 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and for  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that digital story media affects the narrative essay writing skills of elementary school students. Thus, digital stories can be used as an alternative method in writing classes for teachers who are looking for media in the digital age.

**Keywords:** Digital Story; Narrative Essay; Elementary School

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam menulis dan kurangnya guru menggunakan media dalam materi karangan narasi. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh cerita digital (digital storytelling) terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sentul. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data penelitian berupa tes dan dokumentasi, subjek penelitian yang digunakan yaitu 20 siswa kelas IV SDN Sentul. Proses penilaian penelitian memakai rubrik keterampilan menulis karangan narasi yang memuat isi gagasan, organisasi isi karangan, struktur tata bahasa, diksi, ejaan serta tanda baca. Dari hasil penelitian diperoleh nilai signifikan (2-Tailed) bernilai 0,000 dari hasil one sampel T-test yaitu nilai Sig  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan untuk  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Dengan demikian cerita digital dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam kelas menulis bagi guru yang mencari media di era digital.

**Kata Kunci:** Cerita Digital; Karangan Narasi; Sekolah Dasar

**How to Cite:** Mahfudhoh M., & Nuroh E. Z. (2024). Pengaruh cerita digital terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. *Semantik*, 13(1), 103-114.

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memegang peranan penting di jenjang sekolah dasar, sebab pengajaran bahasa Indonesia melibatkan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk bisa melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi (Nyoman at, al 2019). Dalam pendidikan bahasa Indonesia, ada dua kategori kecakapan yaitu produktif

(berbicara dan menulis) dan reseptif (membaca dan mendengarkan). Salah satu keterampilan yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar adalah menulis. Keterampilan menulis adalah produksi komunikasi, menghubungkan ide, dan pengembangan informasi, atau memberikan argumen kepada pembaca tertentu atau sekelompok pembaca (Atayeva et. al., 2019). Keterampilan menulis berbeda dengan keterampilan lainnya hal ini disebabkan dalam keterampilan menulis dituntut untuk dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, konsep dan keterampilan (Wibowo et al., 2020). Bagi siswa keterampilan menulis sangat penting sebab dapat memperlancar pekerjaan siswa, dapat merasakan hubungan, memperdalam pemahaman serta pendapat siswa dalam memecahkan permasalahan serta dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman (Amalia & Napitupulu, 2022 ). Keterampilan menulis tidak dapat di pelajari secara instan, tetapi dipraktikkan secara luas (Adiyawati & Nuroh, 2023). Keterampilan menulis memiliki dampak yang kuat terhadap kemampuan siswa, terutama keterampilan kognitif dan psikomotorik (Hidayah, 2018).

Pada jenjang pendidikan di sekolah dasar pada mapel Bahasa Indonesia, salah satu materi menulis yang diajarkan ialah menulis karangan narasi. Alasan peneliti memilih materi karangan narasi sebagai sasaran penelitian karena menulis karangan narasi merupakan pembelajaran yang kegiatannya membuat tulisan, mengarang cerita, tetapi nyata atau sesuai dengan keadaan yang terjadi (Wati & Sudigdo, 2019). Pada materi ini banyak ditemukan kesulitan siswa sekolah dasar dalam menulis karangan narasi seperti kesulitan siswa belum terampil dalam menulis serta masih kurangnya kemampuan siswa dalam menginterpretasikan persepsi yang terdapat pada pikiran ke dalam bentuk teks (Ambarsari at al., 2023). Selain itu, kesulitan lain yang dialami siswa sekolah dasar, yaitu membuat kalimat dan tidak menguasai struktur bahasanya. Kesulitan-kesulitan ini dapat menghalangi siswa untuk menulis apa yang mereka inginkan karena kurangnya keterampilan menyusun kalimat dan kurangnya penguasaan struktur bahasa (Nurhidayah., 2022). Menurut pendapat Wibowo et. al (2020) faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam menulis narasi terbagi menjadi 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dari peserta didik itu sendiri. Faktor internal yang dialami siswa meliputi kemampuan siswa dalam menguasai materi dan minat serta keadaann siswa sendiri. Sedangkan untuk faktor eksternal bagi siswa, yaitu keadaan lingkungan siswa terutama lingkungan kelas. Selain itu dalam proses pembelajaran materi karangan narasi, guru kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga para siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar (Wibowo et al., 2020). Untuk menanggulangi kesulitan siswa dalam membuat karangan narasi diperlukan media pembelajaran yang sesuai serta menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman kongrit, memotivasi siswa belajar dan meningkatkan daya ingat siswa (Firmadani.,2020.; Jediut et al., 2021).

Salah satu media yang berbasis digital yang cocok dalam pembelajaran ialah cerita digital (*digital storytelling*). Menurut pendapat Lambert cerita digital (*digital storytelling*) didefinisikan sebagai penceritaan sebuah cerita atau narasi pribadi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital untuk membangun makna (Yang et al., 2022). Cerita digital (*digital storytelling*) biasanya dibuat dalam bentuk film pendek yang berdurasi dua sampai tiga menit (Wu & Chen, 2020). Media cerita digital dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Julianingsih & Krisnawati, 2020; Parsazadeh et al., 2021). Selain itu cerita digital (*digital storytelling*) juga dapat membantu dalam mengingat suatu pelajaran (Mardiningrum & Aditya, 2022; Sudarmaji et. al., 2020). Penelitian lain menemukan hasil bahwasanya media cerita digital (*digital storytelling*) juga dapat dipergunakan dalam

meningkatkan minat literasi siswa (Fadillah.,2021). Cerita digital (*digital storytelling*) dapat dijadikan alat penting serta efektif dalam lingkungan belajar untuk mendukung pengembangan keterampilan bahasa dan pengetahuan digital siswa (Hava., 2021).

Jika kita mengikuti pembelajaran di abad ke-21, cara belajar telah berubah dari pendekatan tradisional menjadi pembelajaran digital (Prayogi & Estetika, 2019). Pendapat dari Rong dan Noor (2019) mengusulkan pendekatan pengajaran baru untuk para guru dalam tujuan meningkatkan dampak yang cukup kuat terhadap kualitas menulis dan dampak yang sangat kuat pada kuantitas menulis siswa sekolah dasar (Wen & Walters, 2022). Cerita digital (*digital storytelling*) muncul dari kombinasi antara digital dan cerita sebagai kebutuhan pembelajaran, seperti memudahkan pengajaran, komunikasi, meningkatkan kemampuan berbahasa dan ekspresi diri dan yang terakhir bisa meningkatkan keterampilan menulis (Munajah et al., 2022). Hubungan antara menulis dengan media cerita digital (*digital storytelling*) telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Beberapa ahli telah meneliti bawasannya cerita digital (*digital storytelling*) berpengaruh terhadap keterampilan menulis (Girmen et. al., 2019; Smeda et. al., 2014). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zakaria & Aziz (2019) menunjukkan hasil cerita digital (*digital storytelling*) sebagai media yang cocok digunakan dalam melatih kemampuan menulis narasi dan kemampuan berpikir siswa. Sarica dan Usluel (2016) menyampaikan hasil penelitian mengenai efektivitas cerita digital terhadap keterampilan menulis narasi sekolah dasar, bawasannya cerita digital (*digital storytelling*) merupakan media yang berfungsi efektif dalam kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri mereka, hal itu juga berkontribusi pada hasil kinerja siswa dan transmisi pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Purcell et. al., (2013) mengemukakan bahwasanya cerita digital (*digital storytelling*) dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam menulis dan cerita digital dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam kelas menulis bagi guru yang mencari metode di era digital, dari penelitian ini juga ditemukan temuan bahwa siswa memiliki persepsi efek positif cerita digital pada keterampilan menulis mereka di kelas menulis.

Maka inti dari penelitian ini menawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi melalui media berbasis digital, yaitu cerita digital (*digital storytelling*). Yang mana siswa nantinya diminta untuk membuat karangan narasi berdasarkan pengalaman pribadi pada tema yang telah disiapkan pada media cerita digital sehingga mempermudah siswa dalam, menyusun rangkaian narasi nantinya. Hal ini mempertimbangkan kesenjangan antara fakta empiris penelitian sebelumnya. Kurangnya variasi guru dalam penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor permasalahan dalam pengajaran karangan narasi. Penelitian terdahulu sudah cukup banyak yang meneliti usaha untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi melalui berbagai jenis media pembelajaran, tetapi masih jarang yang menggunakan jenis media digital sebagai media pembelajaran apalagi untuk tingkat sekolah dasar. Padahal media digital yang berbentuk audio visual sangat cocok untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar (Kembuan & Irwansyah, 2019; Nurcahyanti & Tirtoni, 2023). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu peneliti ingin berinovasi menggunakan media audio visual dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis teks narasi di sekolah dasar. Jenis media audio visual yang digunakan adalah cerita digital. Dalam pembuatan media cerita digital peneliti menggunakan aplikasi android di antaranya *flipla clip* untuk membuat karakter dan membuat animasi dapat bergerak serta aplikasi *Capcut* dan kinemaster digunakan untuk memberikan suara dan teks dalam video.

Penelitian ini ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh keterampilan menulis karangan narasi jika menggunakan media cerita digital (*digital storytelling*) yang berbentuk video audiovisual pada materi teks narasi di kelas IV SDN Sentul. Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu menganalisis pengaruh cerita digital (*digital storytelling*) terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat membantu para pendidik dalam memilih metode alternatif dalam kelas menulis yang sesuai di era digital saat ini. Melalui media pembelajaran digital yang kreatif serta inovatif agar para siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berdasarkan pada filosofi positivisme, dipergunakan dalam meneliti, mempelajari populasi atau sampel tertentu, metode pengambilan sampel biasanya acak, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan penelitian instrumental, dan analisis data bersifat statistik/kuantitatif dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Bentuk analisis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Pre Experimental Design*. Bentuk desain pre - eksperimen yang digunakan peneliti, yaitu *one - group pre test* dan *post test*. Peneliti menggunakan eksperimen kepada satu kelas saja kemudian diberikan *pre test* serta *post test*. *Pre test* akan dilakukan sebelum diberikan *treatment* penggunaan cerita digital (*digital storytelling*) dan *post test* diberikan setelah penggunaan cerita digital (*digital storytelling*). Selanjutnya hasil dari perolehan nilai *pre test* dan *post test* akan dilakukan analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired* sampel t-test dengan menggunakan SPSS versi 26.

Cerita digital (*digital storytelling*) yang digunakan dalam penelitian berjudul pengalamanku judul ini di pilih karena menyesuaikan dengan tema yang dipilih yaitu “Aku” . lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Sentul .Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 4 SDN Sentul yang berjumlah 23 siswa tetapi dalam proses penelitian berlangsung jumlah siswa yang dapat berpartisipasi dalam penelitian hanya 20 siswa dikarenakan terdapat siswa yang sakit sehingga peneliti mengambil sampel sebanyak 20 siswa. Peneliti menggunakan instrument penelitian berupa data lembar modul ajar, rubrik penilaian keterampilan menulis karangan narasi dan media pembelajaran video cerita digital (*digital storytelling*). Dalam prosedur penelitian ini peneliti akan melakukan validasi instrument penilaian dan validasi media pembelajaran yang berbasis digital. Teknik penelitian dalam penelitian berupa tes serta dokumentasi. Tahap ini dilakukan peneliti terhadap siswa.

Instrument penilaian yang digunakan pada penelitian ini ialah penilaian karangan narasi yang telah disederhanakan menjadi beberapa bagian yaitu isi gagasan, organisasi isi karangan, struktur tata bahasa, diksi, ejaan serta tanda baca (Nazir & Tarmini, 2022). Berikut instrument penilaian karangan narasi. Yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Instrument Penilaian Karangan Narasi

No	Aspek yang diamati	Skor maksimum
1	isi gagasan yang disajikan	30
2	organisasi isi	25
3	struktur gramatikal/ tata bahasa	20
4	gaya: pilihan struktur dan diksi	15

5	ejaan serta tanda baca	10
	jumlah	100

## HASIL DAN PEMBAHASAN

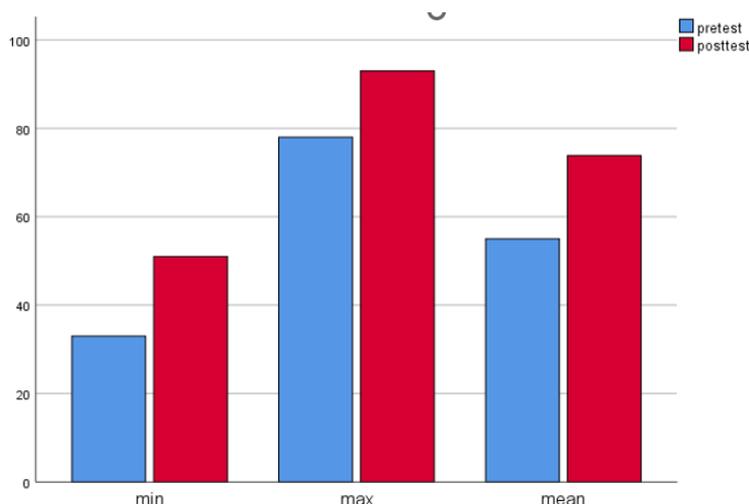
### Hasil

Cerita digital (*digital storytelling*) memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran di antaranya, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat merangsang kerja otak siswa, dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, meningkatkan memori visual siswa. Cerita digital (*digital storytelling*) memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena cerita digital memiliki tampilan berwarna warni, karakter kartun serta penggunaan *sound* yang tepat sehingga membuat siswa tertarik dan siswa tidak bosan. Ketika pembelajaran dengan cerita digital siswa menjadi lebih aktif. Ketika pembelajaran menulis. Dengan demikian media cerita digital (*digital storytelling*) sangat sesuai untuk diberikan kepada siswa dalam membantu proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media efektif digunakan dalam pembelajaran guru juga harus bisa menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan membuat media yang kreatif serta inovatif. Berikut Gambar 1 tampilan cerita digital (*digital storytelling*) yang diterapkan di SD Negeri Sentul kelas IV.



**Gambar 1.** Tampilan Cuplikan Cerita Digital (*Digital Storytelling*)

Data hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini berupa hasil studi lapangan untuk memperoleh data keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar yang mana dalam penelitian ini menggunakan satu kelas, nantinya siswa akan diberikan pretest berupa tes tulis dan selanjutnya akan diberikan perlakuan kemudian siswa diberikan posttest yang berupa tes tulis juga. Grafik perolehan nilai *pretest* serta *posttest* menunjukkan bawasannya terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media cerita digital (*digital storytelling*). Berikut hasil perolehan nilai antara *pretest* serta *posttest* dapat dilihat dari grafik pada gambar 2.



**Gambar 2.** Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik pada gambar 2 dapat dilihat perolehan nilai pada pembelajaran awal diketahui nilai minimal siswa sebesar 33 dan perolehan nilai maksimal sebesar 78 dengan rata-rata 54,90. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut kurang dari 70 maka nilai yang diperoleh masih tergolong rendah, sehingga diharapkan dalam penilaian posttest nilai siswa dapat meningkat dibandingkan nilai pretest. Keriteria penilaian yang digunakan adalah unsur-unsur dari karangan narasi. Dari hasil pembelajaran setelah menggunakan media cerita digital (*digital storytelling*) terjadi peningkatan nilai pada siswa yaitu skor minimal yang diperoleh siswa naik menjadi 51, kemudian untuk nilai maksimal siswa naik menjadi 93 dan perolehan skor rata-rata sebesar 73,85. Dari nilai hasil posttest rata-rata perolehan nilai siswa meningkat dari 54,90 menjadi 73,85 nilai rata-rata yang diperoleh lebih dari 70 maka dapat dikategorikan nilai posttest cukup tinggi. Dari data yang telah dideskripsikan maka dapat diambil kesimpulan bawasannya nilai pretest berubah setelah diberikan perlakuan menggunakan media cerita digital (*digital storytelling*). Tahab selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian diolah serta dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, serta uji smapel T test. Tahap awal dalam mengolah data ialah pengelolaan data menggunakan uji normalitas.

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak, tahab ini merupakan syarat untuk menentukan jenis statistik yang akan dilakukan pada analisis selanjutnya. Dalam memudahkan peneliti untuk menghitung uji normalitas peneliti berbantuan software SPSS versi26 dengan memakai uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil perhitungan uji normalitas yang ada pada tabel 2.

**Tabel 2:** uji normalitas

Model	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistics	df	sig.	Statistics	df	Sig.
Learning pretest	0,154	20	0,200	0,945	20	0,301
Outcomes posttest	0,141	20	0,200	0,960	20	0,543

Pada gambar tabel 2 dapat dilihat bawasannya hasil pretest menulis karangan narasi mempunyai tarafsignifikasi sebesar 0,301 atau lebih dari 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan untuk hasil posttest menulis karangan narasi mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,543 atau lebih dari 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data antara pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal. Tahab selanjutnya akan digunakan uji homogenitas. Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui dua maupun lebih data kelompok untuk bisa dinyatakan homogen atau tidak. Dalam memudahkan peneliti untuk menghitung uji homogenitas peneliti berbantuan software SPSS versi26 dengan memakai uji levene. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas yang ada pada tabel 3.

**Tabel 3:** uji homogenitas

		Levene Statistik	df 1	df2	Sig.
Learning	Based on Means	0,748		1	38
					0,392
Outcomes	Based on Median	0,510	1	38	0,480

Dapat dilihat dari tabel 3 diatas, nilai Sig pada based on mean memperoleh nilai 0,392. Maka bisa disimpulkan bahwa data tersebut homogen karena nilainya lebih besar dari 0,05. Setelah melakukan perhitungan menggunakan uji normalitas dan homogenitas dapat ditarik kesimpulan bawasannya data penelitian sudah berdistribusi normal serta homogen. Tahab selanjutnya akan menggunakan uji one simple T-test dengan berbantuan software versi SPSS 26, berikut hasil perhitungan uji one sample T-test dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Uji sample T- test**

		Std eror					t	Df	Sig.(2tailed)
	Mean	Daviation	Means	lower	Upper				
Pair	pretest	18.950	5.434	1.215	- 21.493	-16.407	-15.597	19	0,000
	1 posttest								

Dari pengujian uji paired sample T-test yang ada pada tabel 4, dapat dilihat nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000 yang sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam pengujian paired sampel T-test apabila nilai sig(2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak dan untuk Ha diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan dari nilai pretest dan posttest yang maknanya terdapat pengaruh penggunaan cerita digital (*digital storytelling*) terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas 4 SDN Sentul.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bawasannya media cerita berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN Sentul. Terdapat perubahan nilai yang signifikan dari penggunaan media cerita digital (*digital storytelling*) terhadap

keterampilan menulis karangan narasi siswa di SDN Sentul. Hal ini dapat terlihat dari gambar 2 perolehan nilai rata-rata siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), dan data hasil uji *t* yang diperoleh memiliki nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang memiliki makna media cerita digital berpengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian beberapa indikator penilaian keterampilan menulis narasi siswa terdapat perubahan yang cukup baik setelah penerapan media cerita digital (*digital storytelling*), seperti kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan serta kemampuan siswa dalam menyampaikan alur cerita. Perubahan yang cukup terlihat dari hasil setelah penerapan media cerita digital ini yaitu siswa dapat menuliskan cerita pengalamannya secara runtut dan jelas. Siswa juga dapat lebih kreatif dalam menyampaikan cerita serta penggunaan kosa kata yang cukup baik. Ketika pembelajaran berlangsung siswa juga lebih kondusif. Ketika menggunakan media, sehingga melalui media ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tondang, et al. (2023) bahwa penggunaan cerita digital mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman mendengarkan teks narasi pada siswa. Melalui cerita digital (*digital storytelling*) membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik dan memotivasi karena mereka dapat mengomunikasikan pemikiran dan pengalaman mereka dengan bebas. Cerita digital (*digital storytelling*) menawarkan kesempatan kepada siswa untuk menulis secara kreatif dan mengatur ide-ide secara koheren karena mereka bisa merancang dan menghasilkan sebuah tulisan (Castillo-Cuesta., 2021).

Cerita digital (*digital storytelling*) memiliki kelebihan, yaitu dapat mengurangi jumlah waktu yang diperlukan untuk pengajaran sambil tetap meningkatkan pengembangan kosa kata, membantu penulisan EYD yang sesuai, meningkatkan kelancaran dalam membaca serta menyimak (Maharani & Rati, 2022). Dari hasil pembahasan yang dijabarkan cerita digital (*digital storytelling*) berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis narasi hal ini sesuai dengan hasil penelitian. Beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa media cerita digital (*digital storytelling*) mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa (Fitri et al., 2021; Munajah et al., 2022; Shamsulbahri & Aziz, 2020). Pada hasil penelitian lain ditemukan bawasannya cerita digital dapat meningkatkan aktifitas serta motivasi belajar siswa (Aljaraideh, 2020). Cerita digital (*digital storytelling*) memiliki banyak keuntungan, salah satunya menyediakan metode pengajaran yang kreatif, lebih banyak variasi dibandingkan pendekatan tradisional, mempersonalisasi pengalaman belajar, menciptakan situasi kehidupan nyata dengan cara yang sederhana dan signifikan, dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Moradi & Chen, 2019). Implikasi penelitian ini diharapkan melalui media cerita digital dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik menjadi lebih baik. Serta memotivasi guru untuk menerapkan media digital sebagai alternatif dalam pembelajaran, agar para siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bawasannya media cerita digital (*digital storytelling*) berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sentul. Terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Siswa memperoleh peningkatan nilai Ketika menggunakan media cerita digital (*digital storytelling*). Hasil dari olah data yang menggunakan SPSS 26 memperoleh nilai sig  $0,000 < 0,05$  maknanya terdapat pengaruh dari

penggunaan cerita digital (*digital storytelling*) terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas 4 SDN Sentul. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu menganalisis pengaruh cerita digital (*digital storytelling*) terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.

Cerita digital (*digital storytelling*) yang baik berdurasi sekitar 2-3 menit serta memiliki narasi yang jelas dan sesuai dengan jenjang usia. Cerita digital (*digital storytelling*) yang dipilih peneliti bertema pengalaman, cerita digital yang dibuat berdurasi sekitar 3 menit, dalam pembuatan cerita digital peneliti menggunakan bantuan aplikasi seperti Flipla Clip, Cup Cut dan Kine Master. Penemuan penelitian ini yaitu cerita digital (*digital storytelling*) dapat membantu proses peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dan memungkinkan siswa dalam mengembangkan literasi abad ke-21, seperti literasi digital, teknologi, informasi dan visual. Sehingga Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik dalam memilih metode alternatif dalam kelas menulis dan mengembangkan literasi diberbagai jenjang Pendidikan sekolah dasar yang sesuai dengan era digital saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyawati, F., & Zulikhatin Nuroh, E. (2023). The influence of digital storytelling on story writing skills of class II elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2). <https://doi.org/10.29407/jpdn>
- Aljaraidh, Y. A. (2020). The impact of digital storytelling on academic achievement of sixth grade students in english language and their motivation towards it in jordan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(1), 73–82. <https://doi.org/10.17718/tojde.690345>
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas iv sd 101899 lubuk pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., Nurjihah, I., & Pembangunan, U. T. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50–59. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7287>
- Atayeva, M., Putro, N. H. P. S., Kassymova, G., & Kosbay, S. (2019). Impact of reading on students' writing ability. *Challenges of Science*, 5–13. <https://doi.org/10.31643/2019.001>
- Castillo-Cuesta, L., Quinonez-Beltran, A., Cabrera-Solano, P., Ochoa-Cueva, C., & Gonzalez-Torres, P. (2021). Using digital storytelling as a strategy for enhancing efl writing skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(13), 142–156. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i13.22187>
- Fadillah, I. N., Dini, K., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of Education Science (JES)*, 7(2).
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. In *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Fitri, H. A., Husnawadi, H., & Harianingsih, I. (2021). Implementing digital storytelling-based tasks for the teaching of narrative writing skills. *Edulanguae*, 4(2), 168–190. <https://doi.org/10.20414/edulanguae.v4i2.3980>

- Girmen, P., Özkanal, Ü., & Dayan, G. (2019). Digital storytelling in the language arts classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 55–65. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070108>
- Hava, K. (2021). Exploring the role of digital storytelling in student motivation and satisfaction in EFL education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 958–978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>
- Hidayah, W. (2018). Improving the early writing skills through illustrated diary of class ii b elementary school SD Timbulharjo Sewon Bantul. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1 (2). 59–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19 (the advantages of using digital learning media in increasing learning motivation of elementary school students during the covid-19 pandemic). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas video digital storytelling terhadap hasil belajar siswa kelas x materi trigonometri. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). Peran teknologi audio-visual dalam pengembangan pembelajaran anak di sekolah dasar karya anak bangsa di Manado [the role of technology and audio-visual media in learning development at anak bangsa elementary school, manado]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 73. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1311>
- Maharani, L. P. S., & Rati, N. W. (2022). Dictor caksanta: Membentuk karakter siswa dengan dongeng digital berbasis cerita rakyat Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 300–310. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48735>
- Mardiningrum, A., & Aditya, D. S. (2022). Pelatihan menulis teks naratif bahasa Inggris menggunakan digital storytelling. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(4), 210-223. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10845>
- Moradi, H., & Chen, H. (2019). Digital storytelling in language education. *Behavioral Sciences*, 9(12), 1–9. <https://doi.org/10.3390/bs9120147>
- Munajah, R., Sumantri, M. S., & Yufiarti, Y. (2022). The use of digital storytelling to improve students' writing skills. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 579–585. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.01.006>
- Nazir, R. A. R., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan menulis karangan narasi dengan media gambar pada siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 966–972. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2998>
- Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurhidayah, S. A., Dyah Lyesnaya, & Iis Nurasiah. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi wayang sukuraga terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas rendah. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 157–163. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48711>
- Nyoman Krismasari Dewi, N., Rini Kristiantari, M., & Nyoman Ganing, N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3 (4).
- Parsazadeh, N., Cheng, P. Y., Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2021). Integrating computational thinking concept into digital storytelling to improve learners' motivation and performance. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 470–495. <https://doi.org/10.1177/0735633120967315>

- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. [www.p21.org](http://www.p21.org)
- Purcell, K., Buchanan, J., & Friedrich, L. (2013). The impact of digital tools on student writing and how writing is taught in schools/teachers-technology-and-writing. In *JULY* (Vol. 16). <http://pewinternet.org/Reports/2013/Teachers-technology-and-writing>
- Rong, L. P., & Noor, N. M. (2019). Digital storytelling as a creative teaching method in promoting secondary school students' writing skills. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(7), 117–128. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i07.10798>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sarica, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers and Education*, 94, 298–309. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016>
- Shamsulbahri, N. F., & Aziz, A. A. (2020). The effectiveness of storybird in improving english narrative writing. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(2). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v10-i2/6932>
- Smeda, N., Dakich, E., & 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>
- Sudarmaji, I., Mulyana, A., & Karsiyah, K. (2020). Applying digital storytelling to improve Indonesian high school students visual memory and writing skill. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.2987>
- Tondang, J., Siahaan, S., & Hutabarat, N. M. P. (2023). The effect of picture series teaching media to the writing ability of grade eighth students of SMP negeri 9 Pematang Siantar on narrative text. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 55-64. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.458>
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019, April). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1).
- Wen, X., & Walters, S. M. (2022). The impact of technology on students' writing performances in elementary classrooms: A meta-analysis. *Computers and Education Open*, 3, 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100082>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers and Education*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Yamaç, A., & Ulusoy, M. (2016). The effect of digital storytelling in improving the third graders' writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9, (1). [www.iejee.com](http://www.iejee.com)
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 840–862. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1750431>
- Zakaria, M. A., & Aziz, A. A. (2019). The impact of digital storytelling on ESL narrative writing skill. *SSRN Electronic Journal*, 5, 319–332. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3431789>

